

Nom					
Description					
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force :	Perception :	Pouvoir :	Idée :	
	Constitution :	Intelligence :	Apparence :	Chance :	
	Taille :	Dextérité :	Points de vie :	Bonus de dégâts :	
Axiomes de maison	Courageux	Force d'âme	Téméraire		
Avantages					
Désavantage					
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch				
	Artisanat				
	Athlétisme				
	Bagarre				
	Bibliothèque				
	Commandement				
	Connaissance scolaire (S-M)				
	Déguisement				
	Discrétion				
	Dressage/soin				
	Empathie				
	Esquive				
	Fouille/ménage				
	Langue étrangère/rune				
	Langue natale				
	Orientation				
	Persuasion/Baratin				
	Psychologie				
	Secourisme				
Survie					
Triche					
Vigilance					
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (...)				
	Connaissance des Moldus (S) :				
	Culture générale des sorciers (S)				
	Jeux Sorciers (S)				
	Mythes et légendes sorcier (S)				
Legilimancie					
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie				
	Astrologie				
	Astronomie				
	Botanique				
	Cours de Vol				
	Défense contre les forces du Mal				
	Divination				
	Enchantement				
	Etude des Moldus				
	Etude des runes				
	Histoire de la magie				
	Mauvais sort				
	Métamorphose				
Potions					
Soins des créatures magiques					
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%	
Sortilèges appris jusqu'en					
Sortilèges appris en					
Potions apprises jusqu'en					
Potions apprises en					
Équipement					
Baguette					
Familier					

Nom					
Description					
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force :	Perception :	Pouvoir :	Idée :	
	Constitution :	Intelligence :	Apparence :	Chance :	
	Taille :	Dextérité :	Points de vie :	Bonus de dégâts :	
Axiomes de maison	Justicier	Code moral	Patience		
Avantages					
Désavantage					
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch				
	Artisanat				
	Athlétisme				
	Bagarre				
	Bibliothèque				
	Commandement				
	Connaissance scolaire (S-M)				
	Déguisement				
	Discrétion				
	Dressage/soin				
	Empathie				
	Esquive				
	Fouille/ménage				
	Langue étrangère/rune				
	Langue natale				
	Orientation				
	Persuasion/Baratin				
	Psychologie				
	Secourisme				
	Survie				
	Triche				
	Vigilance				
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (...)				
	Connaissance des Moldus (S) :				
	Culture générale des sorciers (S)				
	Jeux Sorciers (S)				
	Mythes et légendes sorcier (S)				
Legilimancie					
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie				
	Astrologie				
	Astronomie				
	Botanique				
	Cours de Vol				
	Défense contre les forces du Mal				
	Divination				
	Enchantement				
	Étude des Moldus				
	Étude des runes				
	Histoire de la magie				
	Mauvais sort				
	Métamorphose				
Potions					
Soins des créatures magiques					
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%
Sortilèges appris jusqu'en					
Sortilèges appris en					
Potions apprises jusqu'en					
Potions apprises en					
Équipement					
Baguette Familier					

Nom					
Description					
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force :	Perception :	Pouvoir :	Idée :	
	Constitution :	Intelligence :	Apparence :	Chance :	
	Taille :	Dextérité :	Points de vie :	Bonus de dégâts :	
Axiomes de maison	Cérébral	Erudition	Sagesse		
Avantages					
Désavantage					
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch				
	Artisanat				
	Athlétisme				
	Bagarre				
	Bibliothèque				
	Commandement				
	Connaissance scolaire (S-M)				
	Déguisement				
	Discrétion				
	Dressage/soin				
	Empathie				
	Esquive				
	Fouille/ménage				
	Langue étrangère/rune				
	Langue natale				
	Orientation				
	Persuasion/Baratin				
	Psychologie				
	Secourisme				
	Survie				
	Triche				
	Vigilance				
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (...)				
	Connaissance des Moldus (S) :				
	Culture générale des sorciers (S)				
	Jeux Sorciers (S)				
	Mythes et légendes sorcier (S)				
Legilimancie					
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie				
	Astrologie				
	Astronomie				
	Botanique				
	Cours de Vol				
	Défense contre les forces du Mal				
	Divination				
	Enchantement				
	Étud des Moldus				
	Étude des runes				
	Histoire de la magie				
	Mauvais sort				
	Métamorphose				
	Potions				
Soins des créatures magiques					
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%
Sortilèges appris jusqu'en					
Sortilèges appris en					
Potions apprises jusqu'en					
Potions apprises en					
Équipement					
Baguette Familier					

Nom					
Description					
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force :	Perception :	Pouvoir :	Idée :	
	Constitution :	Intelligence :	Apparence :	Chance :	
	Taille :	Dextérité :	Points de vie :	Bonus de dégâts :	
Axiomes de maison	Défaut psychologique :	Fourberie	Sur le qui-vive		
Avantages					
Désavantage					
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch				
	Artisanat				
	Athlétisme				
	Bagarre				
	Bibliothèque				
	Commandement				
	Connaissance scolaire (S-M)				
	Déguisement				
	Discrétion				
	Dressage/soin				
	Empathie				
	Esquive				
	Fouille/ménage				
	Langue étrangère/rune				
	Langue natale				
	Orientation				
	Persuasion/Baratin				
	Psychologie				
	Secourisme				
	Survie				
	Triche				
	Vigilance				
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (...)				
	Connaissance des Moldus (S) :				
	Culture générale des sorciers (S)				
	Jeux Sorciers (S)				
	Mythes et légendes sorcier (S)				
Legilimancie					
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie				
	Astrologie				
	Astronomie				
	Botanique				
	Cours de Vol				
	Défense contre les forces du Mal				
	Divination				
	Enchantement				
	Étud des Moldus				
	Étude des runes				
	Histoire de la magie				
	Mauvais sort				
	Métamorphose				
	Potions				
Soins des créatures magiques					
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%
Sortilèges appris jusqu'en					
Sortilèges appris en					
Potions apprises jusqu'en					
Potions apprises en					
Équipement					
Baguette Familier					