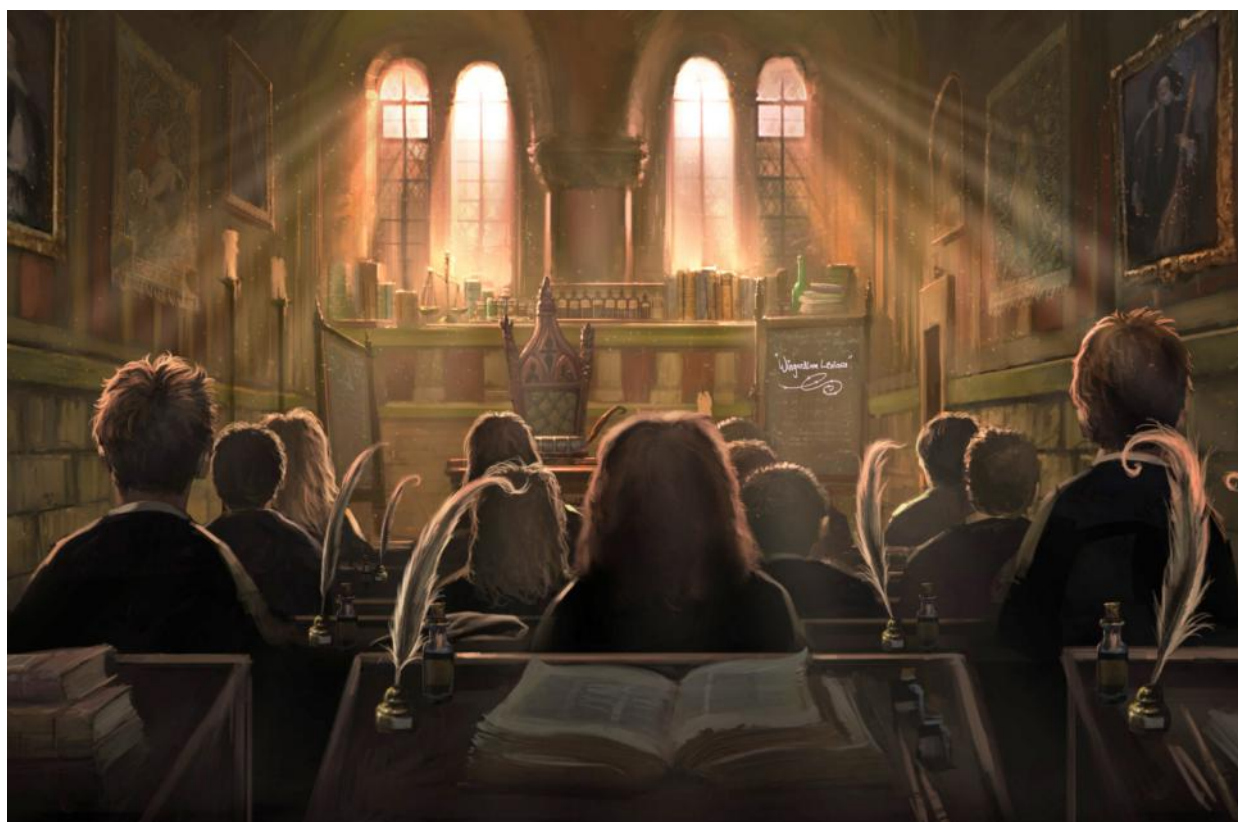


SCENARIO DEUXIEME ANNEE A POUDLARD
LE CALICE DES IMMORTELS
Feuilles de PNJs





Personnages Non-Joueurs de la quête par maison

Avant de commencer, voici quelques remarques et rappels sur l'emploi des compétences, sortilèges et potions présentés dans les feuilles de PNJs ci-dessous :

- * **Compétences suivie d'un *** : Ces compétences sont liées à un avantage et évolueront 1/3 plus rapidement que les compétences classiques.
- * **Compétences suivie d'un °** : Ces compétences sont liées à un désavantage et évolueront 1/3 moins rapidement que les compétences classiques.
- * **Compétences à double pourcentage type XX+YY%** : Ces compétences possèdent une maîtrise de base (comme les autres compétences) ainsi qu'un bonus qui peut provenir d'un avantage ou d'un objet. Par exemple, la compétence métamorphose possédant une maîtrise de 32+10% est à comprendre de la manière suivante : le personnage possède un pourcentage d'apprentissage de 32% (régit par les règles de maximum communes à toutes les compétences scolaires) ainsi qu'un bonus de 10% provenant de la nature magique de la baguette du personnage. Concrètement, quand le personnage emploie la compétence métamorphose, il lancera les dés sur le pourcentage total à savoir $32+10 = 42\%$. Pour rappel, bonus d'affinité de baguette, bonus provenant des avantages et bonus octroyés par les objets s'additionnent pour donner le pourcentage YY%.
- * **Compétences possédant un pourcentage indiqué en vert** : Ces compétences possèdent des bonus mais qui ne s'appliquent pas dans toutes les situations. Prenons l'exemple de l'avantage « Empathie avec les humains ». La compétence empathie sert à la fois pour les animaux, les humains et les créatures fantastiques. Dans ce cas, le pourcentage sera indiqué comme suit $XX\%(+15\%)$. Dans ce cas, le 15% entre parenthèse ne s'appliquera que quand la compétence est employée avec des humains.
- * **Sortilèges** : Sortilèges et potions en **bleu** proviennent du cursus scolaire alors que ceux et celles en **orange** proviennent d'un apprentissage durant le temps libre ou lors de duels hors des cours. Il est tout à fait possible que certains sorts orange passent en bleus les années suivantes car ceux-ci sont appris lors de cours communs, donnés à tous les élèves. Dans ce cas, ceux-ci seront remplacés par d'autres sorts orange car le PNJ aura eu le temps pour apprendre un nouveau sortilège durant le temps où les autres apprennent celui qu'il maîtrise déjà. Attention, tous les sortilèges ne sont pas forcément maîtrisés dès la première semaine d'une période. Une période voit généralement l'apprentissage de deux voir trois sorts.
- * **Les branches grisées** : Les cours grisés représentent soit les cours à option, soit les cours qui ne sont plus enseignés (comme le vol en balais à partir de la seconde période de la deuxième année. Une fois le cours grisé, celui-ci ne peut plus évoluer par des apprentissages scolaires. Certains personnages continuent néanmoins à avoir ces cours enseignés, raison pour laquelle les cours ne sont pas grisés, même après la seconde période de deuxième année. Les compétences grisées disparaissent des tableaux dès que les PNJs décident de ne plus choisir ce cursus à l'avenir.
- * **Maîtrise de base et de période 1** : La maîtrise de base correspond à celle que le personnage possède dès le début de l'année scolaire. Celle-ci évoluera au cours de la première période. Le Maître du Jeu choisit s'il emploie la valeur de la compétence de « Base » ou celle de la « Période 1 » en fonction de l'avancement dans le scénario. Pour ce faire, il pourra se référer à la seconde annexe : Tableau semaine par semaine de l'avancée de la quête.

Nom	Hudson Kelly		2 ^{ème} année		
Description	Kelly est un jeune sorcier aux cheveux blonds et aux yeux bleus, issu d'une famille de sang pur. Fils unique, il est poussé par sa famille, qui attend de lui qu'il honore sa famille par un comportement exemplaire et par d'excellents résultats. Travaillant d'arrache-pied, Kelly est sans cesse stressé. Suite aux événements survenus avec l'Amulette du Savoir, Kelly a développé une sorte de paranoïa qui va encore être renforcée à cause des événements du Calice des Immortels. Légèrement enrobé quand il a commencé sa première année, Kelly a fortement grandi et perdu beaucoup de poids au cours de ses deux premières années scolaires.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 11-4	Perception : 13	Pouvoir : 12	Idée : 55%	
	Constitution : 12 -4	Intelligence : 11	Apparence : 10	Chance : 60%	
	Taille : 13-4	Dextérité : 14	Points de vie : 9	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Courageux	Force d'âme	Téméraire		
Avantages	Facilité en enchantements ; Famille influente ; Legilimence ;				
Désavantage	Phobie (Agoraphobe)				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	10%	10%	10%	10%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	20%	24%	24%	24%
	Bagarre	23%	23%	23%	23%
	Bibliothèque	36%	36%	40%	40%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	45%	45%	45%	45%
	Déguisement	35%	35%	35%	35%
	Discrétion	55%	60%	60%	60%
	Dressage/soin	10%	10%	12%	15%
	Empathie	50%	50%	55%	55%
	Esquive	50%	50%	50%	55%
	Fouille/ménage	40%	40%	40%	40%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	40%	45%	45%	45%
	Persuasion/Baratin	14%	14%	14%	14%
	Psychologie	25%	25%	25%	25%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	10%	10%	10%	10%
Triche	0%	0%	0%	0%	
Vigilance	58%	58%	60%	60%	
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (...)	0%	0%	0%	0%
	Connaissance des Moldus (S) :	20%	20%	20%	20%
	Culture générale des sorciers (S)	20%	20%	20%	20%
	Jeux Sorciers (S)	20%	20%	20%	20%
	Mythes et légendes sorcier (S)	40%	40%	40%	44%
Legilimancie	23%	23%	23%	26%	
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	26%	31%	33%	37%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	27%	31%	34%	38%
	Cours de Vol	28%	33%	33%	33%
	Défense contre les forces du Mal	21%	24%	27%	32%
	Divination	0%	0%	13%	18%
	Enchantement*	36+10%	43+10%	46+10%	54+10%
	Etude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Etude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	28%	31%	34%	36%
	Mauvais sort	25%	29%	33%	37%
	Métamorphose	25%	30%	34%	39%
Potions	24%	26%	31%	36%	
Soins des créatures magiques	0%	0%	15%	18%	
Sortilèges appris jusqu'en 1 ^{ère}	Base : Réparation ; Ménage magique Croche pied ; Delecto ; Larmes ; Leniter ; Lévitiation d'objet ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repousse vermine ; Révélation				
Sortilèges appris en 2 ^{ème}	Période 1 : Ligotage ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Extinction ; Libération ; Métamorphose : Animal en Animal ; Surface miroir Période 2 : Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Désarmement ; Métamorphose : Animal en Objet Période 3 : Conjonctivite ; Création mineure ; Langue de plomb ; Répulsion ; Rotation ; Ventilation				
Potions apprises jusqu'en 1 ^{ère}	Annésie ; Doxicide ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Philtre dégonflant				
Potions apprises en 2 ^{ème}	Période 1 : Fertilisant ; Herbicide ; Pheromones Période 2 : Brume Opaque Période 3 : Aliments magiques ; Pimentine ; Regeneration				
Equipement	-				
Baguette	Tilleul argenté de 25cm avec un ventricule de dragon : +10% dans les sorts touchant à l'esprit				
Familier	Chat intelligent nommé Zen				

Nom	Ward Winston		4 ^{ème} année		
Description	Winston est un élève sérieux de quatrième année qui passe beaucoup de temps à s'entraîner au Quidditch. Grand, sportif, les cheveux bruns coiffés en brosse, il a les yeux bleus et quelques taches de rousseur dont il se fiche totalement. Ward est une bête de travail quand il s'agit de s'entraîner et n'hésite pas à laisser quelques cours de côté pour augmenter les chances de son équipe de gagner la coupe de cette année. Gardien de l'équipe de Gryffondor, il est également l'un des plus doués à ce poste. Mais sa passion pour le Quidditch n'a d'égale que son dévouement pour ses amis, qu'il aide comme il le peut sans jamais rien demander en retour.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 14-1	Perception : 14	Pouvoir: 8	Idée : 55%	
	Constitution : 13-1	Intelligence : 11	Apparence : 10	Chance : 40%	
	Taille : 13-1	Dextérité : 17	Points de vie : 12	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Courageux	Force d'âme	Téméraire		
Avantages	Doué en acrobatie/Quidditch ; Facilité en « vol en balais »				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch*	60+10%	60+10%	60+10%	60+10%
	Artisanat	10%	10%	10%	10%
	Athlétisme	62%	62%	62%	66%
	Bagarre	35%	38%	38%	38%
	Bibliothèque	25%	25%	28%	34%
	Commandement	37%	37%	37%	40%
	Connaissance scolaire (S-M)	40%	40%	42%	45%
	Déguisement	10%	10%	10%	15%
	Discrétion	30%	30%	30%	34%
	Dressage/soin	20%	23%	23%	23%
	Empathie	55%	55%	57%	57%
	Esquive	70%	73%	73%	73%
	Fouille/ménage	40%	40%	40%	40%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	50%	50%	50%	50%
	Persuasion/Baratin	30%	33%	35%	35%
	Psychologie	38%	38%	41%	41%
	Secourisme	21%	23%	25%	25%
	Survie	0%	0%	0%	0%
	Triche	0%	0%	0%	5%
	Vigilance	48%	48%	53%	53%
Compétences moldues	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Bricolage	0%	0%	0%	0%
	Connaissance (Histoire du Quidditch)	70%	70%	70%	70%
	Conduire	12%	12%	12%	12%
	Culture générale Moldue (M)	25%	25%	25%	25%
	Informatique (M)	20%	20%	20%	20%
	Serrurerie	20%	20%	20%	20%
	Jeux Moldus (M)	43%	43%	43%	43%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Astrologie	38%	42%	47%	51%
	Astronomie	24%	27%	33%	38%
	Botanique	42%	45%	47%	53%
	Cours de Vol*	52+30%	56+30%	62+30%	66+30%
	Défense contre les forces du Mal	43%	45%	48%	50%
	Divination	26%	28%	31%	38%
	Enchantement	39+10%	44+10%	47+10%	53+10%
	Histoire de la magie	44%	50%	53%	60%
	Mauvais sort	40%	42%	49%	55%
	Méditation	55%	58%	61%	66%
	Métamorphose	43%	46%	50%	67%
Potions	41%	44%	48%	53%	
Sortilèges appris jusqu'en 3 ^{ème}	Base : Réparation de petits objets ; Ménage magique Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Confusion ; Conjonctivite ; Création mineure ; Crache limace ; Croche pied ; Cuisant ; Danse endiablée ; Découpe ; Déflexion ; Désarmement ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Cridurut ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Lévitacion d'objet ; Libération ; Ligotage ; Lumière/Obscurité (FC+FE) ; Métamorphose : Animal en Animal / Animal en Objet / Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Liquide vers Liquide / Objet vers Objet/Objet en Animal ; Réchauffement ; Refroidissement ; Répare un objet ; Repousse vermine ; Répulsion ; Révélation (FC+FE) ; Riddikulus ; Sècheresse ; Surface miroir ; Ventilation				
Sortilèges appris en 4 ^{ème}	Période 1 : Patronus ; Repousse-Moldus ; Chatouillis ; Création d'objets complexes Période 2 : Réduction ; Création d'animaux ; Déflexion ; Larmes (FE) Période 3 : Annulation de sort ; Personne en animal ; Protection				
Potions apprises jusqu'en 3 ^{ème}	Aliments magiques ; Amnésie ; Antidotes aux poisons courants ; Brume Opaque ; Doigts agiles Doxicide ; Essence de Murlap ; Glue ; Enflure ; Engrais magique ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Neutralisation ; Nettoie Tout magique ; Phéromones ; Pimentine ; Potion de l'œil vif ; Potion fortifiante Regermination ; Rejutage ; Vérification				
Potions apprises en 4 ^{ème}	Période 1 : Apocyn ; Mémoire Période 2 : Aiguille méninge ; Energie magique Période 3 : Oculus				
Equipement	Balai Vertigio : +20% en vol en balai + freinage rapide				
Baguette	Bois de noisetier, 28 cm, crin de licorne : Enchantement +10%				
Familier	Hibou commun nommé Seraph				

Nom	Anderson Willow		2 ^{ème} année		
Description	Willow est une jeune fille dynamique, issue d'une famille mixte et se passionnant pour le Quiddich depuis qu'elle a appris l'existence de ce sport. Très petite et fluette, elle est néanmoins très agile sur un balai, qui semble alors être l'extension de son corps. Willow a cependant des problèmes avec sa baguette, qu'elle a récupérée de seconde main et qui ne fait pas toujours ce qu'elle aimerait. Pour cette raison, Willow demande souvent de l'aide pour maîtriser certains sortilèges.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 12-4	Perception : 12	Pouvoir : 8	Idee : 50%	
	Constitution : 12-4	Intelligence : 10	Apparence : 11	Chance : 40%	
	Taille : 10-4	Dextérité : 12	Points de vie : 7	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Justicier	Code moral	Patience		
Avantages	Facilité en potion; Facilité en Vol en balais; Douée en Acrobatie/Quiddich				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch*	50+10%	54+10%	57+10%	60+10%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	44%	46%	46%	50%
	Bagarre	30%	30%	30%	30%
	Bibliothèque	40%	45%	45%	45%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	43%	43%	43%	43%
	Déguisement	5%	5%	5%	5%
	Discrétion	40%	40%	40%	40%
	Dressage/soin	10%	10%	10%	10%
	Empathie	30%	30%	30%	30%
	Esquive	40%	40%	40%	40%
	Fouille/ménage	45%	48%	48%	48%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	40%	40%	40%	40%
	Persuasion/Baratin	40%	40%	40%	40%
	Psychologie	25%	25%	25%	25%
	Secourisme	20%	20%	20%	20%
	Survie	0%	0%	0%	0%
	Triche	0%	0%	0%	0%
Vigilance	43%	43%	47%	47%	
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (...)	0%	0%	0%	0%
	Connaissance des Moldus (S) :	14%	14%	18%	22%
	Culture générale des sorciers (S)	15%	15%	15%	18%
	Jeux Sorciers (S)	0%	0%	0%	0%
	Mythes et légendes sorcier (S)	5%	5%	8%	8%
Compétences moldues	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Bricolage	5%	5%	5%	5%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Culture générale Moldue (M)	40%	40%	44%	48%
	Informatique (M)	0%	0%	0%	0%
	Serrurerie	0%	0%	0%	0%
	Jeux Moldus (M)	0%	0%	0%	0%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	25%	28%	30%	35%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	21%	28%	30%	35%
	Cours de Vol*	25+10%	29+10%	35+10%	40+10%
	Défense contre les forces du Mal	21%	27%	29%	34%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	24%	30%	33%	35%
	Etude des Moldus	0%	0%	15%	18%
	Etude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	24%	29%	34%	36&
	Mauvais sort	22%	25%	31%	37%
	Métamorphose	21%	28%	32%	34%
	Potions*	27+10%	33+10%	39+10%	47+10%
Soins des créatures magiques	0%	0%	13%	19%	
Sortilèges appris jusqu'en 1 ^{ière}	Base : Réparation ; Ménage magique Croche pied ; Delecto ; Larmes ; Leniter ; Lévitacion d'objet ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repousse vermine ; Révélation				
Sortilèges appris en 2 ^{ème}	Période 1 : Ligotage ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Libération ; Métamorphose : Animal en Animal ; Surface miroir Période 2 : Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Désarmement ; Métamorphose : Animal en Objet Période 3 : Conjonctivite ; Création mineure ; Langue de plomb ; Répulsion ; Ventilation				
Potions apprises jusqu'en 1 ^{ière}	Amnésie ; Caféine ; Doxicide ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Philtre dégonflant				
Potions apprises en 2 ^{ème}	Période 1 : Fertilisant ; Herbicide ; Pheromones Période 2 : Brume Opaque Période 3 : Aliments magiques ; Pimentine ; Regermination ; Vérification				
Equipement	Balais Vertigo : +15% en Vol en balais				
Baguette	Bois de chêne, 27 cm, Ventricule de dragon : Animaux magiques +10%				
Familier	Chouette nommé Lululle				

Nom	Peter Lawrence		2 ^{ème} année		
Description	Lauwrence est un jeune sorcier issu d'une famille moldue. Fils cadet, il est le seul de ses cinq frères à avoir développé des pouvoirs magiques. Lauwrence est un jeune homme svelte, à la chevelure rousse emmêlée et aux yeux vert émeraude. Le visage constellé de taches de rousseur, il est très timide mais s'avère un ami fidèle. Assidu au travail, il a néanmoins quelques difficultés en potions et demande souvent de l'aide à d'autres camarades pour mieux comprendre les cours enseignés.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 8-4	Perception : 12	Pouvoir : 15	Idee : 55%	
	Constitution : 10-4	Intelligence : 11	Apparence : 12	Chance : 75%	
	Taille : 10-4	Dextérité : 11	Points de vie : 6	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Justicier	Code moral	Patience		
Avantages	Facilité en enchantement; Empathie avec les animaux ; Affinité avec baguette +5%				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	10%	10%	10%	10%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	30%	30%	33%	33%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	39%	43%	45%	45%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	20%	24%	28%	28%
	Déguisement	10%	10%	10%	10%
	Discrétion	57%	57%	57%	57%
	Dressage/soin	30%	30%	30%	30%
	Empathie	44%(+15%)	47%(+15%)	47%(+15%)	47%(+15%)
	Esquive	40%	40%	40%	40%
	Fouille/ménage	40%	40%	40%	45%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	10%	14%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	38%	38%	38%	38%
	Persuasion/Baratin	35%	35%	35%	35%
	Psychologie	35%	38%	38%	41%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	25%	25%	25%	25%
	Triche	0%	0%	0%	0%
	Vigilance	44%	44%	44%	44%
	Compétences moldues	Nom	Base	Période 1	Période 2
Bricolage		20%	23%	23%	23%
Conduire		0%	0%	0%	0%
Connaissance (sciences naturelles)		33%	33%	33%	33%
Culture générale Moldue (M)		30%	30%	30%	30%
Informatique (M)		5%	5%	5%	5%
Jeux Moldus (M)		22%	22%	25%	25%
Serrurerie		10%	10%	10%	10%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	13%	19%
	Astrologie	25%	27%	29%	36%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	23%	27%	30%	33%
	Cours de Vol	21%	28%	28%	28%
	Défense contre les forces du Mal	26%	30%	35%	39%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement*	33+15%	39+10%	45+10%	50+10%
	Etude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Etude des runes	0%	0%	14%	20%
	Histoire de la magie	20%	26%	29%	32%
	Mauvais sort	24%	26%	29%	35%
	Métamorphose	20%	23%	29%	34%
	Potions	19%	23%	27%	32%
Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%	
Sortilèges appris jusqu'en 1^{ère}	Base : Croche pied ; Ménage magique Delecto ; Larmes ; Leniter ; Lévitatio d'objet ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repousse vermine ; Réparation ; Révélation				
Sortilèges appris en 2^{ème}	Période 1 : Ligotage ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Libération ; Métamorphose : Animal en Animal ; Surface miroir Période 2 : Anti-sort général ; Attelle ; Bloque-Jambe ; Désarmement ; Métamorphose : Animal en Objet Période 3 : Conjonctivite ; Création mineure ; Langue de plomb ; Répulsion ; Ventilation				
Potions apprises jusqu'en 1^{ère}	Amnésie ; Doxicide ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Philtre dégonflant				
Potions apprises en 2^{ème}	Période 1 : Fertilisant ; Herbicide ; Phéromones Période 2 : Brume Opaque Période 3 : Aliments magiques ; Pimentine ; Regermination				
Equipement	-				
Baguette	Bois de chêne blanc, 20 cm, crin de licorne : Enchantement +15%				
Familier	Chat intelligent nommé Filline				

Nom	Tempel Arthur (Artémis)		2 ^{ème} année		
Description	Arthur (ou Artémis) a les cheveux bruns et les yeux noisette. Un peu plus petit que ses camarades, il n'a pas une grande corpulence et a l'air un peu pataud sans pour autant être dépourvu de force pour son âge. Doté d'une passion pour la botanique et les créatures magiques, il a un sens très développé du respect du règlement et reprend ses camarades quand ceux-ci s'écartent du droit chemin.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 12-4	Perception : 14	Pouvoir: 8	Idée : 55%	
	Constitution : 10-4	Intelligence : 11	Apparence : 11	Chance : 40%	
	Taille : 10-4	Dextérité : 10	Points de vie : 6	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Justicier		Code moral		Patience
Avantages	Facilité en botanique ; Empathie avec les créatures magiques ; Empathie avec les humains				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	26%	26%	26%	26%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	35%	37%	37%	40%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	44%	47%	47%	47%
	Commandement	20%	20%	20%	20%
	Connaissance scolaire (S-M)	37%	37%	37%	37%
	Déguisement	15%	15%	15%	15%
	Discrétion	33%	36%	36%	40%
	Dressage/soin	36%	36%	36%	36%
	Empathie	38%(+15%)	38%(+15%)	40%(+15%)	40%(+15%)
	Esquive	45%	45%	45%	45%
	Fouille/ménage	44%	44%	44%	44%
	Langue étrangère/rune	5%	5%	8%	12%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	40%	40%	40%	40%
	Persuasion/Baratin	23%	25%	28%	32%
	Psychologie	42+15%	42+15%	42+15%	45+10%
	Secourisme	20%	20%	20%	20%
	Survie	42%	42%	42%	42%
	Triche	0%	0%	0%	0%
Vigilance	5%	5%	8%	12%	
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (Plantes)	21%	23%	23%	27%
	Connaissance des Moldus (S) :	10%	10%	10%	14%
	Culture générale des sorciers (S)	9%	9%	14%	14%
	Jeux Sorciers (S)	16%	16%	16%	16%
Mythes et légendes sorcier (S)	22%	24%	24%	27%	
Compétences moldues	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Bricolage	0%	0%	0%	0%
	Connaissance (.....)	0%	0%	0%	0%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Culture générale Moldue (M)	0%	0%	0%	0%
	Informatique (M)	5%	5%	5%	5%
	Serrurerie	0%	0%	0%	0%
	Jeux Moldus (M)	13%	13%	16%	16%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	18%	24%	27%	34%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique*	29+10%	34+10%	40+10%	46+10%
	Cours de Vol	20%	27%	27%	27%
	Défense contre les forces du Mal	23%	30%	36%	38%
	Divination	0%	0%	14%	17%
	Enchantement	27+10%	24+10%	39+10%	32+10%
	Etude des runes	0%	0%	13%	18%
	Histoire de la magie	26%	28%	31%	34%
	Mauvais sort	25%	30%	34%	40%
	Métamorphose	23%	26%	29%	32%
	Potions	21%	23%	29%	32%
Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%	
Sortilèges appris jusqu'en 1 ^{ère}	Base : Réparation ; Ménage magique Croche pied ; Delecto ; Larmes ; Leniter ; Lévitiation d'objet ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repousse vermine ; Révélation				
Sortilèges appris en 2 ^{ème}	Période 1 : Ligotage ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Libération ; Métamorphose : Animal en Animal ; Surface miroir Période 2 : Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Désarmement ; Métamorphose : Animal en Objet Période 3 : Conjonctivite ; Création mineure ; Langue de plomb ; Répulsion ; Ventilation				
Potions apprises jusqu'en 1 ^{ère}	Annésie ; Doxicide ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Philtre dégonflant				
Potions apprises en 2 ^{ème}	Période 1 : Fertilisant ; Herbicide ; Phéromones Période 2 : Brume Opaque Période 3 : Aliments magiques ; Pimentine ; Regermination				
Equipement	4 cartes de chocgrenouille et 2 boîtes de bombons surprises de Bertie Crochue				
Baguette	Bois de cèdre, 22 cm, crin de licorne : Enchantement +10%				
Familier	Hibou intelligent nommé Herbert				

Nom	Cornfoot Steven		2 ^{ème} année		
Description	Sorcier de sang pur, il a les cheveux blonds coupés courts, laissés généralement en bataille, les yeux bleus et les traits légèrement carrés. Plus grand et plus fort que la moyenne pour son âge, il a le physique taillé d'un joueur de Quidditch. Stephen est parfois emporté quand il s'agit d'une question de Quidditch. Passant son temps libre à étudier des livres de stratégie ou à pratiquer le vol en balai, il espère plus que tout pouvoir rejoindre l'équipe de sa Maison quand il aura l'âge. Très studieux en cours, il a parfois tendance à laisser ses devoirs de côté pour aller regarder les entraînements de son équipe.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 13-5	Perception : 13	Pouvoir : 13	Idée : 70%	
	Constitution : 10-5	Intelligence : 14	Apparence : 10	Chance : 60%	
	Taille : 12-5	Dextérité : 16	Points de vie : 7	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Cérébral		Erudition		Sagesse
Avantages	Facilités en vol en balai				
Désavantage	Claustrophobe				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	55%	57%	57%	57%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	54%	54%	54%	58%
	Bagarre	33%	33%	36%	36%
	Bibliothèque	29%	29%	32%	32%
	Commandement	25%	25%	25%	25%
	Connaissance scolaire (S-M)	18%	18%	18%	18%
	Déguisement	5%	5%	5%	5%
	Discrétion	20%	20%	20%	20%
	Dressage/soin	10%	10%	10%	10%
	Empathie	30%	30%	30%	30%
	Esquive	40%	44%	44%	44%
	Fouille/ménage	30%	30%	30%	30%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	75%	75%	75%	75%
	Orientation	43%	43%	43%	43%
	Persuasion/Baratin	30%	30%	30%	30%
	Psychologie	25%	25%	25%	25%
	Secourisme	15%	18%	23%	23%
	Survie	0%	0%	0%	0%
Triche	15%	15%	15%	15%	
Vigilance	50%	50%	50%	50%	
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (Histoire du Quidditch)	52%	52%	55%	55%
	Connaissance des Moldus (S) :	14%	14%	16%	20%
	Culture générale des sorciers (S)	30%	30%	30%	30%
	Jeux Sorciers (S)	30%	33%	33%	33%
	Mythes et légendes sorcier (S)	35%	35%	35%	35%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	24%	26%	32%	37%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	29%	32%	36%	41%
	Cours de Vol*	35+10%	45+10%	53+10%	56+10%
	Défense contre les forces du Mal	27%	34+10%	40+10%	46+10%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	30+10%	35+10%	41+10%	45+10%
	Etude des runes	0%	0%	0%	0%
	Etude des Moldus	0%	0%	14%	16%
	Histoire de la magie	24%	27%	29%	31%
	Méditation	23%	23%	25%	25%
	Mauvais sort	26%	31%	38%	44%
	Métamorphose	22%	27%	33%	35%
	Potions	24%	27%	33%	36%
Soins des créatures magiques	0%	0%	16%	22%	
Sortilèges appris jusqu'en 1 ^{ère}	Base : Attelle; Ménage magique Croche pied ; Delecto ; Larmes ; Leniter ; Lévitacion d'objet ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repousse vermine ; Révélation				
Sortilèges appris en 2 ^{ème}	Période 1 : Ligotage ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Libération ; Métamorphose : Animal en Animal ; Surface miroir Période 2 : Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Désarmement ; Hydrophobie ; Métamorphose : Animal en Objet Période 3 : Conjonctivite ; Création mineure ; Langue de plomb ; Répulsion ; Ventilation				
Potions apprises jusqu'en 1 ^{ère}	Amnésie ; Dotoxicide ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Philtre dégonflant				
Potions apprises en 2 ^{ème}	Période 1 : Fertilisant ; Herbicide ; Phéromones Période 2 : Brume Opaque Période 3 : Aliments magiques ; Pimentine ; Regermination				
Baguette	Bois de frêne de 28,5 cm de long avec crin de licorne : Enchantement +10%				
Familier	Pas de familier				
Inventaire	* Collection d'objets en rapport avec le Quidditch comme des posters dédiés de joueurs célèbres, un nécessaire de nettoyage à balai et des lunettes spécialement enchantées pour repousser l'eau en cas d'intempéries * Balai Accelero +10% en vol et accélérateur pour 1d6+1 rounds				

Nom	Entwhisle Kevin			2 ^{ème} année	
Description	Les cheveux noirs, coupés très courts et les yeux bruns, Kevin possède un physique passe-partout qui lui permet de passer inaperçu quand il se rend quelque part. Kevin est discret de nature, bien qu'il semble toujours analyser ce qu'il se passe autour de lui. Kevin est un collectionneur passionné de cartes de chocogrenouille. Sa collection, à son arrivée à Poudlard, était déjà impressionnante et s'est encore étoffée depuis				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 8-4	Perception : 11	Pouvoir : 13	Idée : 60%	
	Constitution : 10-4	Intelligence : 12	Apparence : 11	Chance : 65%	
	Taille : 10-4	Dextérité : 13	Points de vie : 6	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Cérébral	Erudition	Sagesse		
Avantages	Courageux ; Facilités en potions ; Patience ; Affinité baguette +10%				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	14%	14%	17%	17%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	53%	53%	53%	55%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	39%	42%	42%	42%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	30%	30%	30%	30%
	Déguisement	5%	5%	5%	5%
	Discrétion	13%	17%	17%	23%
	Dressage/soin	10%	10%	10%	15%
	Empathie	20%	20%	24%	24%
	Esquive	28%	30%	30%	30%
	Fouille/ménage	45%	45%	45%	45%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	34%	34%	34%	34%
	Persuasion/Baratin	40%	40%	40%	40%
	Psychologie	27%	27%	30%	30%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	0%	0%	0%	0%
	Triche	5%	5%	5%	5%
Vigilance	48%	50%	50%	50%	
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (Objets magiques)	25%	25%	25%	28%
	Connaissance des Moldus (S) :	15%	18%	20%	20%
	Culture générale des sorciers (S)	0%	0%	0%	0%
	Jeux Sorciers (S)	16%	20%	20%	20%
	Mythes et légendes sorcier (S)	20%	20%	20%	20%
Compétences moldues	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Bricolage	9%	12%	12%	17%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Culture générale Moldue (M)	9%	9%	9%	9%
	Informatique (M)	0%	0%	0%	0%
	Serrurerie	0%	0%	0%	0%
	Jeux Moldus (M)	14%	18%	18%	18%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	14%	18%
	Astrologie	25%	27%	32%	35%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	28%	35%	42%	46%
	Cours de Vol	29%	34%	34%	34%
	Défense contre les forces du Mal	27%	33%	37%	40%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	26+10%	30+10%	36+10%	38+10%
	Etude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Etude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	26%	29%	33%	35%
	Méditation	29%	33%	33%	37%
	Mauvais sort	29%	34%	36%	41%
	Métamorphose	26+20%	30+20%	35+20%	42+20%
	Potions*	33+10%	38+10%	42+10%	51+10%
Soins des créatures magiques	0%	0%	15%	20%	
Sortilèges appris jusqu'en 1 ^{ère}	Base : Attelle; Ménage magique Croche pied ; Delecto ; Larmes ; Leniter ; Lévitacion d'objet ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repousse vermine ; Révélation				
Sortilèges appris en 2 ^{ème}	Période 1 : Ligotage ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Libération ; Métamorphose : Animal en Animal ; Surface miroir Période 2 : Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Désarmement ; Métamorphose : Animal en Objet Période 3 : Conjonctivite ; Création mineure ; Langue de plomb ; Répulsion ; Ventilation				
Potions apprises jusqu'en 1 ^{ère}	Amnésie ; Doxicide ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Philtre dégonflant				
Potions apprises en 2 ^{ème}	Période 1 : Fertilisant ; Herbicide ; Pheromones Période 2 : Brume Opaque ; Caféine Période 3 : Aliments magiques ; Pimentine ; Regermination				
Baguette	Bois de charme de 33,3 cm de long avec un ventricule de dragon : Métamorphose +20%				
Familier	Rat noir commun nommé Thanos				
Inventaire	Belle collection de cartes de chocogrenouille				

Nom	Fynn Fricklefrack		4 ^{ème} année		
Description	Fynn est un élève quelque peu particulier. Grand, efflanqué, les yeux et les cheveux brun foncé, il possède un physique commun. Il pourrait passer inaperçu si ce n'était sa tendance à l'indiscipline. En effet, Fynn passe son temps à outrepasser les limites des règlements, se baladant dans les couloirs à des heures indues et se jouant de la surveillance des préfets en leur faisant subir blagues et autres farces en tout genre. Fynn est cependant très intelligent et doté d'une capacité d'apprentissage hors du commun. Maîtrisant un grand nombre de potions et sortilèges d'années plus avancées que la sienne, il est également doté de connaissances générales diverses et variées. Avec le temps, Fynn a parcouru le château de long en large, et connaît presque tous les passages secrets et raccourcis qui y sont dissimulés. Presque toujours de bonne humeur, il aime partager ses connaissances contre de petits services et arbore sans cesse un sourire qui semble faire deux fois le tour de sa tête. Son plus grand point faible est qu'il ne supporte pas les interdits, qui représentent pour lui des défis à relever.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 12-1	Perception : 15	Pouvoir : 14	Idée : 60%	
	Constitution : 12-1	Intelligence : 12	Apparence : 10	Chance : 70%	
	Taille : 12-1	Dextérité : 15	Points de vie : 11	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Cérébral		Erudition		Sagesse
Avantages	Chanceux (critique 001-010) ; Facilité en enchantement ; Patience ; Sur le Qui-Vive				
Désavantage	Défaut psychologique : Curiosité maladive				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	40%	46%	46%	50%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	50%	50%	55%	55%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	50%	50%	50%	50%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	15%	20%	20%	24%
	Déguisement	26%	26%	30%	30%
	Discrétion	50%(+15%)	54%(+15%)	54%(+15%)	57%(+15%)
	Dressage/soin	40%	40%	40%	40%
	Empathie	20%	20%	20%	20%
	Esquive	45%	45%	45%	48%
	Fouille/ménage	60%	64%	64%	64%
	Langue étrangère/rune	30%	30%	30%	32%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	44%	44%	47%	47%
	Persuasion/Baratin	60%(+15%)	60%(+15%)	64%(+15%)	64%(+15%)
	Psychologie	45%	45%	45%	45%
	Secourisme	10%	10%	10%	10%
Survie	20%	20%	20%	20%	
Triche	30%	35%	40%	40%	
Vigilance	60%(+15%)	60%(+15%)	66%(+15%)	66%(+15%)	
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (pièges en chausse-trappes)	30%	30%	30%	34%
	Connaissance des Moldus (S) :	18%	20%	23%	23%
	Culture générale des sorciers (S)	20%	20%	20%	20%
	Jeux Sorciers (S)	10%	10%	10%	10%
	Mythes et légendes sorcier (S)	5%	5%	5%	5%
	Serrurerie (M)	30%	33%	33%	35%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	24%	29%	34%	38%
	Astrologie	48%	52%	56%	60%
	Botanique	46%	48%	53%	58%
	Cours de Vol	48%	48%	48%	48%
	Défense contre les forces du Mal	50%	53%	57%	60%
	Enchantement*	60+10%	66+10%	72+10%	75+10%
	Etude des Moldus	31%	35%	40%	43%
	Etude des runes	35%	40%	44%	48%
	Histoire de la magie	52%	55%	60%	63%
	Méditation	27%	30%	30%	33%
	Mauvais sort	52%	56%	61%	64%
	Métamorphose	55%	59%	63%	65%
Potions	58%	63%	65%	69%	
Sortilèges appris jusqu'en 3 ^{ème}	Base : Ouverture ; Création temporaire Anti-sort général ; Bloque-jambe ; Confusion ; Conjonctivite ; Création mineure ; Crache limace ; Croche pied ; Danse endiablée ; Découpe ; Déflexion ; Désarmement ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Fermeture ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Lévitiation d'objet ; Libération ; Ligotage ; Lumière/Obscurité (FC+FE) ; Métamorphose : Animal en Animal / Animal en Objet / Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Liquide vers Liquide / Objet vers Objet/Objet en Animal ; Quatre-Point ; Réchauffement ; Refroidissement ; Répare un objet ; Repousse vermine ; Répulsion ; Révélation (FC+FE) ; Rotation ; Sècheresse ; Surface miroir ; Ventilation				
Sortilèges appris en 4 ^{ème}	Période 1 : Patronus ; Repousse-Moldus ; Copie Illusoire ; Création d'objets complexes Période 2 : Réduction ; Création d'animaux ; Larmes (FE) Obscuro Période 3 : Annulation de sort ; Personne en animal ; Protection				
Potions apprises jusqu'en 3 ^{ème}	Aliments magiques ; Amnésie ; Antidotes aux poison courants ; Brume Opaque ; Doigts agiles Doxicide ; Duplication ; Essence de Murlap ; Glue ; Enflure ; Engrais magique ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie-Tour Magique ; Neutralisation ; Phéromones ; Pimentine ; Potion de l'œil vif ; Potion fortifiante Regermination ; Rejutage ; Vérification				
Potions apprises en 4 ^{ème}	Période 1 : Apocyn ; Mémoire Période 2 : Aiguise méninge ; Energie magique Période 3 : Oculus ; Transfert				
Baguette	Bois d'ébène de 22,4 cm de long avec crin de Sombrâle : Enchantement +10%				
Familier	Pas de familier				
Inventaire	Set de crochetage, Parchemin insultant et tout un tas d'autres objets visant à faire des farces				

Nom	Gulliver Morgane		2 ^{ème} année		
Description	Sorcière de sang pur, Morgane possède de longs cheveux noirs et des yeux d'un bleu profond. Ceux-ci sont cependant rarement visibles car Morgane porte des lunettes aux verres épais sans lesquelles elle ne peut rien voir. Plus frêle que la moyenne, Morgane est tournée vers les études et se plaît à être la première de la classe dans toutes les matières. Morgane possède également un don, même si certains le considèrent comme une malédiction, celui de voyance, qui lui permet d'apercevoir le futur et le passé. Ce don est cependant très aléatoire et lui cause généralement plus de problème qu'il n'apporte de solutions.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 10-4	Perception : 12	Pouvoir : 16	Idée : 75%	
	Constitution : 10-4	Intelligence : 15	Apparence : 11	Chance : 80%	
	Taille : 10-4	Dextérité : 12	Points de vie : 6	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Cérébral		Erudition		Sagesse
Avantages	Première de la classe ; Voyante véritable				
Désavantage	Problèmes visuels (myopie avec lunettes à grande correction)				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	10%	10%	10%	10%
	Artisanat	10%	10%	10%	10%
	Athlétisme	20%	20%	20%	20%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	55%	58%	58%	58%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	50%	55%	58%	58%
	Déguisement	10%	10%	10%	10%
	Discrétion	30%	30%	30%	30%
	Dressage/soin	20%	20%	20%	20%
	Empathie	40%	40%	40%	40%
	Esquive	30%	30%	30%	30%
	Fouille/ménage	43%	43%	43%	43%
	Langue étrangère/rune	40%	40%	44%	48%
	Langue natale	90%	90%	90%	90%
	Orientation	28%	28%	28%	28%
	Persuasion/Baratin	32%	32%	32%	32%
	Psychologie	29%	29%	29%	29%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	0%	0%	0%	0%
Triche	0%	0%	0%	0%	
Vigilance	25%	28%	31%	31%	
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (Prophétie)	51%	51%	55%	55%
	Connaissance des Moldus (S) :	23%	23%	23%	36%
	Culture générale des sorciers (S)	40%	40%	40%	40%
	Jeux Sorciers (S)	10%	10%	10%	10%
	Mythes et légendes sorcier (S)	35%	38%	38%	38%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	24%	30%	37%	44%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	24%	27%	30%	35%
	Cours de Vol	23%	30%	30%	30%
	Défense contre les forces du Mal	31%	35%	40%	43%
	Divination	0%	0%	15%	19%
	Enchantement	33%	38%	43%	48%
	Etude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Etude des runes	0%	0%	13%	17%
	Histoire de la magie	27%	29%	32%	35%
	Méditation	25%	25%	28%	30%
	Mauvais sort	27+10%	31+10%	36+10%	41+10%
	Métamorphose	23%	25%	31%	35%
	Potions	29%	33%	38%	40%
Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%	
Sortilèges appris jusqu'en 1 ^{ère}	Base : Jambencoton ; Création temporaire Croche pied ; Delecto ; Larmes ; Leniter ; Lévitiation d'objet ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repousse vermine ; Révélation				
Sortilèges appris en 2 ^{ème}	Période 1 : Ligotage ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Libération ; Métamorphose : Animal en Animal ; Surface miroir Période 2 : Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Désarmement ; Métamorphose : Animal en Objet Période 3 : Conjonctivite ; Création mineure ; Langue de plomb ; Répulsion ; Ventilation ; Stupéfix				
Potions apprises jusqu'en 1 ^{ère}	Amnésie ; Doxicide ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Philtre dégonflant				
Potions apprises en 2 ^{ème}	Période 1 : Fertilisant ; Herbicide ; Phéromones Période 2 : Brume Opaque Période 3 : Aliments magiques ; Pimentine ; Regermination				
Baguette	Bois de cerisier de 33,2 cm de long avec une plume de phénix ; Mauvais sort +10%				
Familier	Furet lié empathiquement nommé Fufur				
Inventaire	Rappelout				

Nom	Karaboss Melissa		2 ^{ème} année		
Description	Melissa est une sorcière de sang pur issue d'une famille riche et respectée. Possédant des cheveux noirs lui descendant jusqu'aux épaules, elle possède des yeux bruns et est dans la moyenne des jeunes de son âge. La famille de Melissa ne l'apprécie pas beaucoup puisque son grand-père lui a légué la totalité de la fortune familiale au moment de sa mort. Orpheline, Melissa doit sans cesse faire face à la haine de ses cousins, oncles et tantes.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 9-4	Perception : 14	Pouvoir : 14	Idée : 75%	
	Constitution : 10-4	Intelligence : 15	Apparence : 10	Chance : 70%	
	Taille : 10-4	Dextérité : 10	Points de vie : 6	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Cérébral		Erudition		Sagesse
Avantages	Fortunée ; Troisième œil ; Douée pour Acrobatie/Quidditch				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch*	58+10%	60+10%	60+10%	60+10%
	Artisanat	10%	10%	10%	10%
	Athlétisme	44%	48%	48%	50%
	Bagarre	25%	25%	25%	25%
	Bibliothèque	25%	25%	25%	25%
	Commandement	25%	25%	25%	25%
	Connaissance scolaire (S-M)	20%	20%	20%	20%
	Déguisement	10%	10%	10%	10%
	Discrétion	30%	30%	30%	30%
	Dressage/soin	20%	20%	23%	25%
	Empathie	40%	40%	40%	40%
	Esquive	45%	48%	48%	48%
	Fouille/ménage	40%	40%	40%	40%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	40%	40%	40%	40%
	Persuasion/Baratin	30%	30%	30%	30%
	Psychologie	25%	25%	25%	28%
	Secourisme	13%	13%	18%	18%
Survie	0%	0%	0%	0%	
Triche	10%	10%	10%	10%	
Vigilance	25%	25%	28%	28%	
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (Histoire du Quidditch)	50%	55%	55%	59%
	Connaissance des Moldus (S) :	10%	10%	10%	10%
	Culture générale des sorciers (S)	30%	30%	30%	30%
	Jeux Sorciers (S)	10%	10%	10%	10%
Mythes et légendes sorcier (S)	25%	25%	25%	25%	
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	27%	31%	33%	35%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	24%	29%	34%	36%
	Cours de Vol	25%	31%	36%	42%
	Défense contre les forces du Mal	27%	33%	37%	41%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	33+10%	39+10%	42+10%	46+10%
	Etude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Etude des runes	0%	0%	13%	20%
	Histoire de la magie	27%	31%	34%	39%
	Méditation	23%	23%	25%	27%
	Mauvais sort	30%	36%	40%	43%
	Métamorphose	21%	28%	30%	32%
	Potions	27%	30%	34%	38%
Soins des créatures magiques	0%	0%	14%	17%	
Sortilèges appris jusqu'en 1 ^{ère}	Base : Jambencoton ; Création temporaire Croche pied ; Delecto ; Larmes ; Leniter ; Lévitiation d'objet ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repousse vermine ; Révélation				
Sortilèges appris en 2 ^{ème}	Période 1 : Ligotage ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Libération ; Métamorphose : Animal en Animal ; Surface miroir Période 2 : Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Désarmement ; Métamorphose : Animal en Objet Période 3 : Conjonctivite ; Création mineure ; Hydrophobie ; Langue de plomb ; Répulsion ; Ventilation				
Potions apprises jusqu'en 1 ^{ère}	Amnésie ; Doxicide ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Philtre dégonflant				
Potions apprises en 2 ^{ème}	Période 1 : Fertilisant ; Herbicide ; Pheromones Période 2 : Brume Opaque Période 3 : Aliments magiques ; Pimentine ; Regermination				
Baguette	Bois de frêne de 28,2 cm de long avec crin de licorne : Enchantements +10%				
Familier	Chouette commune nommée Lethi				
Inventaire	-				

Nom	Li Su		2 ^{ème} année		
Description	Su possède une apparence asiatique, que ce soit dans ses traits ou dans la forme de ses yeux en amande. Les yeux noisette, elle a les cheveux noirs, mi-longs et raides. Petite pour son âge, elle paraît menue et fragile. Su Li est très réservée, calme et patiente, se complaisant dans la lecture et les passe-temps ne nécessitant pas d'activité physique intense. Passionnée d'astronomie, d'astrologie, de divination et d'autres cours en rapport avec la lecture de l'avenir, elle passe de nombreuses heures à contempler les étoiles en quête de réponses à ses questions. Su tente d'ensorceler une longue-vue afin d'en améliorer magiquement les performances				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 8-4	Perception : 13	Pouvoir : 12	Idée : 70%	
	Constitution : 9-4	Intelligence : 14	Apparence : 12	Chance : 60%	
	Taille : 8-4	Dextérité : 11	Points de vie : 5	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Cérébral		Erudition		Sagesse
Avantages	Charismatique ; Facilités en astrologie ; Patience				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	55%	55%	55%	55%
	Artisanat	18%	18%	18%	18%
	Athlétisme	10%	10%	10%	10%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	48%	52%	52%	55%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	30%	30%	30%	30%
	Déguisement	15%	15%	15%	15%
	Discrétion	45%	48%	48%	48%
	Dressage/soin	10%	10%	10%	10%
	Empathie	40%	40%	40%	40%
	Esquive	35%	35%	35%	35%
	Fouille/ménage	40%	40%	40%	40%
	Langue étrangère/rune	40%	40%	44%	44%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	54%	54%	54%	54%
	Persuasion/Baratin	40%	40%	40%	40%
	Psychologie	5%	5%	5%	5%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
Survie	0%	0%	0%	0%	
Triche	10%	10%	10%	10%	
Vigilance	35%	35%	35%	38%	
Compétences moldues	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Bricolage	33%	33%	33%	36%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Connaissance (prophéties)	40%	42%	45%	45%
	Culture générale Moldue (M)	25%	25%	25%	25%
	Informatique (M)	10%	10%	10%	10%
	Serrurerie	10%	10%	10%	10%
	Jeux Moldus (M)	10%	10%	10%	10%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	13%	18%
	Astrologie*	31+10%	35+10%	43+10%	50+10%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	22%	29%	33%	39%
	Cours de Vol	27%	34%	34%	34%
	Défense contre les forces du Mal	25%	29%	35%	40%
	Divination	0%	0%	16%	23%
	Enchantement	26+10%	30+10%	36+10%	41+10%
	Etude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Etude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	23%	27%	30%	34%
	Méditation	25%	25%	26%	30%
	Mauvais sort	25%	31%	37%	42%
	Métamorphose	28%	32%	35%	38%
	Potions	30%	36%	38%	42%
Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%	
Sortilèges appris jusqu'en 1 ^{ère}	Base : Ouverture ; Faire la vaisselle Croche pied ; Delecto ; Larmes ; Leniter ; Lévitacion d'objet ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repousse vermine ; Révélation				
Sortilèges appris en 2 ^{ème}	Période 1 : Ligotage ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Libération ; Métamorphose : Animal en Animal ; Surface miroir Période 2 : Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Désarmement ; Métamorphose : Animal en Objet Période 3 : Conjonctivite ; Création mineure ; Hydrophobie ; Langue de plomb ; Répulsion ; Ventilation				
Potions apprises jusqu'en 1 ^{ère}	Amnésie ; Doxicide ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Philtre dégonflant				
Potions apprises en 2 ^{ème}	Période 1 : Fertilisant ; Herbicide ; Phéromones Période 2 : Brume Opaque Période 3 : Aliments magiques ; Pimentine ; Regermination				
Baguette	Bois de chêne de 28,2 cm de long avec crin de licorne : Enchantement +10%				
Familier	Chat noir commun nommé Stella				
Inventaire	Longue-vue + Lentilles ensorcelées pour longue-vue permettant d'augmenter la distance visuelle magiquement				

Nom	MacAlister Kateline		2 ^{ème} année		
Description	Sorcière de née-moldue: la peau plus blanche que la normale, les yeux noisette et les cheveux châains clairs, on remarque immédiatement qu'elle prend grand soin de son physique, parfois un peu trop comme pourront le confirmer ses compagnons. Plus grande et élancée que ses camarades, elle a les traits ciselés et les cheveux coiffés en deux couettes. Kateline surveille sont physique de très près car il s'agissait de son seul atout quand elle suivait ses cours dans une école moldue. Depuis qu'elle a été choisie pour rejoindre Poudlard, elle est pleine d'espoir et débordé d'une envie d'apprendre et de curiosité. Elle prend des notes sur tout ce qu'elle lit et entend en cours, mais s'y perd parfois dans ce fouillis de parchemins.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 10-4	Perception : 9	Pouvoir : 13	Ideé : 70%	
	Constitution : 9-4	Intelligence : 14	Apparence : 16	Chance : 65%	
	Taille : 12-4	Dextérité : 11	Points de vie : 7	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Cérébral		Erudition		
Avantages	Charismatique ; Chouchou d'un professeur (Mac Gonagall) ; Douée en métamorphose ; Empathie avec les êtres féériques ; Précoce				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	38%	38%	38%	38%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	58%	60%	60%	60%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	44%	44%	44%	44%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	35%	35%	35%	35%
	Déguisement	15%	15%	15%	18%
	Discrétion	10%	10%	10%	10%
	Dressage/soin	30%	30%	30%	30%
	Empathie	50%	53%	53%	53%
	Esquive	50%	50%	50%	50%
	Fouille/ménage	29%	29%	29%	29%
	Langue étrangère/rune	27%	27%	27%	27%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	50%	50%	50%	50%
	Persuasion/Baratin	10%	14%	16%	20%
	Psychologie	40%	43%	43%	46%
	Secourisme	20%	20%	20%	20%
	Survie	50%	50%	50%	50%
Triche	0%	0%	0%	0%	
Vigilance	25%	25%	25%	28%	
Compétences moldue	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Bricolage	10%	10%	10%	10%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Culture générale Moldue (M)	20%	20%	20%	20%
	Informatique (M)	32%	32%	32%	32%
	Serrurerie	10%	10%	10%	10%
	Jeux Moldus (M)	16%	16%	16%	16%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	23%	25%	29%	31%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	25%	28%	31%	35%
	Cours de Vol	28%	33%	33%	33%
	Défense contre les forces du Mal	24%	29%	32%	39%
	Divination	0%	0%	17%	23%
	Enchantement	24%	31%	35%	39%
	Etude des Moldus		0%	0%	0%
	Etude des runes	0%	0%	15%	20%
	Histoire de la magie	21%	28%	34%	39%
	Méditation	26%	26%	30%	33%
	Mauvais sort	23%	29%	33%	35%
	Métamorphose*	27+10%	35+10%	37+10%	43+10%
	Potions	21%	28%	30%	35%
Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%	
Sortilèges appris jusqu'en 1^{ère}	Base : Purification; Tressage de fibres végétales Croche pied ; Delecto ; Larmes ; Leniter ; Lévitacion d'objet ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repousse vermine ; Révélation				
Sortilèges appris en 2^{ème}	Période 1 : Ligotage ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Libération ; Métamorphose : Animal en Animal ; Surface miroir Période 2 : Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Désarmement ; Métamorphose : Animal en Objet Période 3 : Conjonctivite ; Création mineure ; Langue de plomb ; Répulsion ; Sècheresse ; Ventilation				
Potions apprises jusqu'en 1^{ère}	Amnésie ; Doxicide ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Philtre dégonflant				
Potions apprises en 2^{ème}	Période 1 : Fertilisant ; Herbicide ; Phéromones Période 2 : Brume Opaque Période 3 : Aliments magiques ; Pimentine ; Regermination				
Baguette	Bois de houx de 23,6 cm de long avec ventricule de cœur de dragon.: Mauvais Sorts +10%				
Familier	Pas de familier				

Nom	MacDougal Isabel		2 ^{ème} année		
Description	Sorcière de sang pur, noire de peau, elle a les yeux verts de sa mère, les cheveux noirs de jais qui cascaden jusqu'au creux des reins et légèrement bouclés à leur extrémité. Petite et fluette, elle a le nez légèrement retroussé et les sourcils fins et bien dessinés. Isabelle est très vive d'esprit et apprécie grandement les énigmes et autres jeux de l'esprit. Fervente membre du club d'échec, elle passe son temps libre à lire des livres sur les casse-têtes magiques et sur les grandes énigmes de l'histoire de la magie, pour lesquelles elle se passionne.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 9-4	Perception : 12	Pouvoir : 12	Idee : 75%	
	Constitution : 10-4	Intelligence : 15	Apparence : 13	Chance : 60%	
	Taille : 9-4	Dextérité : 12	Points de vie : 6	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Cérébral	Erudition	Sagesse		
Avantages	Charismatique ; Douée en énigmes ; Petit ami ; Excellente joueuse d'échecs				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	23%	23%	23%	23%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	30%	30%	30%	30%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	60%	60%	65%	65%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	10%	14%	14%	18%
	Déguisement	5%	5%	5%	5%
	Discrétion	13%	13%	13%	13%
	Dressage/soin	15%	15%	15%	15%
	Empathie	50%	50%	50%	50%
	Esquive	48%	48%	48%	48%
	Fouille/ménage	34%	38%	38%	40%
	Langue étrangère/rune	0%	10%	12%	15%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	34%	34%	34%	34%
	Persuasion/Baratin	15%	15%	15%	15%
	Psychologie	5%	5%	5%	5%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	0%	0%	0%	0%
Triche	0%	0%	0%	0%	
Vigilance	27%	27%	27%	30%	
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (énigmes magiques)	60%	60%	63%	63%
	Connaissance des Moldus (S) :	18%	18%	22%	22%
	Culture générale des sorciers (S)	0%	0%	0%	0%
	Jeux Sorciers (S)	40%(+15%)	40%(+15%)	44%(+15%)	44%(+15%)
Mythes et légendes sorcier (S)	36%	36%	36%	36%	
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	16%	22%
	Astrologie	22%	24%	30%	35%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	23%	26%	31%	36%
	Cours de Vol	21%	25%	25%	25%
	Défense contre les forces du Mal	28%	34%	36%	41%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	24%	26%	34%	40%
	Etude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Etude des runes	0%	0%	14%	17%
	Histoire de la magie	23%	27%	33%	37%
	Méditation	26%	28%	28%	30%
	Mauvais sort	26+10%	35+10%	39+10%	44+10%
	Métamorphose	24%	30%	34%	36%
	Potions	25%	28%	31%	36%
Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%	
Sortilèges	Base :	Lumière/Obscurité ; Leniter ; Lévitiation d'objet ; Métamorphose : Fer vers plume ; Réchauffement ; Repousse vermine			
	Période 2 :	Métamorphose : Objet vers Objet ; Refroidissement			
	Période 3 :	Delecto ; Larmes ; Métamorphose : Fruit vers Fruit ; Révélation			
Sortilèges appris jusqu'en 1 ^{ère}	Base :	Purification ; Ménage magique			
		Croche pied ; Delecto ; Larmes ; Leniter ; Lévitiation d'objet ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repousse vermine ; Révélation			
Sortilèges appris en 2 ^{ème}	Période 1 :	Ligotage ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Libération ; Métamorphose : Animal en Animal ; Surface miroir			
	Période 2 :	Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Désarmement ; Métamorphose : Animal en Objet			
	Période 3 :	Conjonctivite ; Création mineure ; Langue de plomb ; Répulsion ; Ventilation			
Potions apprises jusqu'en 1 ^{ère}	Amnésie ; Doxicide ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Philtre dégonflant				
Potions apprises en 2 ^{ème}	Période 1 :	Fertilisant ; Herbicide ; Phéromones			
	Période 2 :	Brume Opaque			
	Période 3 :	Aliments magiques ; Caféine ; Pimentine ; Regermination			
Baguette	Bois de saule de 33,9 cm de long avec crin de licorne ; Mauvais Sorts +10%				
Familier	Familier intelligent lié empathiquement : hibou grand duc nommé Flich				

Nom	Turtwig Ivy		2 ^{ème} année		
Description	Sorcière de sang mêlé, Ivy est une jeune fille dynamique aux cheveux roux bouclés presque toujours en bataille. Les yeux verts, plus grande que la moyenne de son âge, elle possède également un physique d'athlète qui lui vient des cours de gymnastique qu'elle suivait dans son école moldue avant d'arriver à Poudlard. Son physique quelque peu étonnant pour une jeune fille lui a d'ailleurs valu de nombreuses moqueries, raison pour laquelle Ivy est colérique et bagarreuse. Elle n'hésitera pas à remettre les personnes en place si celles-ci se permettent une remarque déplacée.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 12-4	Perception : 10	Pouvoir : 11	Idée : 65%	
	Constitution : 11-4	Intelligence : 13	Apparence : 9	Chance : 55%	
	Taille : 11-4	Dextérité : 12	Points de vie : 7	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Cérébral		Erudition		Sagesse
Avantages	Affinité baguette +10% ; Doué en athlétisme ; Force d'âme ; Patience				
Désavantage	Défaut psychologique : colérique				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	50%	53%	53%	56%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme*	60+10%	64+10%	67+10%	67+10%
	Bagarre	47%	47%	47%	47%
	Bibliothèque	29%	29%	29%	29%
	Commandement	20%	20%	20%	24%
	Connaissance scolaire (S-M)	17%	17%	17%	17%
	Déguisement	5%	5%	5%	5%
	Discrétion	30%	30%	30%	30%
	Dressage/soin	20%	20%	20%	20%
	Empathie	20%	20%	20%	20%
	Esquive	38%	38%	41%	41%
	Fouille/ménage	33%	33%	33%	33%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	42%	42%	42%	45%
	Persuasion/Baratin	10%	10%	10%	10%
	Psychologie	15%	15%	15%	15%
	Secourisme	30%	30%	30%	30%
	Survie	30%	30%	30%	30%
Triche	0%	0%	0%	0%	
Vigilance	26%	30%	30%	30%	
Compétences moldues	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Bricolage	15%	15%	18%	18%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Culture générale Moldue (M)	10%	10%	10%	10%
	Informatique (M)	0%	0%	0%	0%
	Serrurerie	0%	0%	0%	0%
	Jeux Moldus (M)	15%	15%	15%	19%
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (créatures magiques)	21%	21%	24%	25%
	Connaissance des Moldus (S) :	15%	15%	18%	23%
	Culture générale des sorciers (S)	18%	18%	18%	18%
	Jeux Sorciers (S)	15%	15%	15%	15%
Mythes et légendes sorcier (S)	15%	15%	15%	15%	
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	28%	33%	37%	41%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	23%	30%	33%	36%
	Cours de Vol	25%	30%	30%	30%
	Défense contre les forces du Mal	26%	30%	36%	38%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	35%	37%	41%	46%
	Etude des Moldus	0%	0%	13%	19%
	Etude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	21%	23%	25%	32%
	Méditation	26%	26%	29%	31%
	Mauvais sort	27%	30%	37%	40%
	Métamorphose	28+20%	31+20%	35+10%	38+10%
	Potions	23%	24%	28%	31%
Soins des créatures magiques	0%	0%	13%	20%	
Sortilèges appris jusqu'en 1 ^{ère}	Base : Ouverture ; Créations mineures Croche pied ; Delecto ; Larmes ; Leniter ; Lévitatio d'objet ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repousse vermine ; Révélation				
Sortilèges appris en 2 ^{ème}	Période 1 : Ligotage ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Libération ; Métamorphose : Animal en Animal ; Surface miroir Période 2 : Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Désarmement ; Métamorphose : Animal en Objet / Animal en Pierre Période 3 : Conjonctivite ; Création mineure ; Langue de plomb ; Répulsion ; Ventilation				
Potions apprises jusqu'en 1 ^{ère}	Amnésie ; Dotoxicide ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Philtre dégonflant				
Potions apprises en 2 ^{ème}	Période 1 : Fertilisant ; Herbicide ; Phéromones Période 2 : Brume Opaque Période 3 : Aliments magiques ; Pimentine ; Regermination				
Baguette	Bois d'ébène de 29,4 cm de long avec crin de licorne : Métamorphose +10%				
Familier	Gekko commun nommé Gheey				
Inventaire	Tenue de sport moldue				

Nom	Wilowis Archibald		2 ^{ème} année		
Description	Archibald est un jeune sorcier de sang mêlé qui a grandi chez les moldus jusqu'à ce que la lettre pour Poudlard lui soit envoyée. Ses parents lui ont néanmoins enseigné la magie et Archibald a fait quelques essais de son côté pour apprendre à maîtriser des sortilèges et potions. Les cheveux châtain, les yeux vert, il curieux de nature et a réussi à devenir Animagus sans l'aide de personne, mais n'est pas déclaré au Ministère de la Magie. Il souffre d'une phobie du vol en balai				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 10-4	Perception : 12	Pouvoir: 10	Idée : 65%	
	Constitution : 10-4	Intelligence : 13	Apparence : 10	Chance : 50%	
	Taille : 10-4	Dextérité : 13	Points de vie : 6	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Cérébral	Erudition	Sagesse		
Avantages	Affinité avec les animaux fantastiques ; Animagus (chat identique mais en miroir à son familial) ; Excellent joueur d'échecs				
Désavantages	Lacunes en vol en balai				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	33%	35%	35%	35%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	30%	30%	30%	32%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	17%	20%	20%	20%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	10%	10%	10%	10%
	Déguisement	5%	5%	5%	5%
	Discrétion	54%	56%	60%	60%
	Dressage/soin	35%	35%	35%	35%
	Empathie	30%	30%	30%	30%
	Esquive	28%	28%	28%	28%
	Fouille/ménage	40%	43%	43%	45%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	33%	33%	33%	33%
	Persuasion/Baratin	40%	43%	43%	47%
	Psychologie	5%	5%	5%	5%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	0%	0%	0%	0%
Triche	43%	43%	43%	43%	
Vigilance	48%	50%	50%	50%	
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Animagus	28%	28%	30%	33%
	Connaissance (Plantes magiques)	27%	30%	30%	30%
	Connaissance des Moldus (S) :	8%	8%	8%	8%
	Culture générale des sorciers (S)	0%	0%	0%	0%
	Jeux Sorciers (S)	27%(+15%)	27%(+15%)	30%(+15%)	30%(+15%)
Mythes et légendes sorcier (S)	26%	26%	26%	26%	
Compétences moldues	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Bricolage	15%	15%	15%	15%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Culture générale Moldue (M)	20%	20%	20%	20%
	Informatique (M)	0%	0%	0%	0%
	Serrurerie	16%	18%	18%	22%
Jeux Moldus (M)	15%	15%	15%	15%	
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	23%	27%	31%	236%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	24%	30%	35%	40%
	Cours de Vol	19%	23%	23%	23%
	Défense contre les forces du Mal	24%	30%	33%	38%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	25+10%	27+10%	33+10%	35+10%
	Etude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Etude des runes	0%	0%	14%	19%
	Histoire de la magie	23%	30%	34%	36%
	Méditation	35%	35%	37%	37%
	Mauvais sort	21%	25%	30%	35%
	Métamorphose	25%	27%	31%	38%
	Potions	25%	30%	33%	35%
Soins des créatures magiques	0%	0%	15%	19%	
Sortilèges appris jusqu'en 1 ^{ère}	Base : Croche pied; Ménage magique Croche pied ; Delecto ; Larmes ; Leniter ; Lévitacion d'objet ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repousse vermine ; Révélation				
Sortilèges appris en 2 ^{ème}	Période 1 : Ligotage ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Libération ; Métamorphose : Animal en Animal ; Surface miroir Période 2 : Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Déchirure ; Désarmement ; Métamorphose : Animal en Objet Période 3 : Conjonctivite ; Création mineure ; Langue de plomb ; Répulsion ; Ventilation				
Potions apprises jusqu'en 1 ^{ère}	Amnésie ; Dotoxicide ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Philtre dégonflant				
Potions apprises en 2 ^{ème}	Période 1 : Fertilisant ; Herbicide ; Pheromones Période 2 : Brume Opaque Période 3 : Aliments magiques ; Pimentine ; Regermination				
Baguette	Bois d'érable, 27.1 cm, ventricule de dragon : Enchantement +10%				
Familier	Chat intelligent et lié empathiquement nommé Effrit				

Nom	Felswing Iona		2 ^{ème} année		
Description	Cette élève de Serpentard passe pour le moins inaperçue. D'un physique banal, elle possède une peau naturellement bronzée même durant l'hiver et possède de longs cheveux châtain clair. Moyennement douée pour les études, elle ne brille pas non plus dans le sport et ne participe à aucune activité extrascolaire. Iona a des problèmes avec sa famille et préfère généralement rester à l'école durant les vacances. D'après les autres élèves de sa famille, Iona n'a plus que sa mère de vivante et celle-ci fuit depuis la chute de Voldemort. Elevée par sa tante, elle est d'un tempérament effacé et se laisse généralement entraîner dans les pires combines par ses camarades de maison.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 10-4	Perception : 15	Pouvoir : 13	Idee : 60%	
	Constitution : 11-4	Intelligence : 12	Apparence : 11	Chance : 65%	
	Taille : 10-4	Dextérité : 16	Points de vie : 7	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Défaut psychologique : menteur		Fourberie	Sur le qui-vive	
Avantages	Sang-Pur ; Troisième œil ; Objet magique (Scrutoscope)				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	10%	10%	10%	10%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	30%	30%	34%	38%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	55%	60%	60%	60%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	40%	40%	40%	40%
	Déguisement	18%	24%	24%	24%
	Discrétion	46%	46%	50%	50%
	Dressage/soin	10%	10%	14%	20%
	Empathie	30%	30%	30%	30%
	Esquive	45%	45%	45%	45%
	Fouille/ménage	40%	40%	40%	40%
	Langue étrangère/rune	28%	28%	32%	35%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	40%	40%	40%	40%
	Persuasion/Baratin	49%	53%	55%	55%
	Psychologie	39%	39%	39%	39%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
Survie	15%	15%	15%	15%	
Triche	15%	20%	24%	30%	
Vigilance	52%	55%	55%	55%	
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (Enchantements protecteurs) (S)	5%	10%	16%	22%
	Connaissance des Moldus (S)	0%	0%	0%	0%
	Culture générale des sorciers (S)	20%	20%	20%	20%
	Jeux Sorciers (S)	10%	10%	10%	10%
Mythes et légendes sorcier (S)	31%	35%	35%	35%	
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	23%	25%	28%	30%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	22%	25%	28%	31%
	Cours de Vol	19%	21%	21%	21%
	Défense contre les forces du Mal	25%	28%	30%	33%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	30+10%	35+10%	39+10%	41+10%
	Etude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Etude des runes	0%	0%	15%	20%
	Histoire de la magie	25%	28%	30%	33%
	Mauvais sort	22%	26%	30%	32%
	Métamorphose	22%	25%	27%	31%
	Potions	24%	28%	32%	34%
Soins des créatures magiques	0%	0%	15%	20%	
Sortilèges appris jusqu'en 1^{ère}	Base : Réparation; Ménage magique Delecto ; Larmes ; Leniter ; Lévitiation d'objet ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repousse vermine ; Révélation				
Sortilèges appris en 2^{ème}	Période 1 : Apparition d'objet ; Ligotage ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Libération ; Métamorphose : Animal en Animal ; Surface miroir Période 2 : Anti-sort général ; Annuler une invocation ; Bloque-Jambe ; Désarmement ; Métamorphose : Animal en Objet Période 3 : Conjonctivite ; Création mineure ; Contre-Enchantement ; Discrétion ; Langue de plomb ; Répulsion ; Ventilation				
Potions apprises jusqu'en 1^{ère}	Amnésie ; Cinq Sens ; Doxicide ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Philtre dégonflant				
Potions apprises en 2^{ème}	Période 1 : Fertilisant ; Herbicide ; Pheromones Période 2 : Brume Opaque ; Incanto Evanesco Période 3 : Aliments magiques ; Pimentine ; Regermination				
Baguette Familier	Bois de frêne, 29,6 cm, ventricule de dragon : Enchantement +10%				
	Aucun familial				

Nom	MacMillian Andy		2 ^{ème} année		
Description	Andy est un sorcier de sang-pur fourbe et sournois, qui semble toujours en train de fureter dans les couloirs en surveillant ses camarades. Assez petit, les cheveux noirs et les yeux bruns, il possède un physique décharné et famélique, ainsi qu'une posture toutée qui le fait ressembler à un vautour tournant autour de sa proie. Hypocrite de nature, il n'accepte pas d'avoir tort et rejette toujours la faute sur les autres élèves.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 9-4	Perception : 16	Pouvoir : 14	Idée : 65%	
	Constitution : 9-4	Intelligence : 13	Apparence : 11	Chance : 70%	
	Taille : 9-4	Dextérité : 16	Points de vie : 5	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Défaut psychologique : hypocrite		Fourberie		Sur le qui-vive
Avantages	Affinité baguette +10% ; Facilités en Mauvais sorts ; Précoce ; Self-contrôle				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	10%	10%	10%	10%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	30%	30%	30%	30%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	55%	55%	55%	55%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	45%	45%	45%	45%
	Déguisement	24%	24%	30%	30%
	Discrétion	46%	46%	51%	54%
	Dressage/soin	10%	10%	10%	10%
	Empathie	20%	20%	20%	20%
	Esquive	50%	50%	50%	50%
	Fouille/ménage	40%	45%	45%	45%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	10%	14%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	50%	50%	52%	52%
	Persuasion/Baratin	49%	53%	53%	53%
	Psychologie	39%	39%	39%	42%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	15%	15%	15%	15%
	Triche	39%	39%	39%	43%
Vigilance	53%	56%	56%	56%	
Compétences des sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (...) (S)	0%	0%	0%	0%
	Connaissance des Moldus (S)	0%	0%	0%	0%
	Culture générale des sorciers (S)	20%	24%	24%	24%
	Jeux Sorciers (S)	15%	15%	15%	15%
Mythes et légendes sorcier (S)	23%	23%	26%	26%	
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	17%	20%
	Astrologie	23%	27%	32%	37%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	26%	30%	34%	39%
	Cours de Vol	21%	26%	26%	26%
	Défense contre les forces du Mal	23%	24%	30%	34%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	28%	34%	39%	42%
	Étude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Étude des runes	0%	0%	12%	18%
	Histoire de la magie	20%	24%	27%	31%
	Mauvais sort*	30+20%	33+20%	35+20%	40+20%
	Métamorphose	19%	24%	27%	31%
Potions	26%	30%	35%	41%	
Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%	
Sortilèges appris jusqu'en 1 ^{ère}	Base : Création mineure ; Croche pied ; Lacer ; Ménage magique Colle ; Delecto ; Larmes ; Leniter ; Lévitacion d'objet ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repousse vermine ; Révélation ; Stupéfix				
Sortilèges appris en 2 ^{ème}	Période 1 : Ligotage ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Libération ; Métamorphose : Animal en Animal ; Surface miroir Période 2 : Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Cuisant ; Désarmement ; Métamorphose : Animal en Objet Période 3 : Conjonctivite ; Création mineure ; Langue de plomb ; Répulsion ; Ventilation				
Potions apprises jusqu'en 1 ^{ère}	Annésie ; Doxicide ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Philtre dégonflant				
Potions apprises en 2 ^{ème}	Période 1 : Fertilisant ; Herbicide ; Phéromones Période 2 : Brume Opaque Période 3 : Aliments magiques ; Pimentine ; Regermination				
Baguette	Bois de cerisier, 25,6 cm, ventricule de dragon : Mauvais Sort +20%				
Familier	Fouine nommée Slave				

Rivaux

Nom	Buckley Raynes				2 ^{ème} année			
Description	Raynes et un garçon fin et élancé. Les traits de son visage sont creusés, comme s'il souffrait de malnutrition. Sa peau anormalement blanche le fait ressembler à un mort-vivant et ses yeux bleus et ses cheveux blonds paille ne font rien pour améliorer cette impression. Très souple, il se déplace avec grâce et reste silencieux la plupart du temps.							
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 11-4		Perception : 16		Pouvoir: 12		Idée : 60%	
	Constitution : 12-4		Intelligence : 12		Apparence : 14		Chance : 60%	
	Taille : 11-4		Dextérité : 16		Points de vie : 8		Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Défaut psychologique : menteur		Fourberie			Sur le qui-vive		
Avantages	Facilité en potions ; Familier intelligent lié psychiquement et sensoriellement ; Précoce							
Coup de pouce du destin	Objet rarissime : brouilleur magique empêchant quiconque de le détecter magiquement							
Croche patte du destin	Plus un seul parent de vivant, doit se débrouiller seul.							
Compétences générales	Nom				Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch				13%	13%	13%	13%
	Artisanat				5%	5%	5%	5%
	Athlétisme				20%	23%	23%	23%
	Bagarre				13%	13%	13%	13%
	Bibliothèque				47%	47%	47%	50%
	Commandement				14%	14%	14%	14%
	Connaissance scolaire (S-M)				15%	15%	15%	15%
	Déguisement				45%	45%	49%	49%
	Discrétion				55%	55%	55%	57%
	Dressage/soin				10%	10%	10%	10%
	Empathie				20%	20%	20%	20%
	Esquive				55%	55%	55%	55%
	Fouille/ménage				50%	50%	50%	50%
	Langue étrangère/rune				0%	0%	5%	11%
	Langue natale				70%	70%	70%	70%
	Orientation				17%	19%	19%	19%
	Persuasion/Baratin				70%	70%	70%	70%
	Psychologie				37%	37%	37%	37%
	Secourisme				0%	0%	0%	0%
	Survie				50%	50%	50%	50%
Triche				12%	15%	15%	17%	
Vigilance				46%	46%	48%	48%	
Compétences des sorciers	Nom				Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance des Moldus (S) :				15%	15%	15%	15%
	Culture générale des sorciers (S)				50%	50%	55%	55%
	Jeux Sorciers (S)				15%	15%	15%	15%
	Mythes et légendes sorcier (S)				13%	13%	16%	19%
Compétences scolaires	Nom				Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie				0%	0%	14%	19%
	Astrologie				230%	32%	34%	40%
	Astronomie				0%	0%	0%	0%
	Botanique				24%	28%	30%	34%
	Cours de Vol				25%	31%	31%	31%
	Défense contre les forces du Mal				23%	25%	33%	37%
	Divination				0%	0%	0%	0%
	Enchantement				27+10%	32+10%	39+10%	44+10%
	Etude des Moldus				0%	0%	0%	0%
	Etude des runes				0%	0%	16%	19%
	Histoire de la magie				26%	28%	31%	34%
	Mauvais sort				25%	32%	37%	40%
	Métamorphose				25%	28%	33%	38%
	Potions*				35+10%	41+10%	45+10%	53+10%
	Soins des créatures magiques				0%	0%	0%	0%
Sortilèges appris jusqu'en 1 ^{ère}	Base : Croche pied; Ménage magique ; Miroir Delecto ; Folloreille Larmes ; Leniter ; Lévitiation d'objet ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repousse vermine ; Révélation							
Sortilèges appris en 2 ^{ème}	Période 1 : Ligotage ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Libération ; Métamorphose : Animal en Animal ; Surface miroir Période 2 : Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Brouillard ; Désarmement ; Métamorphose : Animal en Objet Période 3 : Conjonctivite ; Création mineure ; Langue de plomb ; Répulsion ; Ventilation							
Potions apprises jusqu'en 1 ^{ère}	Amnésie ; Cinq Sens ; Doxide ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Philtre dégonflant							
Potions apprises en 2 ^{ème}	Période 1 : Fertilisant ; Herbicide ; Pheromones Période 2 : Brume Opaque Période 3 : Aliments magiques ; Goutte désopilante ; Pimentine ; Regermination							
Baguette	Bois d'ébène, 30.1 cm, ventricule de dragon : Enchantement +10%							
Familier	Furet blanc lié empathiquement et sensoriellement nommé Snow							

Nom	Bulstrode Rebecca		2 ^{ème} année		
Description	Rebecca est une sorcière de sang pur dotée d'une force et d'une résistance supérieure à la moyenne. Elle est endurante et intelligente, mais peu consciente de ce qui l'entoure. Les cheveux noirs, qu'elle coiffe en queue de cheval, elle a les yeux bruns légèrement enfoncés dans leurs orbites, ce qui lui donne en permanence un aspect fatigué. Elle possède des traits carrés pour une fille, mais un magnétisme naturel qui attire les autres autour d'elle. C'est elle qui joue le rôle de chef dans sa petite équipe.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 13-4	Perception : 9	Pouvoir : 15	Idée : 60%	
	Constitution : 14-4	Intelligence : 13	Apparence : 13	Chance : 60%	
	Taille : 10-4	Dextérité : 18	Points de vie : 10	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Défaut psychologique : sans scrupule		Fourberie		Sur le qui-vive
Avantages	Animagus (Corneille) ; Facilité en potions ; Familier à intelligence humaine ; Premier de la classe				
Coup de pouce du destin	Riche				
Croche patte du destin	Parents à Azkaban				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	14%	14%	19%	19%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	20%	20%	20%	20%
	Bagarre	49%	49%	52%	52%
	Bibliothèque	53%	53%	53%	53%
	Commandement	23%	23%	29%	29%
	Connaissance scolaire (S-M)	50%	50%	50%	50%
	Déguisement	5%	5%	5%	5%
	Discrétion	10%	10%	10%	10%
	Dressage/soin	10%	10%	10%	10%
	Empathie	20%	20%	20%	20%
	Esquive	60%	60%	60%	60%
	Fouille/ménage	20%	20%	20%	20%
	Langue étrangère/rune	35%	35%	38%	38%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	25%	25%	25%	25%
	Persuasion/Baratin	63%	63%	63%	63%
	Psychologie	50%	50%	50%	50%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	55%	55%	55%	55%
Triche	13%	13%	13%	15%	
Vigilance	46%	46%	50%	50%	
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Animagus	18%	18%	23%	25%
	Connaissance (plantes magiques) :	38%	38%	42%	42%
	Connaissance des Moldus (S) :	4%	4%	4%	4%
	Culture générale des sorciers (S)	20%	20%	20%	20%
	Jeux Sorciers (S)	10%	10%	10%	10%
Mythes et légendes sorcier (S)	14%	14%	14%	16%	
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%		14%	17%
	Astrologie	27%	34%	37%	40%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	26%	32%	38%	43%
	Cours de Vol	31%	35%	35%	35%
	Défense contre les forces du Mal	23%	30%	32%	38%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	31%	33%	36%	40%
	Etude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Etude des runes	0%	0%	16%	18%
	Histoire de la magie	22%	27%	32%	37%
	Mauvais sort	26+10%	35+10%	38+10%	42+10%
	Métamorphose	28%	31%	33%	35%
	Potions*	30+10%	34+10%	43+10%	51+10%
	Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%
Sortilèges appris jusqu'en 1 ^{ère}	Base : Croche pied; Ménage magique Delecto ; Déchirure Larmes ; Leniter ; Lévitiation d'objet ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repousse vermine ; Révélation				
Sortilèges appris en 2 ^{ème}	Période 1 : Ligotage ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Libération ; Métamorphose : Animal en Animal ; Surface miroir Période 2 : Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Désarmement ; Métamorphose : Animal en Objet Période 3 : Conjonctivite ; Création mineure ; Langue de plomb ; Répulsion ; Ventilation				
Potions apprises jusqu'en 1 ^{ère}	Acné ; Amnésie ; Cinq Sens ; Doxicide ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Philtre dégonflant				
Potions apprises en 2 ^{ème}	Période 1 : Fertilisant ; Herbicide ; Pheromones Période 2 : Brume Opaque Période 3 : Aliments magiques ; Doigts agiles ; Pimentine ; Regermination				
Baguette	Bois d'ébène, 30.1 cm, ventricule de dragon : Enchantement +10%				
Familier	Serpent à intelligence humaine nommé Sistrina				

Nom	Mortague Larse		2 ^{ème} année		
Description	De grande taille et d'une carrure impressionnante pour son âge, Lars est également très fort et possède des épaules carrées. Les cheveux bruns coupés courts et coiffés en arrière, il a les yeux brun foncé. Ses traits semblent grossiers et carrés, il possède également une acné sévère qui le rend peu séduisant et qui lui vaut de nombreuses moqueries, moqueries qui se terminent souvent par une bagarre.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 16-4	Perception : 15	Pouvoir : 8	Idée : 45%	
	Constitution : 16-4	Intelligence : 9	Apparence : 13	Chance : 40%	
	Taille : 15-4	Dextérité : 13	Points de vie : 12	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Défaut psychologique : colérique	Fourberie	Sur le qui-vive		
Avantages	Doué pour l'acrobatie/Quidditch ; Doué pour l'athlétisme ; Facilité en vol en balai ; Famille influente				
Coup de pouce du destin	Riche : Famille riche qui lui permet de s'acheter bon nombre de choses qui sont hors de portée des autres élèves.				
Croche patte du destin	Dénigré : on raconte que Lars tiendrait son acné de sa dernière petite amie, qui avait du sang troll dans les veines.				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch*	63+10%	67+10%	67+10%	67+10%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme*	64+10%	64+10%	70+10%	70+10%
	Bagarre	64%	64%	64%	64%
	Bibliothèque	35%	35%	35%	35%
	Commandement	50%	50%	50%	50%
	Connaissance scolaire (S-M)	14%	14%	14%	14%
	Déguisement	5%	5%	5%	5%
	Discrétion	19%	19%	23%	23%
	Dressage/soin	10%	10%	15%	15%
	Empathie	20%	20%	20%	20%
	Esquive	75%	75%	75%	75%
	Fouille/ménage	20%	20%	20%	20%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	32%	32%	32%	32%
	Persuasion/Baratin	50%	50%	50%	50%
	Psychologie	15%	15%	15%	15%
	Secourisme	20%	20%	20%	20%
	Survie	20%	20%	20%	20%
Triche	15%	15%	15%	20%	
Vigilance	40%	40%	40%	40%	
Compétences des sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (Histoire du Quiddich) (S)	50%	50%	55%	55%
	Connaissance des Moldus (S)	30%	30%	30%	30%
	Culture générale des sorciers (S)	20%	20%	20%	20%
	Jeux Sorciers (S)	10%	10%	10%	10%
Mythes et légendes sorcier (S)	10%	14%	14%	14%	
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	27%	31%	33%	40%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	25%	32%	34%	40%
	Cours de Vol*	34+10%	39+10%	42+10%	50+10%
	Défense contre les forces du Mal	28%	31%	36%	43%
	Divination	0%	0%	13%	18%
	Enchantement	29+10%	33+10%	37+10%	40+10%
	Etude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Etude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	24%	30%	34%	38%
	Mauvais sort	26%	31%	37%	42%
	Métamorphose	21%	25%	30%	40%
Potions	27%	30%	33%	39%	
Soins des créatures magiques	0%	0%	15%	19%	
Sortilèges appris jusqu'en 1 ^{ère}	Base : Création mineure; Eclat lumineux Delecto ; Déchirure Larmes ; Leniter ; Lévitiation d'objet ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repousse vermine ; Révélation ; Rotation ; Vermilius				
Sortilèges appris en 2 ^{ème}	Période 1 : Ligotage ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Libération ; Métamorphose : Animal en Animal ; Surface miroir Période 2 : Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Désarmement ; Métamorphose : Animal en Objet ; Toboggan Période 3 : Conjonctivite ; Création mineure ; Langue de plomb ; Répulsion ; Ventilation				
Potions apprises jusqu'en 1 ^{ère}	Amnésie ; Doxicide ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Philtre dégonflant				
Potions apprises en 2 ^{ème}	Période 1 : Fertilisant ; Herbicide ; Pheromones Période 2 : Brume Opaque Période 3 : Aliments magiques ; Pimentine ; Regermination				
Baguette	Bois de chêne, 27.1 cm, ventricule de dragon : Enchantement +10%				
Balais	Balai Viteo +20% en vol et contrôleur de trajectoires rendant les virages plus aisés				
Familier	Hibou commun nommé Gerch				

Nom	Parkin Elfrida		2 ^{ème} année		
Description	Elfrida est une jeune sorcière de sang pur passablement mignonne et intelligente si on ne prend pas en compte sa jalousie maladroite. Petite pour son âge, elle a les cheveux brun foncé et les yeux marron. Elle possède un visage rond et quelques taches de rousseur dont elle déteste qu'on lui fasse la remarque. Elle a de longs doigts très agiles qui lui permettent de manipuler des objets avec facilité.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 9-4	Perception : 14	Pouvoir : 15	Idée : 75%	
	Constitution : 12-4	Intelligence : 15	Apparence : 14	Chance : 75%	
	Taille : 9-4	Dextérité : 16	Points de vie : 7	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Défaut psychologique : jalousie maladroite		Fourberie		Sur le qui-vive
Avantages	Affinité avec les spectres ; Douée en persuasion/baratin ; Facilité en enchantements ; Patience ; Troisième œil				
Coup de pouce du destin	Sorts Innés : Jambencoton ; Répare un objet simple ; Sècheresse				
Croche patte du destin	Inapte : Histoire de la magie				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	10%	10%	10%	10%
	Artisanat	35%	35%	35%	35%
	Athlétisme	20%	20%	20%	20%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	71%	75%	75%	75%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	59%	59%	63%	63%
	Déguisement	15%	15%	15%	15%
	Discrétion	44%	44%	44%	44%
	Dressage/soin	10%	10%	15%	19%
	Empathie	20%	20%	20%	20%
	Esquive	65%	65%	65%	65%
	Fouille/ménage	60%	60%	60%	60%
	Langue étrangère/rune	42%	42%	42%	42%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	23%	23%	23%	23%
	Persuasion/Baratin*	59%	59%	66%	66%
	Psychologie	55%	55%	55%	55%
	Secourisme	20%	20%	20%	20%
	Survie	20%	20%	20%	20%
Triche	14%	14%	17%	20%	
Vigilance	40%	40%	42%	42%	
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance des Moldus (S)	0%	0%	0%	0%
	Culture générale des sorciers (S)	20%	20%	20%	20%
	Jeux Sorciers (S)	10%	10%	10%	10%
	Mythes et légendes sorcier (S)	12%	15%	15%	15%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	27%	32%	37%	42%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	24%	31%	33%	42%
	Cours de Vol	27%	33%	33%	33%
	Défense contre les forces du Mal	30%	35%	41%	45%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement*	30+20%	38+20%	46+20%	50+20%
	Etude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Etude des runes	0%	0%	15%	20%
	Histoire de la magie°	15%	16%	20%	21%
	Mauvais sort	27%	30%	37%	41%
	Métamorphose	24%	29%	34%	40%
Potions	26%	28%	36%	40%	
Soins des créatures magiques	0%	0%	14%	20%	
Sortilèges appris jusqu'en 1 ^{ère}	Base : Création mineure; Eclat lumineux Innés : Jambencoton ; Répare un objet simple ; Sècheresse Delecto ; Folloraille ; Larmes ; Leniter ; Lévitiation d'objet ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet / Pierre en Sable ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repousse vermine ; Révélation				
Sortilèges appris en 2 ^{ème}	Période 1 : Ligotage ; Eclat lumineux ; Etanchéité ; Libération ; Métamorphose : Animal en Animal ; Quatre-Points ; Surface miroir Période 2 : Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Désarmement ; Métamorphose : Animal en Objet ; Période 3 : Conjonctivite ; Création mineure ; Cridurut ; Langue de plomb ; Répulsion ; Ventilation				
Potions apprises jusqu'en 1 ^{ère}	Amnésie ; Doxicide ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Philtre dégonflant				
Potions apprises en 2 ^{ème}	Période 1 : Fertilisant ; Herbicide ; Phéromones Période 2 : Brume Opaque Période 3 : Aliments magiques ; Pimentine ; Regeneration				