



SCENARIO PREMIERE ANNEE A POUDLARD

L'AMULETTE DU SAVOIR

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 suivies d'un *** : Ces compétences sont liées à un avantage et évolueront 1/3 plus rapidement que les compétences classiques.
- ✦ **Compétences suivies 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		1 ^{ère} 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 et se sent opprimé quand il se trouve entouré par ses camarades.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 11-5	Perception : 13	Pouvoir : 12	Idée : 55%	
	Constitution : 12 -5	Intelligence : 11	Apparence : 10	Chance : 60%	
	Taille : 13-5	Dextérité : 14	Points de vie : 8	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Courageux		Force d'âme		Téméraire
Avantages	Facilité en enchantements ; Famille influente ; Legilimence ; 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%	20%	20%	20%
	Bagarre	20%	20%	23%	23%
	Bibliothèque	30%	34%	34%	36%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	40%	45%	45%	45%
	Déguisement	35%	35%	35%	35%
	Discrétion	50%	55%	55%	55%
	Dressage/soin	10%	10%	10%	10%
	Empathie	50%	50%	50%	50%
	Esquive	50%	50%	50%	50%
	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	10%	14%	14%	14%
	Psychologie	25%	25%	25%	25%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	10%	10%	10%	10%
	Triche	0%	0%	0%	0%
	Vigilance	50%	55%	58%	58%
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%	40%
	Legilimancie	15%	20%	20%	20%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	0%	17%	22%	26%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	0%	13%	20%	27%
	Cours de Vol	0%	15%	23%	28%
	Défense contre les forces du Mal	0%	15%	17%	21%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement*	5+10%	24+10%	28+10%	36+10%
	Etude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Etude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	0%	16%	21%	28%
	Mauvais sort	0%	14%	21%	25%
	Métamorphose	0%	13%	19%	25%
	Potions	0%	15%	18%	24%
	Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%
Sortilèges	Base : Réparation ; Ménage magique Période 1 : Allumette en aiguille (M) ; Effroi de petite créatures (E) ; Lumière/Obscurité (E) ; Leniter (S) ; Lévitation d'objet (E) ; Objet en boîte d'allumettes (M) ; Réchauffement (M) Période 2 : Croche pied (S) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E) Période 3 : Delecto (S) ; Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E) ; Souris en tabatière (M)				
	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie Période 2 : Herbicide ; Langue de miel Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants				
	-				
	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			3 ^{ème} année	
Description	Winston est un élève sérieux de troisième année qui passe beaucoup de temps à s'entraîner au Quiddich. 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 sans rien demander en retour.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 14-2	Perception : 14	Pouvoir : 8	Idée : 55%	
	Constitution : 13-2	Intelligence : 11	Apparence : 10	Chance : 40%	
	Taille : 13-2	Dextérité : 17	Points de vie : 11	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	55%	57%	57%	60%
	Bagarre	35%	35%	35%	35%
	Bibliothèque	25%	25%	25%	25%
	Commandement	35%	37%	37%	37%
	Connaissance scolaire (S-M)	40%	40%	40%	40%
	Déguisement	10%	10%	10%	10%
	Discrétion	30%	30%	30%	30%
	Dressage/soin	20%	20%	20%	20%
	Empathie	50%	50%	50%	55%
	Esquive	65%	65%	70%	70%
	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%	30%	30%	30%
	Psychologie	34%	34%	34%	38%
	Secourisme	19%	21%	21%	21%
	Survie	0%	0%	0%	0%
	Triche	10%	0%	0%	0%
	Vigilance	45%	45%	48%	48%
Compétences moldues	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Bricolage	0%	0%	0%	0%
	Connaissance (Histoire du Quidditch)	60%	64%	66%	70%
	Conduire	10%	10%	10%	10%
	Culture générale Moldue (M)	25%	25%	25%	25%
	Informatique (M)	20%	20%	20%	20%
	Serrurerie	20%	20%	20%	20%
	Jeux Moldus (M)	40%	40%	40%	43%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	29%	34%	36%	38%
	Astronomie	13%	17%	21%	24%
	Botanique	27%	32%	39%	42%
	Cours de Vol*	30+30%	37+30%	45+30%	52+30%
	Défense contre les forces du Mal	35%	37%	41%	43%
	Divination	17%	22%	24%	26%
	Enchantement	23+10%	27+10%	34+10%	39+10%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	28%	35%	42%	44%
	Mauvais sort	23%	28%	33%	40%
	Méditation	50%	53%	53%	55%
	Métamorphose	30%	33%	38%	43%
	Potions	25%	29%	36%	41%
Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%	
Sortilèges appris jusqu'en 2 ^{ème}	Base : Croche patte ; Création temporaire Sortilèges : Anti-sort général ; Désarmement ; Éclat lumineux ; Étanchéité ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité ; Répulsion ; Révélation ; Sortilège de Feu ; Sortilège de réparation ; Surface miroir ; Ventilation Mauvais sorts : Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Effroi de petites créatures ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage ; Métamorphose : Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; Création mineure ; Lapin en pantoufles ; Objet en boîte d'allumettes ; Objet à oiseau ; Réchauffement ; Refroidissement ; Scarabée en bouton ; Souris en tabatière ; Spongification				
Sortilèges appris en 3 ^{ème}	Période 1 : Changement de couleur (M) ; Draconifors (M) ; Répare un objet (FE) ; Lumière (FE) ; Sécheresse Période 2 : Confusion (S) ; Danse endiablée (S) ; Découpe (E) ; Déflexion (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M) ; Rotation (E) Période 3 : Crache-Limace (S) ; Lapifors (M) ; Ouverture (E) ; Révélation (FE) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)				
Potions apprises jusqu'en 2 ^{ème}	Aliments magiques ; Amnésie ; Brume Opaque ; Doxicide ; Essence de Murlap ; Glue ; Enflure ; Enflure ; Engrais magique ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Phéromones ; Philtre dégonflant ; Pimentine ; Regermination ; Rejutage				
Potions apprises en 3 ^{ème}	Période 1 : Antidotes aux poison courants ; Doigts agiles Période 2 : Neutralisation ; Potion fortifiante Période 3 : Potion de l'œil vif ; Vérification				
Équipement	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	Surya Zahra			3 ^{ème} année	
Description	Surya est une jeune fille athlétique dont les deux parents indiens sont venus s'installer en Angleterre peu avant sa naissance. Ayant développée ses pouvoir, elle fut convoquée à Poudlard où elle y fit preuve d'une grande intelligence, particulièrement dans le domaine de la Métamorphose et des Enchantements. Sportive à l'extrême, elle s'est rapidement imposée comme la capitaine du club d'athlétisme de Poudlard et mène les autres élèves d'une main de fer afin qu'ils progressent. Surya possède un physique relativement fin et élancé, aux antipodes de sa force réelle et un tempérament explosif et ultra-compétitif. S'entraînant sans relâche, elle fait tout pour pousser les autres à se dépasser, autant dans le sport que dans les études. Surya possède aussi une beauté exotique, avec de longs cheveux noirs qu'elle tresse en une natte serrée et des yeux en amande de couleur noisette qui la rendent, selon certains, simplement irrésistible.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 15-3	Perception : 12	Pouvoir : 10	Idée : 50%	
	Constitution : 10-3	Intelligence : 12	Apparence : 13	Chance : 60%	
	Taille : 10-3	Dextérité : 18	Points de vie : 7	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Justicier		Code moral		Patience
Avantages	Charismatique ; Douée pour l'Athlétisme ; Empathie ; Facilités en Enchantements ; Réactif ; Sportif				
Désavantage	Défaut psychologique (ultra-compétitive)				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	60%(+10%)	60%(+10%)	60%(+10%)	65%(+10%)
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme*	58%(+20%)	63%(+20%)	63%(+20%)	70%(+20%)
	Bagarre	35%(+10%)	35%(+10%)	38%(+10%)	38%(+10%)
	Bibliothèque	35%	35%	35%	35%
	Commandement	30%	34%	34%	34%
	Connaissance scolaire (S-M)	30%	30%	35%	35%
	Déguisement	5%	5%	5%	5%
	Discrétion	25%	25%	30%	30%
	Dressage/soin	10%	10%	10%	10%
	Empathie*	50%(+10%)	55%(+10%)	55%(+10%)	55%(+10%)
	Esquive	55%	55%	55%	60%
	Fouille/ménage	50%	50%	50%	50%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	35%	35%	35%	35%
	Persuasion/Baratin	30%	30%	30%	30%
	Psychologie	40%	40%	40%	40%
	Secourisme	20%	20%	20%	20%
	Survie	25%	25%	39%	39%
	Triche	0%	0%	0%	0%
	Vigilance	45%	45%	45%	50%
Compétences moldues	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Bricolage	25%	28%	28%	28%
	Connaissance (.....)	0%	0%	0%	0%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Culture générale Moldue (M)	36%	36%	40%	40%
	Serrurerie	10%	10%	10%	10%
	Jeux Moldus (M)	28%	28%	28%	30%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	-	-	-	-
	Astrologie	-	-	-	-
	Astronomie	38%	43%	45%	47%
	Botanique	36%	51%	54%	56%
	Défense contre les forces du Mal	40%	45%	47%	49%
	Divination	17%	23%	27%	30%
	Enchantement*	50%(+10%)	54%(+10%)	58%(+10%)	60%(+10%)
	Étude des Moldus	-	-	-	-
	Étude des runes	-	-	-	-
	Histoire de la magie	34%	39%	42%	45%
	Mauvais sort	39%	43%	45%	48%
	Métamorphose	42%(+10%)	46%(+10%)	51%(+10%)	52%(+10%)
	Potions	30%	36%	39%	42%
	Soins des créatures magiques	15%	21%	27%	30%
	Vol en balai	33%	38%	43%	48%
Sortilèges appris jusqu'en 2 ^{ième}	Base : Attelle ; Création temporaire Sortilèges : Anti-sort général ; Désarmement ; Éclat lumineux ; Étanchéité ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité ; Répulsion ; Révélation ; Sortilège de Feu ; Sortilège de réparation ; Surface miroir ; Ventilation Mauvais sorts : Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Effroi de petites créatures ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage ; Métamorphose : Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; Création mineure ; Lapin en pantoufles ; Objet en boîte d'allumettes ; Objet à oiseau ; Réchauffement ; Refroidissement ; Scarabée en bouton ; Souris en tabatière ; Spongification				
Sortilèges appris en 3 ^{ième}	Période 1 : Changement de couleur (M) ; Draconifors (M) ; Hydrophobie (M) ; Répare un objet (FE) ; Lumière (FE) ; Sécheresse Période 2 : Confusion (S) ; Danse endiablée (S) ; Équilibre (E) ; Découpe (E) ; Déflexion (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M) Période 3 : Crache-Limace (S) ; Lapifors (M) ; Ouverture (E) ; Révélation (FE) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)				
Potions apprises jusqu'en 2 ^{ième}	Aliments magiques ; Amnésie ; Brume Opaque ; Dotoxicité ; Glue ; Enflure ; Enflure ; Engrais magique ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Phéromones ; Philtre dégonflant ; Pimentine ; Regermination ; Rejutage				
Potions apprises en 3 ^{ième}	Période 1 : Antidotes aux poison courants ; Doigts agiles Période 2 : Neutralisation ; Potion fortifiante Période 3 : Potion de l'œil vif ; Vérification				
Équipement	Divers équipements sportifs et d'entraînement				
Baguette	Bois de rose, Ventricule de dragon, rigide, 33,8cm : +10% en métamorphose				
Familier	Aucun				

Nom	Anderson Willow		1 ^{ière} 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 : 12-5		Perception : 12		Pouvoir: 8
	Constitution : 12-5		Intelligence : 10		Apparence : 11
	Taille : 10-5		Dextérité : 12		Points de vie : 6
Axiomes de maison	Justicier		Code moral		Patience
Avantages	Facilité en potion; Douée en Vol en balais; Douée en Acrobatie/Quiddich				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch*	40+10%	46+10%	46+10%	50+10%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	40%	40%	44%	44%
	Bagarre	30%	30%	30%	30%
	Bibliothèque	40%	40%	40%	40%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	40%	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	40%	40%	40%	45%
	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	40%	40%	43%	43%
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (...)	0%	0%	0%	0%
	Connaissance des Moldus (S) :	10%	10%	14%	14%
	Culture générale des sorciers (S)	10%	10%	15%	15%
	Jeux Sorciers (S)	0%	0%	0%	0%
	Mythes et légendes sorcier (S)	0%	0%	0%	0%
Compétences moldues	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Bricolage	0%	0%	0%	0%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Culture générale Moldue (M)	40%	40%	40%	40%
	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	0%	17%	22%	25%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	0%	15%	17%	21%
	Cours de Vol*	0%	17+10%	22+10%	25+10%
	Défense contre les forces du Mal	0%	13%	17%	21%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	5%	19%	21%	24%
	Étude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	0%	15%	20%	24%
	Mauvais sort	0%	17%	19%	22%
	Métamorphose	0%	14%	17%	21%
	Potions*	0%	18%	24%	27%
Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%	
Sortilèges	Base : Réparation ; Ménage magique Période 1 : Allumette en aiguille (M) ; Effroi de petite créatures (E) ; Lumière/Obscurité (E) ; Leniter (S) ; Lévitation d'objet (E) ; Objet en boîte d'allumettes (M) ; Réchauffement (M) Période 2 : Croche pied (S) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E) Période 3 : Delecto (S) ; Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E) ; Souris en tabatière (M)				
	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie Période 2 : Herbicide ; Langue de miel Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants				
Potions	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie Période 2 : Herbicide ; Langue de miel Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants				
Équipement	Balais Vertigo: +15% en Vol en balais				
Baguette	Bois de chêne, 27 cm, Ventricule de dragon : Plantes +10%				
Familier	Chouette nommé Lululle				

Nom	Peter Lawrence		1 ^{ère} 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 : 8-5	Perception : 12	Pouvoir : 15	Idée : 55%	
	Constitution : 10-5	Intelligence : 11	Apparence : 12	Chance : 75%	
	Taille : 10-5	Dextérité : 11	Points de vie : 5	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%	30%	30%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	30%	35%	35%	39%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	20%	20%	20%	20%
	Déguisement	10%	10%	10%	10%
	Discrétion	50%	55%	55%	57%
	Dressage/soin	30%	30%	30%	30%
	Empathie	40%	40%	40%	44%
	Esquive	40%	40%	40%	40%
	Fouille/ménage	40%	40%	40%	40%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	35%	38%	38%	38%
	Persuasion/Baratin	35%	35%	35%	35%
	Psychologie	35%	35%	35%	35%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	25%	25%	25%	25%
	Triche	0%	0%	0%	0%
	Vigilance	40%	44%	44%	44%
Compétences moldues	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Bricolage	20%	20%	20%	20%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Connaissance (sciences naturelles)	30%	30%	33%	33%
	Culture générale Moldue (M)	30%	30%	30%	30%
	Informatique (M)	5%	5%	5%	5%
	Jeux Moldus (M)	20%	22%	22%	22%
	Serrurerie	10%	10%	10%	10%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	0%	13%	20%	25%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	0%	14%	20%	23%
	Cours de Vol	0%	13%	18%	21%
	Défense contre les forces du Mal	0%	15%	20%	26%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement*	5+15%	20+15%	28+15%	33+15%
	Étude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	0%	14%	17%	20%
	Mauvais sort	0%	15%	20%	24%
	Métamorphose	0%	14%	18%	20%
	Potions	0%	14%	17%	19%
	Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%
Sortilèges	Base : Croche pied ; Ménage magique Période 1 : Allumette en aiguille (M) ; Effroi de petite créatures (E) ; Lumière/Obscurité (E) ; Leniter (S) ; Lévitation d'objet (E) ; Objet en boîte d'allumettes (M) ; Réchauffement (M) Période 2 : Croche pied (S) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E) Période 3 : Delecto (S) ; Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E); Souris en tabatière (M)				
	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie Période 2 : Herbicide ; Langue de miel Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants				
	-				
	Bois de chêne blanc, 20 cm, crin de licorne : Enchantement +15%				
Familier	Chat intelligent nommé Filline				



Nom	Tempel Arthur (Artémis)		1 ^{ère} 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'écarterent du droit chemin.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 12-5	Perception : 14	Pouvoir : 8	Idée : 55%	
	Constitution : 10-5	Intelligence : 11	Apparence : 11	Chance : 40%	
	Taille : 10-5	Dextérité : 10	Points de vie : 5	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	20%	24%	26%	26%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	30%	30%	33%	35%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	35%	37%	40%	44%
	Commandement	20%	20%	20%	20%
	Connaissance scolaire (S-M)	30%	35%	37%	37%
	Déguisement	15%	15%	15%	15%
	Discrétion	30%	33%	33%	33%
	Dressage/soin	30%	32%	32%	36%
	Empathie	30%+15%	30%+15%	35%+15%	38%+15%
	Esquive	45%	45%	45%	45%
	Fouille/ménage	40%	40%	40%	44%
	Langue étrangère/rune	70%	70%	70%	70%
	Langue natale	5%	5%	5%	5%
	Orientation	35%	35%	35%	40%
	Persuasion/Baratin	20%	20%	23%	23%
	Psychologie	35+15%	35+15%	40+15%	42+15%
	Secourisme	20%	20%	20%	20%
	Survie	40%	40%	40%	42%
	Triche	0%	0%	0%	0%
	Vigilance	5%	5%	5%	5%
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (Plantes)	10%	15%	18%	21%
	Connaissance des Moldus (S) :	5%	6%	8%	10%
	Culture générale des sorciers (S)	5%	7%	9%	9%
	Jeux Sorciers (S)	10%	10%	13%	16%
	Mythes et légendes sorcier (S)	10%	16%	18%	22%
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)	0%	0%	0%	0%
	Serrurerie	0%	0%	0%	0%
	Jeux Moldus (M)	10%	10%	10%	13%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	0%	13%	16%	18%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique*	0%	18+10%	23+10%	29+10%
	Cours de Vol	0%	12%	15%	20%
	Défense contre les forces du Mal	0%	14%	20%	23%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	5%	23+10%	24+10%	27+10%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	0%	14%	20%	26%
	Mauvais sort	0%	16%	19%	25%
	Métamorphose	0%	17%	22%	23%
	Potions	0%	13%	17%	21%
	Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%
Sortilèges	Base : Réparation ; Ménage magique Période 1 : Allumette en aiguille (M) ; Effroi de petite créatures (E) ; Lumière/Obscurité (E) ; Leniter (S) ; Lévitaiton d'objet (E) ; Objet en boîte d'allumettes (M) ; Réchauffement (M) Période 2 : Croche pied (S) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E) Période 3 : Delecto (S) ; Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E) ; Souris en tabatière (M)				
Potions	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie Période 2 : Herbicide ; Langue de miel Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants				
Équipement	4 cartes de chocogrenouille 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		1ère 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
	Constitution : 10-5		Intelligence : 14		Apparence : 10
	Taille : 12-5		Dextérité : 16		Points de vie : 6
Axiomes de maison	Cérébral		Érudition		Sagesse
Avantages	Facilités en vol en balai				
Désavantage	Claustrophobe				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	50%	53%	53%	55%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	50%	50%	54%	54%
	Bagarre	30%	30%	33%	33%
	Bibliothèque	25%	25%	25%	29%
	Commandement	25%	25%	25%	25%
	Connaissance scolaire (S-M)	15%	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%	40%	40%	40%
	Fouille/ménage	30%	30%	30%	30%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	75%	75%	75%	75%
	Orientation	40%	43%	43%	43%
	Persuasion/Baratin	30%	30%	30%	30%
	Psychologie	25%	25%	25%	25%
	Secourisme	15%	15%	15%	15%
	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)	45%	48%	50%	52%
	Connaissance des Moldus (S) :	10%	10%	10%	14%
	Culture générale des sorciers (S)	30%	30%	30%	30%
	Jeux Sorciers (S)	30%	30%	30%	30%
	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	0%	15%	20%	24%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	0%	16%	23%	29%
	Cours de Vol*	0+10%	18+10%	26+10%	35+10%
	Défense contre les forces du Mal	0%	17%	22%	27%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	5+10%	19+10%	23+10%	30+10%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	0%	14%	18%	24%
	Méditation	15%	17%	20%	23%
	Mauvais sort	0%	16%	20%	26%
	Métamorphose	0%	14%	18%	22%
	Potions	0%	16%	20%	24%
	Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%
Sortilèges	Base : Atelle ; Ménage magique				
	Période 1 : Allumette en aiguille (M) ; Effroi de petite créatures (E) ; Lumière/Obscurité (E) ; Leniter (S) ; Lévitation d'objet (E) ; Objet en boîte d'allumettes (M) ; Réchauffement (M)				
	Période 2 : Croche pied (S) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E)				
	Période 3 : Delecto (S) ; Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E) ; Souris en tabatière (M)				
Potions	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie				
	Période 2 : Herbicide ; Langue de miel				
	Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants				
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 dédiacés 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		1ère 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 : 8-5	Perception : 11	Pouvoir : 13	Idée : 60%	
	Constitution : 10-5	Intelligence : 12	Apparence : 11	Chance : 65%	
	Taille : 10-5	Dextérité : 13	Points de vie : 5	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Cérébral		Érudition		Sagesse
Avantages	Courageux ; Facilités en potions ; Patience ; Affinité baguette +10%				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	10%	10%	10%	14%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	50%	50%	53%	53%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	35%	37%	39%	39%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	30%	30%	30%	30%
	Déguisement	5%	5%	5%	5%
	Discrétion	10%	10%	10%	13%
	Dressage/soin	10%	10%	10%	10%
	Empathie	20%	20%	20%	20%
	Esquive	25%	25%	25%	28%
	Fouille/ménage	45%	45%	45%	45%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	30%	33%	34%	34%
	Persuasion/Baratin	40%	40%	40%	40%
	Psychologie	25%	25%	27%	27%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	0%	0%	0%	0%
Triche	0%	5%	5%	5%	
Vigilance	40%	44%	45%	48%	
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (Objets magiques)	20%	23%	23%	25%
	Connaissance des Moldus (S) :	15%	15%	15%	15%
	Culture générale des sorciers (S)	0%	0%	0%	0%
	Jeux Sorciers (S)	10%	13%	16%	16%
	Mythes et légendes sorcier (S)	20%	20%	20%	20%
Compétences moldues	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Bricolage	5%	9%	9%	9%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Culture générale Moldue (M)	5%	5%	5%	9%
	Informatique (M)	0%	0%	0%	0%
	Serrurerie	0%	0%	0%	0%
	Jeux Moldus (M)	5%	11%	11%	14%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	0%	13%	18%	25%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	0%	17%	23%	28%
	Cours de Vol	0%	16%	22%	29%
	Défense contre les forces du Mal	0%	14%	21%	27%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	5%	20%	23%	26%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	0%	17%	20%	26%
	Méditation	15%	20%	24%	29%
	Mauvais sort	0%	17%	33%	39%
	Métamorphose	0+20%	17+20%	22+20%	26+20%
	Potions*	0+10%	18+10%	26+10%	33+10%
Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%	
Sortilèges	Base : Ouverture ; Faire la vaisselle Période 1 : Allumette en aiguille (M) ; Effroi de petite créatures (E) ; Lumière/Obscurité (E) ; Leniter (S) ; Lévitation d'objet (E) ; Objet en boîte d'allumettes (M) ; Réchauffement (M) Période 2 : Croche pied (S) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E) Période 3 : Delecto (S) ; Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E) ; Souris en tabatière (M)				
Potions	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie Période 2 : Herbicide ; Langue de miel Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants				
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		3ième 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 disséminés. 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		Érudition		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	34%	34%	40%	40%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	44%	44%	44%	50%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	47%	47%	50%	50%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	10%	15%	18%	24%
	Déguisement	26%	26%	26%	26%
	Discrétion	40%(+15%)	40%(+15%)	47%(+15%)	50%(+15%)
	Dressage/soin	40%	40%	40%	40%
	Empathie	20%	20%	20%	20%
	Esquive	45%	45%	45%	45%
	Fouille/ménage	60%	60%	60%	60%
	Langue étrangère/rune	25%	30%	30%	30%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	44%	44%	44%	44%
	Persuasion/Baratin	50%(+15%)	50%(+15%)	56%(+15%)	60%(+15%)
	Psychologie	34%	40%	40%	45%
	Secourisme	10%	10%	10%	10%
	Survie	20%	20%	20%	20%
	Triche	27%	30%	30%	30%
	Vigilance	50%(+15%)	55%(+15%)	55%(+15%)	60%(+15%)
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (pièges / chausse-trappes)	20%	24%	24%	24%
	Connaissance des Moldus (S) :	10%	13%	13%	18%
	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)	10%	15%	18%	22%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	13%	17%	24%
	Astrologie	36%	39%	43%	48%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	34%	41%	44%	46%
	Cours de Vol	35%	40%	44%	48%
	Défense contre les forces du Mal	40%	42%	47%	50%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement*	50+10%	56+10%	60+10%	60+10%
	Étude des Moldus	20%	23%	26%	31%
	Étude des runes	19%	22%	29%	35%
	Histoire de la magie	39%	43%	47%	52%
	Méditation	24%	24%	27%	27%
	Mauvais sort	39%	44%	46%	52%
	Métamorphose	39%	46%	50%	55%
	Potions	40%	47%	51%	58%
	Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%
Sortilèges appris jusqu'en 2ième	Base : Ouverture ; Création temporaire Sortilèges : Anti-sort général ; Désarmement ; Éclat lumineux ; Étanchéité ; Fermeture ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité ; Ouvrir-caisse ; Répulsion ; Révélation ; Sortilège de Feu ; Sortilège de réparation ; Surface miroir ; Ventilation Mauvais sorts : Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Effroi de petites créatures ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage ; Métamorphose : Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; Création mineure ; Lapin en pantoufles ; Objet en boîte d'allumettes ; Objet à oiseau ; Réchauffement ; Refroidissement ; Scarabée en bouton ; Souris en tabatière ; Spongification				
Sortilèges appris en 3ième	Période 1 : Changement de couleur (M) ; Draconifors (M) ; Hydrophobie (M) ; Répare un objet (FE) ; Lumière (FE) ; Quatre-Point (E) ; Sécheresse Période 2 : Confusion (S) ; Danse endiablée (S) ; Découpe (E) ; Déflexion (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M) ; Rotation (E) Période 3 : Crache-Limace (S) ; Lapifors (M) ; Ouverture (E) ; Révélation (FE) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)				
Potions apprises jusqu'en 2ième	Aliments magiques ; Amnésie ; Brume Opaque ; Doxide ; Essence de Murlap ; Glue ; Enflure ; Engrais magique ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Philtre dégonflant ; Pheromones ; Pimentine ; Regermination ; Rejutage				
Potions apprises en 3ième	Période 1 : Antidotes aux poison courants ; Doigts agiles Période 2 : Duplication ; Neutralisation ; Potion fortifiante Période 3 : Potion de l'œil vif ; Vérification				
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		1ère 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 : 10-5		Perception : 12		Pouvoir : 16	
	Constitution : 10-5		Intelligence : 15		Apparence : 11	
	Taille : 10-5		Dextérité : 12		Points de vie : 5	
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		45%	49%	52%	55%
	Commandement		10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)		40%	44%	48%	50%
	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		40%	43%	43%	43%
	Langue étrangère/rune		40%	40%	40%	40%
	Langue natale		90%	90%	90%	90%
	Orientation		20%	26%	28%	28%
	Persuasion/Baratin		30%	32%	32%	32%
	Psychologie		25%	25%	25%	29%
	Secourisme		0%	0%	0%	0%
	Survie		0%	0%	0%	0%
	Triche		0%	0%	0%	0%
	Vigilance		25%	25%	25%	25%
Compétences de sorciers	Nom		Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (Prophétie)		45%	49%	49%	51%
	Connaissance des Moldus (S) :		20%	20%	23%	23%
	Culture générale des sorciers (S)		40%	40%	40%	40%
	Jeux Sorciers (S)		10%	10%	10%	10%
	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		0%	13%	18%	24%
	Astronomie		0%	0%	0%	0%
	Botanique		0%	16%	22%	24%
	Cours de Vol		0%	12%	18%	23%
	Défense contre les forces du Mal		0%	17%	24%	31%
	Divination		0%	0%	0%	0%
	Enchantement		5%	19%	25%	33%
	Étude des runes		0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie		0%	13%	20%	27%
	Méditation		15%	19%	22%	25%
	Mauvais sort		0+10%	16+10%	20+10%	27+10%
	Métamorphose		0%	15%	19%	23%
	Potions		0%	17%	22%	29%
Soins des créatures magiques		0%	0%	0%	0%	
Sortilèges	Base : Jambencoton ; Création temporaire					
	Période 1 : Allumette en aiguille (M) ; Effroi de petite créatures (E) ; Lumière/Obscurité (E) ; Leniter (S) ; Lévitation d'objet (E) ; Objet en boîte d'allumettes (M) ; Réchauffement (M)					
	Période 2 : Croche pied (S) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E)					
	Période 3 : Delecto (S) ; Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E) ; Souris en tabatière (M)					
Potions	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie					
	Période 2 : Herbicide ; Langue de miel					
	Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants					
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	Rappel tout					

Nom	Karaboss Melissa		1ère 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 : 9-5	Perception : 14	Pouvoir : 14	Idée : 75%	
	Constitution : 10-5	Intelligence : 15	Apparence : 10	Chance : 70%	
	Taille : 10-5	Dextérité : 10	Points de vie : 5	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*	50+10%	53+10%	53+10%	58+10%
	Artisanat	10%	10%	10%	10%
	Athlétisme	40%	40%	44%	44%
	Bagarre	20%	25%	25%	25%
	Bibliothèque	20%	20%	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%	20%	20%
	Empathie	40%	40%	40%	40%
	Esquive	40%	42%	42%	45%
	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%	25%
	Secourisme	10%	10%	10%	13%
Survie	0%	0%	0%	0%	
Triche	10%	10%	10%	10%	
Vigilance	25%	25%	25%	25%	
Compétences des sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (Histoire du Quidditch)	45%	47%	47%	50%
	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	0%	16%	22%	27%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	0%	13%	19%	24%
	Cours de Vol	0%	16%	23%	25%
	Défense contre les forces du Mal	0%	15%	21%	27%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	5+10%	23+10%	25+10%	33+10%
	Etude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	0%	15%	20%	27%
	Méditation	15%	18%	20%	23%
	Mauvais sort	0%	16%	23%	30%
	Métamorphose	0%	16%	18%	21%
	Potions	0%	15%	21%	27%
Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%	
Sortilèges	Base : Jambencoton ; Création temporaire Période 1 : Allumette en aiguille (M) ; Effroi de petite créatures (E) ; Lumière/Obscurité (E) ; Leniter (S) ; Lévitation d'objet (E) ; Objet en boîte d'allumettes (M) ; Réchauffement (M) Période 2 : Croche pied (S) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E) Période 3 : Delecto (S) ; Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E); Souris en tabatière (M)				
Potions	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie Période 2 : Herbicide ; Langue de miel Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants				
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	1ère 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 : 8-5		Perception : 13		Pouvoir : 12
	Constitution : 9-5		Intelligence : 14		Apparence : 12
	Taille : 8-5		Dextérité : 11		Points de vie : 4
Axiomes de maison	Cérébral		Erudition		Sagesse
Avantages	Charismatique ; Facilités en astrologie ; Patience				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	50%	55%	55%	55%
	Artisanat	15%	15%	15%	18%
	Athlétisme	10%	10%	10%	10%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	45%	45%	48%	48%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	30%	30%	30%	30%
	Déguisement	15%	15%	15%	15%
	Discrétion	40%	43%	43%	45%
	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%	40%	40%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	50%	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	30%	33%	35%	35%
Compétences moldues	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Bricolage	30%	30%	33%	33%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Connaissance (prophéties)	35%	38%	40%	40%
	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%	0%	0%
	Astrologie*	0+10%	19+10%	23+10%	31+10%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	0%	12%	15%	22%
	Cours de Vol	0%	17%	23%	27%
	Défense contre les forces du Mal	0%	16%	18%	25%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	5+10%	20+10%	24+10%	26+10%
	Etude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	0%	16%	21%	23%
	Méditation	15%	18%	21%	25%
	Mauvais sort	0%	15%	22%	25%
	Métamorphose	0%	16%	21%	28%
	Potions	0%	15%	23%	30%
	Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%
Sortilèges	Base : Ouverture ; Faire la vaisselle				
	Période 1 : Allumette en aiguille (M) ; Effroi de petite créatures (E) ; Lumière/Obscurité (E) ; Leniter (S) ; Lévitation d'objet (E) ; Objet en boîte d'allumettes (M) ; Réchauffement (M)				
	Période 2 : Croche pied (S) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E)				
	Période 3 : Delecto (S) ; Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E) ; Souris en tabatière (M)				
Potions	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie				
	Période 2 : Herbicide ; Langue de miel				
	Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants				
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		1ère année		
Description	Sorcière de née-moldue: la peau plus blanche que la normale, les yeux noisette et les cheveux châtain clair, 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 son 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 déborde 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 : 10-5		Perception : 9		Pouvoir : 13
	Constitution : 9-5		Intelligence : 14		Apparence : 16
	Taille : 12-5		Dextérité : 11		Points de vie : 5
Axiomes de maison	Cérébral		Érudition		Sagesse
Avantages	Charismatique ; Chouchou d'un professeur (Mac Gonagall) ; Douée en métamorphose ; Empathie avec les êtres féériques ; Précocité				
Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	35%	35%	38%	38%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	55%	55%	55%	58%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	40%	40%	40%	44%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	35%	35%	35%	35%
	Déguisement	10%	10%	15%	15%
	Discretion	10%	10%	10%	10%
	Dressage/soin	30%	30%	30%	30%
	Empathie	50%	50%	50%	50%
	Esquive	50%	50%	50%	50%
	Fouille/ménage	20%	20%	23%	29%
	Langue étrangère/rune	25%	25%	27%	27%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	50%	50%	50%	50%
	Persuasion/Baratin	10%	10%	10%	10%
	Psychologie	40%	40%	40%	40%
	Secourisme	20%	20%	20%	20%
	Survie	50%	50%	50%	50%
	Triche	0%	0%	0%	0%
	Vigilance	20%	20%	20%	25%
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)	30%	30%	30%	30%
	Serrurerie	10%	10%	10%	10%
	Jeux Moldus (M)	10%	10%	10%	14%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	0%	15%	20%	23%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	0%	17%	21%	25%
	Cours de Vol	0%	16%	21%	28%
	Défense contre les forces du Mal	0%	17%	21%	24%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	5%	18%	20%	24%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	0%	13%	15%	21%
	Méditation	15%	20%	23%	26%
	Mauvais sort	0%	15%	19%	23%
	Métamorphose*	0+10%	16+10%	21+10%	27+10%
	Potions	0%	16%	18%	21%
Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%	
Sortilèges	Base : Purification ; Tressage de fibres végétales Période 1 : Allumette en aiguille (M) ; Effroi de petite créatures (E) ; Lumière/Obscurité (E) ; Leniter (S) ; Lévitacion d'objet (E) ; Objet en boîte d'allumettes (M) ; Réchauffement (M) Période 2 : Croche pied (S) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E) Période 3 : Delecto (S) ; Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E) ; Souris en tabatière (M)				
Potions	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie Période 2 : Herbicide ; Langue de miel Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants				
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 Isabelle		1ère 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 : 9-5	Perception : 12	Pouvoir : 12	Idée : 75%	
	Constitution : 10-5	Intelligence : 15	Apparence : 13	Chance : 60%	
	Taille : 9-5	Dextérité : 12	Points de vie : 4	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	20%	20%	20%	23%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	30%	30%	30%	30%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	55%	55%	58%	60%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	10%	10%	10%	10%
	Déguisement	5%	5%	5%	5%
	Discrétion	10%	10%	13%	13%
	Dressage/soin	15%	15%	15%	15%
	Empathie	50%	50%	50%	50%
	Esquive	45%	45%	48%	48%
	Fouille/ménage	30%	34%	34%	34%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	30%	34%	34%	34%
	Persuasion/Baratin	10%	10%	10%	15%
	Psychologie	5%	5%	5%	5%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	0%	0%	0%	0%
	Triche	0%	0%	0%	0%
Vigilance	20%	24%	24%	27%	
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (énigmes magiques)*	55+10%	58+10%	58+10%	60+10%
	Connaissance des Moldus (S) :	15%	15%	18%	18%
	Culture générale des sorciers (S)	0%	0%	0%	0%
	Jeux Sorciers (S)	30+15%	36+15%	36+15%	40+15%
	Mythes et légendes sorcier (S)	30%	34%	36%	36%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	0%	15%	19%	22%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	0%	15%	19%	23%
	Cours de Vol	0%	13%	15%	21%
	Défense contre les forces du Mal	0%	16%	21%	28%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	5%	18%	20%	24%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	0%	15%	20%	23%
	Méditation	15%	20%	23%	26%
	Mauvais sort	0+10%	6+10%	11+10%	16+10%
	Métamorphose	0%	17%	21%	24%
	Potions	0%	17%	21%	25%
Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%	
Sortilèges	Base : Purification ; Ménage magique Période 1 : Allumette en aiguille (M) ; Effroi de petite créatures (E) ; Lumière/Obscurité (E) ; Leniter (S) ; Lévitation d'objet (E) ; Objet en boîte d'allumettes (M) ; Réchauffement (M) Période 2 : Croche pied (S) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E) Période 3 : Delecto (S) ; Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E) ; Souris en tabatière (M)				
Potions	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie Période 2 : Herbicide ; Langue de miel Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants				
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		1ère 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 : 12-5		Perception : 10		Pouvoir : 11	
	Constitution : 11-5		Intelligence : 13		Apparence : 9	
	Taille : 11-5		Dextérité : 12		Points de vie : 4	
					Idee : 65%	
					Chance : 55%	
					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		40%	43%	47%	50%
	Artisanat		5%	5%	5%	5%
	Athlétisme*		50+10%	55+10%	60+10%	60+10%
	Bagarre		40%	44%	44%	47%
	Bibliothèque		25%	25%	29%	29%
	Commandement		20%	20%	20%	20%
	Connaissance scolaire (S-M)		10%	14%	14%	17%
	Déguisement		5%	5%	5%	5%
	Discrétion		30%	30%	30%	30%
	Dressage/soin		20%	20%	20%	20%
	Empathie		20%	20%	20%	20%
	Esquive		35%	35%	35%	38%
	Fouille/ménage		30%	33%	33%	33%
	Langue étrangère/rune		0%	0%	0%	0%
	Langue natale		70%	70%	70%	70%
	Orientation		40%	42%	42%	42%
	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		20%	20%	24%	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)		10%	10%	10%	10%
	Informatique (M)		0%	0%	0%	0%
	Serrurerie		0%	0%	0%	0%
	Jeux Moldus (M)		15%	15%	15%	15%
Compétences de sorciers	Nom		Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (créatures magiques)		15%	19%	19%	21%
	Connaissance des Moldus (S) :		15%	15%	15%	15%
	Culture générale des sorciers (S)		15%	15%	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		0%	17%	24%	28%
	Astronomie		0%	0%	0%	0%
	Botanique		0%	14%	18%	23%
	Cours de Vol		0%	14%	18%	25%
	Défense contre les forces du Mal		0%	13%	20%	26%
	Divination		0%	0%	0%	0%
	Enchantement		5%	23%	30%	35%
	Étude des runes		0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie		0%	13%	17%	21%
	Méditation		15%	18%	21%	26%
	Mauvais sort		0%	17%	20%	27%
	Métamorphose		0+20%	6+20%	12+20%	18+20%
Potions		0%	14%	17%	23%	
Soins des créatures magiques		0%	0%	0%	0%	
Sortilèges	Base : Ouverture ; Créations mineures Période 1 : Allumette en aiguille (M) ; Effroi de petite créatures (E) ; Lumière/Obscurité (E) ; Leniter (S) ; Lévitation d'objet (E) ; Objet en boîte d'allumettes (M) ; Réchauffement (M) Période 2 : Croche pied (S) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E) Période 3 : Delecto (S) ; Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E) ; Souris en tabatière (M)					
Potions	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie Période 2 : Herbicide ; Langue de miel Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants					
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		1ère 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 verts, 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 : 10-5	Perception : 12	Pouvoir : 10	Idée : 65%	
	Constitution : 10-5	Intelligence : 13	Apparence : 10	Chance : 50%	
	Taille : 10-5	Dextérité : 13	Points de vie : 5	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	30%	30%	30%	33%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	30%	30%	30%	30%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	15%	17%	17%	17%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	10%	10%	10%	10%
	Déguisement	5%	5%	5%	5%
	Discrétion	50%	50%	54%	54%
	Dressage/soin	35%	35%	35%	35%
	Empathie	30%	30%	30%	30%
	Esquive	25%	25%	25%	28%
	Fouille/ménage	40%	40%	40%	40%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	30%	33%	33%	33%
	Persuasion/Baratin	40%	40%	40%	40%
	Psychologie	5%	5%	5%	5%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	0%	0%	0%	0%
	Triche	40%	43%	43%	43%
	Vigilance	40%	44%	44%	48%
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Animagus	20%	22%	25%	28%
	Connaissance (Plantes magiques)	20%	23%	23%	27%
	Connaissance des Moldus (S) :	5%	5%	8%	8%
	Culture générale des sorciers (S)	0%	0%	0%	0%
	Jeux Sorciers (S)	20+15%	24+15%	24+15%	27+15%
	Mythes et légendes sorcier (S)	20%	24%	26%	26%
Compétences moldues	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Bricolage	10%	10%	15%	15%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Culture générale Moldue (M)	10%	10%	14%	20%
	Informatique (M)	0%	0%	0%	0%
	Serrurerie	10%	10%	10%	16%
	Jeux Moldus (M)	10%	12%	15%	15%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	0%	14%	18%	23%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	0%	13%	18%	24%
	Cours de Vol	0%	12%	18%	19%
	Défense contre les forces du Mal	0%	14%	20%	24%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	5+10%	17+10%	23+10%	25+10%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	0%	17%	21%	23%
	Méditation	15%	29%	35%	35%
	Mauvais sort	0%	12%	17%	21%
	Métamorphose	0%	15%	20%	25%
	Potions	0%	14%	19%	25%
Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%	
Sortilèges	Base : Croche pied ; Ménage magique				
	Période 1 : Allumette en aiguille (M) ; Effroi de petite créatures (E) ; Lumière/Obscurité (E) ; Leniter (S) ; Lévitacion d'objet (E) ; Objet en boîte d'allumettes (M) ; Réchauffement (M)				
	Période 2 : Croche pied (S) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E)				
	Période 3 : Delecto (S) ; Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E); Souris en tabatière (M)				
Potions	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie				
	Période 2 : Herbicide ; Langue de miel				
	Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants				
Baguette	Bois d'érable, 27.1 cm, ventricule de dragon : Enchantement +10%				
Familier	Chat intelligent et lié empathiquement nommé Effrit				

Nom	Felswing Iona		1ère 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. Élevée 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 : 10-5	Perception : 15	Pouvoir : 13	Idée : 60%	
	Constitution : 11-5	Intelligence : 12	Apparence : 11	Chance : 65%	
	Taille : 10-5	Dextérité : 16	Points de vie : 6	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%	30%	30%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	55%	55%	55%	55%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	40%	40%	40%	40%
	Déguisement	15%	15%	15%	18%
	Discrétion	40%	43%	46%	46%
	Dressage/soin	10%	10%	10%	10%
	Empathie	30%	30%	30%	30%
	Esquive	45%	45%	45%	45%
	Fouille/ménage	40%	40%	40%	40%
	Langue étrangère/rune	25%	25%	25%	28%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	40%	40%	40%	40%
	Persuasion/Baratin	40%	45%	49%	49%
	Psychologie	35%	39%	39%	39%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	15%	15%	15%	15%
	Triche	15%	15%	15%	15%
	Vigilance	45%	45%	49%	52%
Compétences des sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (Enchantements protecteurs) (S)	0%	0%	0%	5%
	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)	25%	25%	31%	31%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	0%	13%	18%	23%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	0%	14%	18%	22%
	Cours de Vol	0%	14%	16%	19%
	Défense contre les forces du Mal	0%	15%	18%	25%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	5+10%	20+10%	27+10%	30+10%
	Etude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Etude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	0%	15%	18%	25%
	Mauvais sort	0%	12%	17%	22%
	Métamorphose	0%	12%	17%	22%
	Potions	0%	15%	17%	24%
	Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%
Sortilèges	Base : Réparation ; Ménage magique Période 1 : Allumette en aiguille (M) ; Effroi de petite créatures (E) ; Lumière/Obscurité (E) ; Leniter (S) ; Lévitation d'objet (E) ; Objet en boîte d'allumettes (M) ; Réchauffement (M) Période 2 : Croche pied (S) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E) Période 3 : Delecto (S) ; Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E) ; Souris en tabatière (M)				
Potions	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie Période 2 : Herbicide ; Langue de miel Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants				
Baguette	Bois de frêne, 29,6 cm, ventricule de dragon : Enchantement +10%				
Familier	Aucun familier				

Nom	MacMillan Andy		1ère 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 voutée 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 : 9-5	Perception : 16	Pouvoir : 14	Idée : 65%	
	Constitution : 9-5	Intelligence : 13	Apparence : 11	Chance : 70%	
	Taille : 9-5	Dextérité : 16	Points de vie : 4	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	50%	50%	55%	55%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	45%	45%	45%	45%
	Déguisement	20%	20%	24%	24%
	Discrétion	40%	43%	46%	46%
	Dressage/soin	10%	10%	10%	10%
	Empathie	20%	20%	20%	20%
	Esquive	50%	50%	50%	50%
	Fouille/ménage	40%	40%	40%	40%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	45%	50%	50%	50%
	Persuasion/Baratin	40%	45%	49%	49%
	Psychologie	35%	39%	39%	39%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	15%	15%	15%	15%
	Triche	35%	35%	35%	39%
	Vigilance	45%	48%	48%	53%
Compétences de 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%	20%	20%	20%
	Jeux Sorciers (S)	15%	15%	15%	15%
	Mythes et légendes sorcier (S)	20%	20%	23%	23%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	0%	14%	19%	23%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	0%	17%	20%	26%
	Cours de Vol	0%	16%	18%	21%
	Défense contre les forces du Mal	0%	16%	19%	23%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	5%	18%	21%	28%
	Étude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	0%	14%	16%	20%
	Mauvais sort*	0+20%	16+20%	23+20%	30+20%
	Métamorphose	0%	15%	17%	19%
	Potions	0%	17%	24%	26%
	Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%
Sortilèges	Base : Création temporaire ; Croche pied ; Lacer ; Ménage magique Période 1 : Allumette en aiguille (M) ; Effroi de petite créatures (E) ; Lumière/Obscurité (E) ; Leniter (S) ; Lévitation d'objet (E) ; Objet en boîte d'allumettes (M) ; Réchauffement (M) Période 2 : Croche pied (S) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E) Période 3 : Delecto (S) ; Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E) ; Souris en tabatière (M)				
Potions	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie Période 2 : Herbicide ; Langue de miel Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants				
Baguette	Bois de cerisier, 25,6 cm, ventricule de dragon : Mauvais Sort +20%				
Familier	Fouine nommée Slave				

Nom	Buckley Raynes		1ère année		
Description	De grande taille et d'une carrure impressionnante pour son âge, Raynes 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 : 16-5	Perception : 15	Pouvoir : 8	Idée : 45%	
	Constitution : 16-5	Intelligence : 9	Apparence : 13	Chance : 40%	
	Taille : 15-5	Dextérité : 13	Points de vie : 11	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*	60+10%	60+10%	63+10%	63+10%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme*	60+10%	60+10%	64+10%	64+10%
	Bagarre	60%	64%	64%	64%
	Bibliothèque	35%	35%	35%	35%
	Commandement	50%	50%	50%	50%
	Connaissance scolaire (S-M)	10%	10%	14%	14%
	Déguisement	5%	5%	5%	5%
	Discrétion	10%	13%	15%	19%
	Dressage/soin	10%	10%	10%	10%
	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	30%	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	10%	10%	10%	15%
	Vigilance	40%	40%	40%	40%
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (Histoire du Quiddich) (S)	50%	50%	50%	55%
	Connaissance des Moldus (S)	30%	30%	33%	33%
	Culture générale des sorciers (S)	20%	24%	24%	24%
	Jeux Sorciers (S)	10%	10%	10%	10%
	Mythes et légendes sorcier (S)	10%	10%	10%	10%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	0%	17%	23%	27%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	0%	17%	20%	25%
	Cours de Vol*	0+10%	18+10%	26+10%	34+10%
	Défense contre les forces du Mal	0%	15%	22%	28%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	5+10%	22+10%	25+10%	29+10%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	0%	17%	20%	24%
	Mauvais sort	0%	17%	24%	26%
	Métamorphose	0%	12%	19%	21%
	Potions	0%	13%	20%	37%
	Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%
Sortilèges	Base : Créations mineures ; Éclat lumineux Période 1 : Allumette en aiguille (M) ; Effroi de petite créatures (E) ; Lumière/Obscurité (E) ; Leniter (S) ; Lévitation d'objet (E) ; Objet en boîte d'allumettes (M) ; Réchauffement (M) Période 2 : Croche pied (S) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E) Période 3 : Delecto (S) ; Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E) ; Souris en tabatière (M)				
Potions	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie Période 2 : Herbicide ; Langue de miel Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants				
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	Bulstrode Rebecca		1ère 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 vers elle. C'est elle qui joue le rôle de chef dans sa petite équipe.				
Caractéristiques et valeurs dérivées	Force : 13-5	Perception : 9	Pouvoir : 15	Idée : 60%	
	Constitution : 14-5	Intelligence : 13	Apparence : 13	Chance : 60%	
	Taille : 10-5	Dextérité : 18	Points de vie : 9	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	10%	10%	14%	14%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	20%	20%	20%	20%
	Bagarre	45%	47%	47%	49%
	Bibliothèque	50%	50%	53%	53%
	Commandement	10%	14%	18%	23%
	Connaissance scolaire (S-M)	45%	48%	48%	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%	35%	35%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	20%	23%	23%	25%
	Persuasion/Baratin	60%	63%	63%	63%
	Psychologie	50%	50%	50%	50%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	55%	55%	55%	55%
	Triche	0%	10%	13%	13%
	Vigilance	40%	43%	43%	46%
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Animagus	10%	12%	15%	18%
	Connaissance (plantes magiques) :	35%	35%	38%	38%
	Connaissance des Moldus (S) :	0%	0%	4%	4%
	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	0%	17%	23%	27%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	0%	14%	20%	26%
	Cours de Vol	0%	17%	24%	31%
	Défense contre les forces du Mal	0%	17%	20%	23%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	5%	19%	21%	26%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	0%	13%	18%	22%
	Mauvais sort	0+10%	13+10%	20+10%	26+10%
	Métamorphose	0%	15%	21%	28%
	Potions*	0+10%	18+10%	26+10%	20+10%
	Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%
Sortilèges	Base : Croche pied ; Ménage magique				
	Période 1 : Allumette en aiguille (M) ; Effroi de petite créatures (E) ; Lumière/Obscurité (E) ; Leniter (S) ; Lévitiation d'objet (E) ; Objet en boîte d'allumettes (M) ; Réchauffement (M)				
	Période 2 : Croche pied (S) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E)				
	Période 3 : Delecto (S) ; Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E) ; Souris en tabatière (M)				
Potions	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie				
	Période 2 : Herbicide ; Langue de miel				
	Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants				
Baguette	Bois d'ébène, 30.1 cm, ventricule de dragon : Enchantement +10%				
Familier	Serpent à intelligence humaine nommé Sistrina				

Nom	Mortague Larse		1ère année		
Description	Larse 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 : 11-5	Perception : 16	Pouvoir : 12	Idée : 60%	
	Constitution : 12-5	Intelligence : 12	Apparence : 14	Chance : 60%	
	Taille : 11-5	Dextérité : 16	Points de vie : 7	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	10%	10%	10%	13%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	20%	20%	20%	20%
	Bagarre	10%	13%	13%	13%
	Bibliothèque	45%	45%	47%	47%
	Commandement	10%	10%	14%	14%
	Connaissance scolaire (S-M)	10%	10%	15%	15%
	Déguisement	45%	45%	45%	45%
	Discrétion	50%	55%	55%	55%
	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%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	10%	14%	14%	17%
	Persuasion/Baratin	70%	70%	70%	70%
	Psychologie	35%	35%	35%	37%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	50%	50%	50%	50%
	Triche	0%	8%	10%	12%
	Vigilance	40%	40%	44%	46%
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance des Moldus (S) :	5%	5%	5%	15%
	Culture générale des sorciers (S)	50%	50%	50%	50%
	Jeux Sorciers (S)	10%	15%	15%	15%
	Mythes et légendes sorcier (S)	10%	10%	13%	13%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	0%	17%	23%	30%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	0%	13%	17%	24%
	Cours de Vol	0%	13%	18%	25%
	Défense contre les forces du Mal	0%	13%	15%	23%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	5+10%	21+10%	23+10%	27+10%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	0%	15%	19%	26%
	Mauvais sort	0%	15%	21%	25%
	Métamorphose	0%	12%	18%	25%
	Potions*	0+10%	18+10%	27+10%	35+10%
	Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%
Sortilèges	Base : Croche pied ; Ménage magique ; Miroir Période 1 : Allumette en aiguille (M) ; Effroi de petite créatures (E) ; Lumière/Obscurité (E) ; Leniter (S) ; Lévitacion d'objet (E) ; Objet en boîte d'allumettes (M) ; Réchauffement (M) Période 2 : Croche pied (S) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E) Période 3 : Delecto (S) ; Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E) ; Souris en tabatière (M)				
	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie Période 2 : Herbicide ; Langue de miel Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants				
Baguette	Bois d'ébène, 30.1 cm, ventricule de dragon : Enchantement +10%				
Familier	Furet blanc lié empathiquement et sensoriellement nommé Snow				

Nom	Parkin Elfrida		1ère année		
Description	Elfrida est une jeune sorcière de sang pur passablement mignonne et intelligente si on ne prend pas en compte sa jalousie maladive. 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 : 9-5	Perception : 14	Pouvoir : 15	Idée : 75%	
	Constitution : 12-5	Intelligence : 15	Apparence : 14	Chance : 75%	
	Taille : 9-5	Dextérité : 16	Points de vie : 6	Bonus de dégâts : -	
Axiomes de maison	Défaut psychologique : jalousie maladive	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	65%	68%	71%	71%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	50%	55%	55%	59%
	Déguisement	15%	15%	15%	15%
	Discrétion	40%	44%	44%	44%
	Dressage/soin	10%	10%	10%	10%
	Empathie	20%	20%	20%	20%
	Esquive	65%	65%	65%	65%
	Fouille/ménage	60%	60%	60%	60%
	Langue étrangère/rune	40%	40%	42%	42%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	20%	23%	23%	23%
	Persuasion/Baratin*	50%	54%	59%	59%
	Psychologie	55%	55%	55%	55%
	Secourisme	20%	20%	20%	20%
	Survie	20%	20%	20%	20%
	Triche	10%	10%	14%	14%
	Vigilance	40%	40%	40%	40%
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)	5%	8%	8%	12%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	0%	14%	21%	27%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	0%	15%	20%	24%
	Cours de Vol	0%	17%	22%	27%
	Défense contre les forces du Mal	0%	16%	23%	30%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement*	5+20%	20+20%	26+20%	30+20%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie°	0%	12%	14%	15%
	Mauvais sort	0%	16%	20%	27%
	Métamorphose	0%	13%	17%	24%
	Potions	0%	15%	20%	26%
	Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%
Sortilèges	Base : Créations mineures ; Éclat lumineux				
	Innés : Jambencoton ; Répare un objet simple ; Sècheresse				
	Période 1 : Allumette en aiguille (M) ; Effroi de petite créatures (E) ; Lumière/Obscurité (E) ; Leniter (S) ; Lévitiation d'objet (E) ; Objet en boîte d'allumettes (M) ; Réchauffement (M)				
	Période 2 : Croche pied (S) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E) Période 3 : Delecto (S) ; Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E) ; Souris en tabatière (M)				
Potions	Période 1 : Nettoie tout magique ; Amnésie Période 2 : Herbicide ; Langue de miel Période 3 : Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants				
Baguette	Bois d'orme, 26,9 cm, Crin de licorne : Enchantement +10%				
Balais	-				
Familier	Chouette chevêche commune nommé Sylle				