SCENARIO TROISIEME ANNEE A POUDLARD
LES SPECTRES DUN PASSE OUBLIE

Feuilles de PNJs

1984-1985

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 et potion** : 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. En vert, cela signifie que l'apprentissage vient d'une requête. 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. Un période voit généralement l'apprentissage de deux voire 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 évolué par des apprentissages scolaires. Certains personnages continuent néanmoins à avoir ces cours enseignés, raison pour laquelle les cours ne sont pas grisé, 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			3ème 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. À la suite des évènements survenus avec l'Amulette du Savoir, Kelly a développé une sorte de paranoïa qui va encore être renforcée à cause des évènements 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. Au cours de sa troisième année, il apprendra à mieux gérer sa Legilimancie et apprendra l'Occlumancie.			
Caractéristiques et valeurs dérivées	**Force :** 11-3	**Perception :** 13	**Pouvoir:** 12	**Idée :** 55%
	Constitution : 12 -3	**Intelligence :** 11	**Apparence :** 10	**Chance :** 60%
	Taille : 13-3	**Dextérité :** 14	**Points de vie :** 10	**Bonus de dégâts :** -
Axiomes de maison	**Courageux**	**Force d'âme**	**Téméraire**	
Avantages	Facilité en enchantements ; Famille influente ; Legilimence			
Désavantage	Phobie (Agoraphobe)			

	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Compétences générales	**Acrobatie/Quidditch**	10%	13%	13%	13%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	24%	24%	24%	29%
	Bagarre	23%	23%	23%	23%
	Bibliothèque	40%	44%	44%	44%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	45%	45%	45%	45%
	Déguisement	35%	35%	35%	35%
	Discrétion	60%	60%	60%	60%
	Dressage/soin	15%	15%	15%	15%
	Empathie	55%	55%	58%	60%
	Esquive	55%	55%	60%	60%
	Fouille/ménage	40%	40%	44%	44%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	45%	45%	45%	45%
	Persuasion/Baratin	14%	20%	20%	20%
	Psychologie	25%	28%	30%	33%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	10%	10%	10%	10%
	Triche	0%	0%	0%	0%
	Vigilance	60%	60%	60%	60%
	Nom	**Base**	**Période 1**	**Période 2**	**Période 3**
Compétences de sorciers	**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)	44%	44%	48%	48%
	Legilimancie	26%	28%	33%	35%
	Occlumancie	0%	0%	20%	25%
	Nom	**Base**	**Période 1**	**Période 2**	**Période 3**
Compétences scolaires	**Arithmancie**	0%	15%	22%	25%
	Astrologie	37%	41%	46%	48%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	38%	40%	45%	50%
	Cours de Vol	33%	33%	33%	33%
	Défense contre les forces du Mal	32%	34%	39%	41%
	Divination	18%	18%	18%	18%
	Enchantement*	54+10%	58+10%	60+10%	60+10%
	Étude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	36%	40%	44%	49%
	Mauvais sort	37%	39%	41%	44%
	Métamorphose	39%	44%	48%	53%
	Potions	36%	39%	43%	45%
	Soins des créatures magiques	18%	24%	30%	36%

Sortilèges appris jusqu'en 2ière	***Base :*** *Réparation ; Ménage magique* ***Sortilèges :*** *Anti-sort général ; Désarmement ; Effroi de petite créatures ; Engorgement ; Extinction ; Glacius ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Sortilège de réparation ; Ratatinage ; Révélation ; Rotation ; Sortilège de Feu* ***Mauvais sorts :*** *Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Danse endiablée ; Delecto ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage* ***Métamorphose :*** *Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; 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 :*** *Maléfice du saucisson (S) ; Anti-maléfice du saucisson (E) ; Changement de couleur (M) ; Draconifors (M) ; Sècheresse (E) ; Soins (E)* ***Période 2 :*** *Allégresse (E) ; Carpe Retractum (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M)* ***Période 3 :*** *Danse endiablée (S); Lapifors (M) ; Répulsion (E) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)*
Potions apprises jusqu'en 2ière	*Amnésie ; Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Pimentine ; Potion à Hérisser les Cheveux ; Potion d'Enflure ; Potion fortifiante ; Rejutage*
Potions apprises en 3ième	***Période 1 :*** *Doxycide ; Engrais magiques* ***Période 2 :*** *Doigts agiles ; Neutralisation ; Philtre de confusion ; Potion de bomboeil* ***Période 3 :*** *Regermination ; Antidote aux Poisons rares ; Potion de l'œil vif ; Vérification*
Équipement	-
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	5ème année

Description

Winston est un élève sérieux de quatrième 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 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%	65+10%	65+10%	65+10%
Artisanat	10%	10%	10%	10%
Athlétisme	66%	70%	70%	75%
Bagarre	38%	38%	45%	45%
Bibliothèque	34%	34%	40%	40%
Commandement	40%	40%	40%	40%
Connaissance scolaire (S-M)	45%	50%	50%	50%
Déguisement	15%	15%	15%	15%
Discrétion	34%	34%	34%	34%
Dressage/soin	23%	23%	23%	23%
Empathie	57%	60%	60%	60%
Esquive	73%	73%	75%	75%
Fouille/ménage	40%	40%	40%	45%
Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
Langue natale	70%	70%	70%	70%
Orientation	50%	50%	50%	50%
Persuasion/Baratin	35%	35%	35%	40%
Psychologie	41%	41%	45%	50%
Secourisme	25%	25%	25%	25%
Survie	0%	0%	0%	0%
Triche	5%	5%	5%	10%
Vigilance	53%	53%	55%	5%

Compétences moldues

Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Bricolage	0%	0%	0%	0%
Connaissance (Histoire du Quidditch)	70%	75%	75%	77%
Conduire	12%	15%	15%	15%
Culture générale Moldue (M)	25%	25%	29%	33%
Informatique (M)	20%	20%	20%	20%
Serrurerie	20%	20%	20%	20%
Jeux Moldus (M)	43%	43%	45%	45%

Compétences scolaires

Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Astrologie	51%	55%	56%	59%
Astronomie	38%	41%	44%	47%
Botanique	53%	54%	56%	59%
Cours de Vol*	66+30%	69+30%	71+30%	75+30%
Défense contre les forces du Mal	50%	53%	54%	55%
Divination	38%	41%	43%	47%
Enchantement	53+10%	56+10%	60+10%	64+10%
Histoire de la magie	60%	63%	65%	68%
Mauvais sort	55%	58%	60%	64%
Métamorphose	67%	70%	73%	77%
Potions	53%	56%	58%	61%

Sortilèges appris jusqu'en 4ième

Base : Réparation de petits objets ; Ménage magique

Sortilèges : *Annulation de sort ; Anti-sort général ; Cridurut ; Découpe ; Déflexion (FE) ; Désarmement ; Éclat lumineux ; Étanchéité ; Équilibre ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Ouverture ; Patronus ; Protection ; Répulsion ; Répare un objet (FE) ; Repousse-Moldus ; Révélation (FE) ; Riddikulus ; Sécheresse ; Sortilège de Feu ; Sortilège de réparation ; Surface miroir ; Ventilation*

Mauvais sorts : *Bloque-Jambe ; Chatouillis ; Confusion ; Conjonctivite ; Crache-Limace ; Croche pied ; Cuisant ; Danse endiablée ; Effroi de petites créatures ; Langue de plomb ; Larmes (FE) ; Leniter ; Ligotage ; Reduction*

Métamorphose : *Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; Changement de couleur ; Création mineure ; Felifors ; Disparition du serpent ; Draconifors ; Durcissement ; Hérisson en pelote à épingles ; Hydrophobie ; Invocation au serpent ; Lapin en pantoufles ; Objet en boîte d'allumettes ; Objet à oiseau ; Pintade en cochon d'Inde ; Réchauffement ; Refroidissement ; Scarabée en bouton ; Sortilège de Disparition ; Sortilège de Transfert ; Souris en tabatière ; Spongification ; Tourtereau en lettre d'amour*

Sortilèges appris en 5ième

Période 1 : *Bavboule en moufette (M) ; Chardonneret en vif d'or (M) ; Décélération (E) ; Détection (E) ; Glacius (E) ; Impassibilité (E) ; Repoussement (E)*

Période 2 : *Chaudron en blaireau (M) ; Furet en plumeau (M) ; Maléfice du rire (S) ; Mutisme (S) ; Réveil (E) ; Révélasort de Scarpin (E) ; Soins (E)*

Période 3 : *Aveuglement (S) ; Inanimatus Conjurus (M) ; Position initiale (E) ; Protection (FE) ; Stupefixion (S); Tatou en coussin (M)*

Potions apprises jusqu'en 4ième

Aiguise méninge ; Aliments magiques ; Amnésie ; Antidotes aux poison courants ; Apocyn ; Brume Opaque ; Doigts agiles Doxicide ; Énergie magique ; Essence de Murlap ; Glue ; Enflure ; Engrais magique ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Mémoire ; Neutralisation ; Nettoie Tout magique ; Occulus ; Phéromones ; Pimentine ; Potion de l'œil vif ; Potion fortifiante Regermination ; Rejutage ; Vérification

Potions apprises en 5ième

Période 1 : Embrouille ; Neutralisation ; Potion de l'œil vif
Période 2 : Paix ; Potion d'hilarité ; Solution de force
Période 3 : Élixir cérébral de Baruffio Potion de mélancolie

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			5ième 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'entrainant 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** : 15-1	**Perception :** 12	**Pouvoir :** 10	**Idée :** 50%
	Constitution : 10-1	**Intelligence :** 12	**Apparence :** 13	**Chance :** 60%
	Taille : 10-1	**Dextérité :** 18	**Points de vie :** 8	**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	70%(+10%)	70%(+10%)	70%(+10%)	70%(+10%)
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme*	75%(+20%)	75%(+20%)	75%(+20%)	75%(+20%)
	Bagarre	44%(+10%)	50%(+10%)	50%(+10%)	50%(+10%)
	Bibliothèque	40%	40%	40%	44%
	Commandement	40%	40%	40%	45%
	Connaissance scolaire (S-M)	35%	35%	35%	35%
	Déguisement	5%	5%	5%	5%
	Discrétion	30%	30%	30%	34%
	Dressage/soin	10%	10%	10%	10%
	Empathie*	60%(+10%)	60%(+10%)	66%(+10%)	66%(+10%)
	Esquive	65%	70%	70%	70%
	Fouille/ménage	50%	55%	55%	55%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	35%	35%	35%	35%
	Persuasion/Baratin	40%	40%	40%	40%
	Psychologie	44%	44%	50%	50%
	Secourisme	30%	30%	32%	32%
	Survie	40%	40%	44%	45%
	Triche	0%	0%	0%	0%
	Vigilance	50%	50%	50%	55%

Compétences moldues	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Bricolage	30%	30%	35%	35%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Culture générale Moldue (M)	44%	50%	50%	50%
	Serrurerie	10%	10%	10%	10%
	Jeux Moldus (M)	35%	35%	35%	40%

Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Astronomie	57%	60%	63%	65%
	Botanique	66%	69%	71%	72%
	Défense contre les forces du Mal	58%	61%	63%	65%
	Divination	43%	47%	50%	52%
	Enchantement*	75%(+10%)	80%(+10%)	83%(+10%)	86%(+10%)
	Histoire de la magie	53%	54%	55%	56%
	Mauvais sort	58%	61%	62%	63%
	Métamorphose	66%(+10%)	69%(+10%)	71%(+10%)	73%(+10%)
	Potions	50%	54%	56%	58%
	Soins des créatures magiques	40%	45%	49%	53%
	Vol en balai	56%	58%	59%	60%

Sortilèges appris jusqu'en 4ième	**Base** : Attelle ; Création temporaire ***Sortilèges :*** *Annulation de sort ; Anti-sort général ; Cridurut ; Découpe ; Déflexion (FE) ; Désarmement ; Éclat lumineux ; Étanchéité ; Équilibre ; Inversion ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Montage ; Ouverture ; Patronus ; Protection ; Répulsion ; Répare un objet (FE) ; Repousse-Moldus ; Révélation (FE) ; Riddikulus ; Sécheresse ; Sortilège de Feu ; Sortilège de réparation ; Surface miroir ; Ventilation* ***Mauvais sorts :*** *Bloque-Jambe ; Confusion ; Conjonctivite ; Crache-Limace ; Croche pied ; Danse endiablée ; Effroi de petites créatures ; Langue de plomb ; Larmes (FE) ; Leniter ; Ligotage ; Reduction* ***Métamorphose :*** *Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; Changement de couleur ; Création mineure ; Felifors ; Disparition du serpent ; Draconifors ; Durcissement ; Hérisson en pelote à épingles ; Hydrophobie ; Invocation au serpent ; Lapin en pantoufles ; Objet en boîte d'allumettes ; Objet à oiseau ; Pintade en cochon d'Inde ; Réchauffement ; Refroidissement ; Scarabée en bouton ; Sortilège de Disparition ; Sortilège de Transfert ; Souris en tabatière ; Spongification ; Tourtereau en lettre d'amour*
Sortilèges appris en 5ième	***Période 1 :*** *Bavboule en moufette (M) ; Chardonneret en vif d'or (M) ; Décélération (E) ; Détection (E) ; Glacius (E) ; Impassibilité (E) ; Pression (S) ; Repoussement (E) ; Réversion (E)* ***Période 2 :*** *Chaudron en blaireau (M) ; Furet en plumeau (M) ; Maléfice du rire (S) ; Mutisme (S) ; Révélasort de Scarpin (E) ; Soins (E) ; Spirale de vent (E)* ***Période 3 :*** *Aveuglement (S) ; Inanimatus Conjurus (M) ; Position initiale (E) ; Reviviscence (E) ; Stupefixion (S); Tatou en coussin (M)*
Potions apprises jusqu'en 4ième	*Aiguise méninge ; Aliments magiques ; Amnésie ; Antidotes aux poison courants ; Apocyn ; Brume Opaque ; Doigts agiles Doxicide ; Énergie magique ; Glue ; Enflure ; Engrais magique ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Mémoire ; Neutralisation ; Nettoie Tout magique ; Occulus ; Phéromones ; Pimentine ; Potion de l'œil vif ; Potion fortifiante Regermination ; Rejutage ; Vérification*
Potions apprises en 5ième	***Période 1 :*** *Embrouille ; Neutralisation* ***Période 2 :*** *Paix ; Potion d'hilarité ; Solution de force* ***Période 3 :*** *Élixir cérébral de Baruffio Potion de mélancolie*
Équipement	Divers équipements sportifs et d'entrainement
Baguette	Bois de rose, Ventricule de dragon, rigide, 33,8cm : +10% en métamorphose
Familier	Aucun

Nom	Anderson Willow			3ème 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 :** 12-3	**Perception :** 12	**Pouvoir:** 8	**Idée :** 50%
	Constitution : 12-3	**Intelligence :** 10	**Apparence :** 11	**Chance :** 40%
	Taille : 10-3	**Dextérité :** 12	**Points de vie :** 8	**Bonus de dégâts :** -
Axiomes de maison	Justicier	Code moral	Patience	
Avantages	Facilité en potion; Facilité en Vol en balais; Douée en Acrobatie/Quiddich			

	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Compétences générales	Acrobatie/Quidditch*	60+10%	60+10%	60+10%	65+10%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	50%	55%	55%	59%
	Bagarre	30%	30%	30%	30%
	Bibliothèque	45%	45%	48%	48%
	Commandement	10%	10%	15%	15%
	Connaissance scolaire (S-M)	43%	43%	46%	46%
	Déguisement	5%	5%	5%	5%
	Discrétion	40%	43%	43%	46%
	Dressage/soin	10%	10%	10%	10%
	Empathie	30%	30%	30%	30%
	Esquive	40%	46%	46%	50%
	Fouille/ménage	48%	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%	30%	30%
	Secourisme	20%	20%	20%	26%
	Survie	0%	0%	0%	0%
	Triche	0%	0%	0%	0%
	Vigilance	47%	50%	50%	50%
	Nom	**Base**	**Période 1**	**Période 2**	**Période 3**
Compétences de sorciers	Connaissance des Moldus (S) :	22%	26%	26%	30%
	Culture générale des sorciers (S)	18%	18%	25%	25%
	Jeux Sorciers (S)	0%	0%	0%	0%
	Mythes et légendes sorcier (S)	8%	8%	12%	12%
	Nom	**Base**	**Période 1**	**Période 2**	**Période 3**
Compétences moldues	Bricolage	5%	5%	5%	11%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Culture générale Moldue (M)	48%	52%	52%	52%
	Informatique (M)	0%	0%	0%	0%
	Serrurerie	0%	0%	0%	0%
	Jeux Moldus (M)	0%	0%	0%	0%
	Nom	**Base**	**Période 1**	**Période 2**	**Période 3**
Compétences scolaires	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	35%	39%	42%	46%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	35%	40%	42%	45%
	Cours de Vol*	40+10%	46+10%	51+10%	55+10%
	Défense contre les forces du Mal	34%	37%	40%	44%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	35%	37%	41%	44%
	Étude des Moldus	18%	25%	31%	35%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	36%	40%	42%	44%
	Mauvais sort	37%	39%	43%	47%
	Métamorphose	34%	36%	38%	42%
	Potions*	47+10%	49+10%	54+10%	58+10%
	Soins des créatures magiques	19%	26%	30%	36%

Sortilèges appris jusqu'en 2ière	***Base :*** *Réparation ; Ménage magique* ***Sortilèges*** *: Anti-sort général ; Désarmement ; Effroi de petite créatures ; Engorgement ; Glacius ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Sortilège de réparation ; Ratatinage ; Révélation ; Sortilège de Feu* ***Mauvais sorts*** *: Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Danse endiablée ; Delecto ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage* ***Métamorphose*** *: Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; 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 :*** *Maléfice du saucisson (S) ; Anti-maléfice du saucisson (E) ; Changement de couleur (M) ; Draconifors (M) ; Sècheresse (E) ; Soins (E)* ***Période 2 :*** *Allégresse (E) ; Carpe Retractum (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M) ; Ficelage (S)* ***Période 3 :*** *Brouillard (E) ; Danse endiablée (S); Lapifors (M) ; Répulsion (E) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)*
Potions apprises jusqu'en 2ière	*Amnésie ; Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants ; Caféine ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Pimentine ; Potion à Hérisser les Cheveux ; Potion d'Enflure ; Potion fortifiante ; Rejutage ; Vérification*
Potions apprises en 3ième	***Période 1 :*** *Doigts agiles ; Antidote aux poison courants* ***Période 2 :*** *Confusion ; Neutralisation ; Potion d'ataraxie; Potion de fortification* ***Période 3 :*** *Ratatinage ; Potion de mémoire*
Équipement	Balai 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			3ème 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 rencontre 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 :** 8-3	**Perception :** 12	**Pouvoir:** 15	**Idée :** 55%
	Constitution : 10-3	**Intelligence :** 11	**Apparence :** 12	**Chance :** 75%
	Taille : 10-3	**Dextérité :** 11	**Points de vie :** 7	**Bonus de dégâts :** -
Axiomes de maison	**Justicier**	**Code moral**	**Patience**	
Avantages	Facilité en enchantement; Empathie avec les animaux ; Affinité avec baguette +5%			

	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Compétences générales	Acrobatie/Quidditch	10%	10%	10%	14%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	33%	33%	36%	40%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	45%	50%	50%	53%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	28%	28%	33%	33%
	Déguisement	10%	10%	10%	10%
	Discrétion	57%	57%	60%	60%
	Dressage/soin	30%	30%	30%	34%
	Empathie	47%(+15%)	50%(+15%)	50%(+15%)	50%(+15%)
	Esquive	40%	40%	40%	40%
	Fouille/ménage	45%	45%	49%	49%
	Langue étrangère/rune	14%	14%	20%	20%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	38%	40%	40%	40%
	Persuasion/Baratin	35%	35%	35%	35%
	Psychologie	41%	45%	45%	45%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	25%	25%	25%	25%
	Triche	0%	0%	0%	0%
	Vigilance	44%	44%	44%	44%
	Nom	**Base**	**Période 1**	**Période 2**	**Période 3**
Compétences moldues	Bricolage	23%	23%	26%	30%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Connaissance (sciences naturelles)	33%	36%	40%	40%
	Culture générale Moldue (M)	30%	30%	30%	30%
	Informatique (M)	5%	10%	10%	10%
	Jeux Moldus (M)	25%	25%	25%	30%
	Serrurerie	10%	10%	10%	10%
	Nom	**Base**	**Période 1**	**Période 2**	**Période 3**
Compétences scolaires	Arithmancie	19%	19%	19%	19%
	Astrologie	36%	40%	44%	49%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	33%	35%	39%	44%
	Cours de Vol	28%	30%	33%	37%
	Défense contre les forces du Mal	39%	42%	47%	52%
	Divination	0%	17%	23%	29%
	Enchantement*	50+10%	56+10%	58+10%	60+10%
	Étude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Étude des runes	20%	22%	29%	44%
	Histoire de la magie	32%	35%	37%	39%
	Mauvais sort	35%	37%	40%	44%
	Métamorphose	34%	38%	42%	45%
	Potions	32%	36%	38%	40%
	Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%

Sortilèges appris jusqu'en 2ière	***Base :*** *Croche pied ; Ménage magique* ***Sortilèges*** *: Anti-sort général ; Attelle ; Désarmement ; Effroi de petite créatures ; Engorgement ; Glacius ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Sortilège de réparation ; Ratatinage ; Révélation ; Sortilège de Feu* ***Mauvais sorts*** *: Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Danse endiablée ; Delecto ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage* ***Métamorphose*** *: Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; 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 :*** *Maléfice du saucisson (S) ; Anti-maléfice du saucisson (E) ; Changement de couleur (M) ; Draconifors (M) ; Sècheresse (E) ;* ***Période 2 :*** *Allégresse (E) ; Carpe Retractum (E) ; Déplacement (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M) ; Soins (E)* ***Période 3 :*** *Cridurut (E) ; Danse endiablée (S); Lapifors (M) ; Répulsion (E) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)*
Potions apprises jusqu'en 2ière	*Amnésie ; Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Pimentine ; Potion à Hérisser les Cheveux ; Potion d'Enflure ; Potion fortifiante ; Rejutage*
Potions apprises en 3ième	***Période 1 :*** *Doxycide ; Engrais magiques* ***Période 2 :*** *Doigts agiles ; Neutralisation ; Philtre de confusion* ***Période 3 :*** *Regermination ; Antidote aux Poisons rares ; Potion de l'œil vif ; Vérification*
Équipement	-
Baguette	Bois de chêne blanc, 20 cm, crin de licorne : Enchantement +15%
Familier	Chat intelligent nommé Filline

Nom	Tempel Arthur (Artémis)		**Rôle** : désavantage : Amoureux (se) transi(e)	3ème année
Description	Arthur (ou Artémis) a les cheveux bruns et les yeux noisette. Un peu plus petit que ses camardes, 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 :** 12-3	**Perception :** 14	**Pouvoir:** 8	**Idée :** 55%
	Constitution : 10-3	**Intelligence :** 11	**Apparence :** 11	**Chance :** 40%
	Taille : 10-3	**Dextérité :** 10	**Points de vie :** 7	**Bonus de dégâts :** -
Axiomes de maison	**Justicier**	**Code moral**	**Patience**	
Avantages	Facilité en botanique ; Empathie avec les créatures magiques ; Empathie avec les humains			

	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Compétences générales	**Acrobatie/Quidditch**	26%	30%	30%	30%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	40%	40%	40%	40%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	47%	47%	47%	50%
	Commandement	20%	20%	20%	20%
	Connaissance scolaire (S-M)	37%	37%	40%	40%
	Déguisement	15%	15%	15%	15%
	Discrétion	40%	40%	40%	40%
	Dressage/soin	36%	36%	36%	40%
	Empathie	40%(+15%)	44%(+15%)	44%(+15%)	44%(+15%)
	Esquive	45%	45%	45%	45%
	Fouille/ménage	44%	44%	44%	44%
	Langue étrangère/rune	12%	12%	18%	18%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	40%	40%	40%	40%
	Persuasion/Baratin	32%	32%	32%	35%
	Psychologie	45+10%	50+10%	50+10%	50+10%
	Secourisme	20%	20%	20%	20%
	Survie	42%	42%	45%	45%
	Triche	0%	0%	0%	0%
	Vigilance	12%	15%	20%	25%
	Nom	**Base**	**Période 1**	**Période 2**	**Période 3**
Compétences de sorciers	**Connaissance (Plantes)**	27%	30%	30%	30%
	Connaissance des Moldus (S) :	14%	14%	20%	20%
	Culture générale des sorciers (S)	14%	14%	14%	20%
	Jeux Sorciers (S)	16%	20%	20%	20%
	Mythes et légendes sorcier (S)	27%	27%	31%	31%
	Nom	**Base**	**Période 1**	**Période 2**	**Période 3**
Compétences moldues	**Bricolage**	0%	0%	0%	0%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Culture générale Moldue (M)	0%	10%	10%	10%
	Informatique (M)	5%	5%	5%	5%
	Serrurerie	0%	0%	0%	0%
	Jeux Moldus (M)	16%	20%	20%	23%
	Nom	**Base**	**Période 1**	**Période 2**	**Période 3**
Compétences scolaires	**Arithmancie**	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	34%	37%	39%	42%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique*	46+10%	54+10%	57+10%	60+10%
	Cours de Vol	27%	27%	27%	27%
	Défense contre les forces du Mal	38%	42%	46%	50%
	Divination	17%	32%	38%	42%
	Enchantement	32+10%	34+10%	38+10%	41+10%
	Étude des runes	18%	20%	26%	32%
	Histoire de la magie	34%	36%	38%	41%
	Mauvais sort	40%	42%	45%	47%
	Métamorphose	32%	35%	38%	40%
	Potions	32%	36%	41%	46%
	Soins des créatures magiques	0%	13%	20%	22%

Sortilèges appris jusqu'en 2ière	***Base :*** *Répare un objet; Ménage magique* ***Sortilèges*** *: Anti-sort général ; Désarmement ; Effroi de petite créatures ; Engorgement ; Glacius ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Sortilège de réparation ; Ratatinage ; Révélation ; Sortilège de Feu* ***Mauvais sorts*** *: Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Danse endiablée ; Delecto ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage* ***Métamorphose*** *: Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; 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 :*** *Entrave (E) ; Maléfice du saucisson (S) ; Montage (E) ; Anti-maléfice du saucisson (E) ; Changement de couleur (M) ; Draconifors (M) ; Sècheresse (E) ;* ***Période 2 :*** *Allégresse (E) ; Carpe Retractum (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M) ; Ficelage (S) ; Soins (E)* ***Période 3 :*** *Contre-Enchantement (E) ; Danse endiablée (S); Lapifors (M) ; Répulsion (E) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)*
Potions apprises jusqu'en 2ière	*Amnésie ; Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Pimentine ; Potion à Hérisser les Cheveux ; Potion d'Enflure ; Potion fortifiante ; Rejutage*
Potions apprises en 3ième	***Période 1 :*** *Doxycide ; Engrais magiques ; Essence de Murlap* ***Période 2 :*** *Doigts agiles ; Neutralisation ; Philtre de confusion ; Potion d'ataraxie* ***Période 3 :*** *Regermination ; Antidote aux Poisons rares ; Potion de l'œil vif ; Remontant de Pomfresh ;Vérification*
Équipement	10 cartes de chocogrenouille et 3 boites de bombons surprises de Bertie Crochue ; 3 Tablettes de chocolat magique
Baguette	Bois de cèdre, 22 cm, crin de licorne : Enchantement +10%
Familier	Hibou intelligent nommé Herbert

Nom	Tonks Nymphadora			1ième année
Description	Tonks est une métamorphomage farfelue avec un fort penchant pour la rébellion. Sa tendance à fouiner là où elle ne devrait pas lui apporte des punitions à foison mais elle s'en moque éperdument. Sang mêlée, elle est la fille de Ted Tonks, un né-Moldu, et d'Andromeda Tonks née Black. Tonks est une sorcière possédant un visage pâle en forme de cœur aux yeux sombres et brillants. Ses cheveux courts possèdent le plus souvent une couleur extravagante comme rose ou violet. Elle peut changer son apparence à volonté.			
Caractéristiques et valeurs dérivées	**Force** : 11-5	**Perception :** 17	**Pouvoir :** 17	**Idée :** 75%
	Constitution : 10-5	**Intelligence :** 15	**Apparence :** 11	**Chance :** 85%
	Taille : 11-5	**Dextérité :** 15	**Points de vie :** 6	**Bonus de dégâts :** -
Axiomes de maison	**Justicier**	**Code moral**	**Patience**	
Avantages	Affinité de la baguette +5% (+0,5) ; Douée pour la discrétion (+1) ; Douée pour la Vigilances (+1) ; Facilités en mauvais sorts (+1) ; Métamorphomage (+2) ; Réactif (+0,5) ; Sur le qui-vive (+1) ;			
Désavantage	Maladroite (-0,5) ; Défaut psychologique (transgressive) (-0,5)			

	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Compétences générales	Acrobatie/Quidditch	50%	50%	53%	53%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	40%	40%	44%	44%
	Bagarre	20%	20%	20%	20%
	Bibliothèque	25%	25%	25%	30%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	20%	20%	25%	25%
	Déguisement	25%	25%	25%	30%
	Discrétion*	50%	55%	55%	55%
	Dressage/soin	10%	10%	10%	10%
	Empathie	40%	40%	40%	40%
	Esquive	25%	25%	25%	25%
	Fouille/ménage	50%	51%	52%	58%
	Langue étrangère	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	20%	26%	26%	26%
	Persuasion/Baratin	40%	40%	40%	40%
	Psychologie	20%	20%	24%	24%
	Secourisme	10%	10%	10%	10%
	Survie	10%	10%	10%	10%
	Triche	15%	17%	17%	22%
	Vigilance*	50%	55%	55%	55%
Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (...)	0%	0%	0%	0%
	Connaissance des Moldus (S) :	10%	10%	13%	15%
	Culture générale des sorciers (S)	10%	10%	14%	20%
	Jeux Sorciers (S)	10%	13%	13%	13%
	Langue (latin) (S)	20%	20%	20%	20%
	Mythes et légendes sorcier (S)	10%	15%	15%	15%
Compétences moldues	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Bricolage	0%	0%	0%	0%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Culture générale Moldue (M)	10%	13%	15%	15%
	Serrurerie	20%	20%	23%	25%
	Jeux Moldus (M)	0%	0%	0%	0%
Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Astronomie	0%	17%	22%	29%
	Botanique	0%	17%	19%	24%
	Défense contre les forces du Mal	0%	16%	22%	28%
	Enchantement	0+5%	18%	23%	26%
	Histoire de la magie	0%	13%	15%	20%
	Mauvais sort*	0+10%	19+10%	24+10%	30+10%
	Métamorphose	0+15%	13+15%	18+15%	22+15%
	Potions	0%	16%	20%	24%
	Vol en balai	0%	12%	16%	20%
Compétences particulières	Métamorphomage	20%	24%	24%	30%
	Connaissance (Passages secrets)	0%	2%	5%	7%

Sortilèges en 1ième	***Base :*** *Créations temporaires ; Ouverture* ***Période 1 :*** *Allumette en aiguille (M) ; Crâne chauve (S) ; 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) ; Éclat lumineux (E) ; Fermeture (E) ; Objet à oiseau (M) ; Refroidissement (M) ; Sortilège de réparation (E)* ***Période 3 :*** *Larmes (S) ; Révélation (E) ; Sortilège de Feu (E); Souris en tabatière (M) ; Quatre-Points (E)*
Potions en 1ième	***Période 1 :*** *Glue ; Nettoie tout magique ; Amnésie* ***Période 2 :*** *Herbicide ; Langue de miel* ***Période 3 :*** *Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants ; Furoncles*
Équipement	Variable
Baguette	+15% en métamorphose
Familier	Aucun

Nom	Cornfoot Steven			3ème 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 :** 13-3	**Perception :** 13	**Pouvoir :** 13	**Idée :** 70%
	Constitution : 10-3	**Intelligence :** 14	**Apparence :** 10	**Chance :** 60%
	Taille : 12-3	**Dextérité :** 16	**Points de vie :** 8	**Bonus de dégâts :** -
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	57%	60%	60%	60%
Artisanat	5%	5%	5%	5%
Athlétisme	58%	60%	60%	60%
Bagarre	36%	40%	40%	40%
Bibliothèque	32%	32%	35%	35%
Commandement	25%	25%	25%	25%
Connaissance scolaire (S-M)	18%	18%	24%	24%
Déguisement	5%	5%	5%	5%
Discrétion	20%	20%	20%	20%
Dressage/soin	10%	10%	15%	15%
Empathie	30%	30%	30%	30%
Esquive	44%	46%	46%	50%
Fouille/ménage	30%	30%	30%	34%
Langue étrangère/rune	0%	10%	14%	19%
Langue natale	75%	75%	75%	75%
Orientation	43%	43%	43%	43%
Persuasion/Baratin	30%	30%	30%	30%
Psychologie	25%	25%	25%	30%
Secourisme	23%	23%	23%	25%
Survie	0%	0%	0%	0%
Triche	15%	15%	15%	15%
Vigilance	50%	50%	54%	54%

Compétences de sorciers

Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Connaissance (Histoire du Quidditch)	55%	60%	60%	60%
Connaissance des Moldus (S) :	20%	20%	24%	24%
Culture générale des sorciers (S)	30%	30%	30%	33%
Jeux Sorciers (S)	33%	36%	39%	39%
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	37%	39%	44%	49%
Astronomie	0%	0%	0%	0%
Botanique	41%	46%	50%	53%
Cours de Vol*	56+10%	60+10%	60+10%	60+10%
Défense contre les forces du Mal	46	49	53	55%
Divination	0%	0%	0%	0%
Enchantement	45+10%	47+10%	50+10%	54+10%
Étude des runes	0%	13%	20%	24%
Étude des Moldus	16%	18%	22%	29%
Histoire de la magie	31%	33%	38%	42%
Méditation	25%	25%	28%	30%
Mauvais sort	44%	47%	50%	54%
Métamorphose	35%	38%	41%	44%
Potions	36%	40%	45%	49%
Soins des créatures magiques	22%	29%	36%	38%

Sortilèges appris jusqu'en 2ière	***Base :*** *Attelle ; Ménage magique* ***Sortilèges*** *: Anti-sort général ; Désarmement ; Effroi de petite créatures ; Engorgement ; Glacius ; Hydrophobie ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Sortilège de réparation ; Ratatinage ; Révélation ; Sortilège de Feu* ***Mauvais sorts*** *: Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Danse endiablée ; Delecto ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage* ***Métamorphose*** *: Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; 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 :*** *Décélération (E) ; Maléfice du saucisson (S) ; Anti-maléfice du saucisson (E) ; Changement de couleur (M) ; Draconifors (M) ; Sècheresse (E) ; Soins (E)* ***Période 2 :*** *Allégresse (E) ; Carpe Retractum (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M) ; Renversement (S)* ***Période 3 :*** *Danse endiablée (S); Discrétion (E) ; Lapifors (M) ; Répulsion (E) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)*
Potions apprises jusqu'en 2ière	*Amnésie ; Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Pimentine ; Potion à Hérisser les Cheveux ; Potion d'Enflure ; Potion fortifiante ; Rejutage*
Potions apprises en 3ième	***Période 1 :*** *Doxycide ; Engrais magiques* ***Période 2 :*** *Doigts agiles ; Neutralisation ; Philtre de confusion* ***Période 3 :*** *Regermination ; Antidote aux Poisons rares ; Potion de Bomboeil ; Potion de l'œil vif ; Vérification*
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 dédicacés 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			3ème 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 :** 8-3	**Perception :** 11	**Pouvoir :** 13	**Idée :** 60%
	Constitution : 10-3	**Intelligence :** 12	**Apparence :** 11	**Chance :** 65%
	Taille : 10-3	**Dextérité :** 13	**Points de vie :** 7	**Bonus de dégâts :** -
Axiomes de maison	Cérébral	Érudition	Sagesse	
Avantages	Courageux ; Facilités en potions ; Patience ; Affinité baguette +10%			

	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Compétences générales	Acrobatie/Quidditch	17%	20%	20%	20%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	55%	55%	55%	60%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	42%	45%	45%	45%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	30%	30%	36%	36%
	Déguisement	5%	5%	5%	5%
	Discrétion	23%	23%	23%	30%
	Dressage/soin	15%	15%	15%	15%
	Empathie	24%	24%	30%	30%
	Esquive	30%	30%	30%	34%
	Fouille/ménage	45%	45%	45%	45%
	Langue étrangère/rune	0%	12%	16%	20%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	34%	37%	40%	40%
	Persuasion/Baratin	40%	40%	40%	40%
	Psychologie	30%	30%	30%	36%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	0%	0%	0%	0%
	Triche	5%	10%	13%	13%
	Vigilance	50%	50%	50%	55%
	Nom	**Base**	**Période 1**	**Période 2**	**Période 3**
Compétences de sorciers	Connaissance (Objets magiques)	28%	30%	30%	30%
	Connaissance des Moldus (S) :	20%	20%	20%	20%
	Culture générale des sorciers (S)	0%	0%	0%	0%
	Jeux Sorciers (S)	20%	20%	20%	20%
	Mythes et légendes sorcier (S)	20%	20%	20%	20%
	Nom	**Base**	**Période 1**	**Période 2**	**Période 3**
Compétences moldues	Bricolage	17%	21%	25%	25%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Culture générale Moldue (M)	9%	13%	17%	17%
	Informatique (M)	0%	0%	0%	0%
	Serrurerie	0%	0%	0%	0%
	Jeux Moldus (M)	18%	18%	23%	23%
	Nom	**Base**	**Période 1**	**Période 2**	**Période 3**
Compétences scolaires	Arithmancie	18%	18%	18%	18%
	Astrologie	35%	38%	42%	46%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	46%	49%	53%	58%
	Cours de Vol	34%	34%	34%	34%
	Défense contre les forces du Mal	40%	45%	49%	51%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	38+10%	42+10%	45+10%	49+10%
	Étude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Étude des runes	0%	16%	21%%	25%
	Histoire de la magie	35%	39%	44%	46%
	Méditation	37%	40%	43%	45%
	Mauvais sort	41%	46%	50%	52%
	Métamorphose	42+20%	45+20%	49+20%	54+10%
	Potions*	51+10%	54+10%	58+10%	60+10%
	Soins des créatures magiques	20%	22%	26%	32%

Sortilèges appris jusqu'en 2ière	**Base :** Attelle ; Ménage magique ***Sortilèges*** *: Anti-sort général ; Désarmement ; Effroi de petite créatures ; Engorgement ; Glacius ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Sortilège de réparation ; Ratatinage ; Révélation ; Sortilège de Feu* ***Mauvais sorts*** *: Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Danse endiablée ; Delecto ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage* ***Métamorphose*** *: Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; 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 :*** *Maléfice du saucisson (S) ; Anti-maléfice du saucisson (E) ; Changement de couleur (M) ; Draconifors (M) ; Sècheresse (E) ; Soins (E)* ***Période 2 :*** *Allégresse (E) ; Carpe Retractum (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M)* ***Période 3 :*** *Danse endiablée (S); Lapifors (M) ; Répulsion (E) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)*
Potions apprises jusqu'en 2ière	Amnésie ; Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants ; Caféine ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Pimentine ; Potion à Hérisser les Cheveux ; Potion d'Enflure ; Potion fortifiante ; Rejutage
Potions apprises en 3ième	**Période 1 :** Doxycide ; Engrais magiques **Période 2 :** Doigts agiles ; Mémoire ; Neutralisation ; Philtre de confusion **Période 3 :** Antidote aux Poisons rares ; Potion d'ataraxie; Potion d'hilarité ; Potion de l'œil vif ; Regermination ; Vérification
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	5ème 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. Au début de sa cinquième année, il s'est retrouvé avec les cheveux blancs à la suite d'une expérience qui a mal tournée.

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	50%	55%	55%	60%
Artisanat	5%	5%	5%	5%
Athlétisme	55%	55%	60%	64%
Bagarre	10%	10%	10%	10%
Bibliothèque	50%	50%	52%	55%
Commandement	10%	10%	10%	10%
Connaissance scolaire (S-M)	24%	30%	30%	30%
Déguisement	30%	30%	35%	35%
Discrétion	57%(+15%)	60(+15%)	60(+15%)	60(+15%)
Dressage/soin	40%	40%	40%	40%
Empathie	20%	20%	20%	20%
Esquive	48%	50%	50%	50%
Fouille/ménage	64%	65%	65%	70%
Langue étrangère/rune	32%	32%	35%	40%
Langue natale	70%	70%	70%	70%
Orientation	47%	47%	47%	50%
Persuasion/Baratin	64%(+15%)	64%(+15%)	65%(+15%)	65%(+15%)
Psychologie	45%	45%	50%	50%
Secourisme	10%	10%	10%	10%
Survie	20%	20%	20%	20%
Triche	40%	40%	40%	45%
Vigilance	66%(+15%)	70%(+15%)	75%(+15%)	75%(+15%)

Compétences de sorciers

Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Connaissance (pièges en chausse-trappes)	34%	35%	35%	40%
Connaissance des Moldus (S) :	23%	23%	27%	30%
Culture générale des sorciers (S)	20%	20%	20%	20%
Jeux Sorciers (S)	10%	10%	10%	10%
Mythes et légendes sorcier (S)	5%	5%	10%	10%
Serrurerie (M)	35%	40%	0%	0%

Compétences scolaires

Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Arithmancie	38%	41%	44%	48%
Astrologie	60%	62%	65%	68%
Botanique	58%	60%	61%	64%
Cours de Vol	48%	48%	48%	48%
Défense contre les forces du Mal	60%	62%	64%	65%
Enchantement*	75+10%	79+10%	80+10%	82+10%
Étude des Moldus	43%	45%	48%	50%
Étude des runes	48%	51%	54%	58%
Histoire de la magie	63%	65%	66%	68%
Méditation	33%	35%	35%	40%
Mauvais sort	64%	68%	71%	75%
Métamorphose	65%	66%	68%	70%
Potions	69%	72%	75%	78%

Sortilèges appris jusqu'en 4ième

Base : Ouverture ; Création temporaire

Sortilèges : *Annulation de sort ; Anti-sort général ; Copie Illusoire ; Découpe ; Déflexion ; Désarmement ; Éclat lumineux ; Étanchéité ; Fermeture ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Ouverture ; Ouvre-caisse ; Patronus ; Protection ; Quatre-Point ; Répare un objet (FE) ; Repousse-Moldus ; Répulsion ; Révélation (FE) ; Rotation ; Sortilège de Feu ; Sortilège de réparation ; Surface miroir ; Ventilation*

Mauvais sorts : *Bloque-Jambe ; Confusion ; Conjonctivite ; Crache-Limace ; Croche pied ; Danse endiablée ; Effroi de petites créatures ; Langue de plomb ; Larmes (FE) ; Leniter ; Ligotage ; Obscuro ; Reduction*

Métamorphose *: Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; Changement de couleur ; Création mineure ; Disparition du serpent ; Draconifors ; Durcissement ; Felifors ; Hérisson en pelote à épingles ; Hydrophobie ; Invocation au serpent ; Lapifors ; Lapin en pantoufles ; Objet en boîte d'allumettes ; Objet à oiseau ; Pintade en cochon d'Inde ; Réchauffement ; Refroidissement ; Scarabée en bouton ; Sécheresse ; Sortilège de Disparition ; Sortilège de Transfert ; Souris en tabatière ; Spongification ; Tourtereau en lettre d'amour*

Sortilèges appris en 5ième

Période 1 : *Bavboule en moufette (M) ; Chardonneret en vif d'or (M) ; Copie illusoire (FE) ; Décélération (E) ; Détection (E) ; Glacius (E) ; Impassibilité (E) ; Repoussement (E)*

Période 2 : *Chaudron en blaireau (M) ; Contre-enchantement (E) ; Furet en plumeau (M) ; Maléfice du rire (S) ; Mutisme (S) ; Réveil (E) ; Révélasort de Scarpin (E) ; Soins (E)*

Période 3 : *Aveuglement (S) ; Désillusion (E) ; Inanimatus Conjurus (M) ; Position initiale (E) ; Protection (FE) ; Stupefixion (S); Tatou en coussin (M)*

Potions apprises jusqu'en 4ième

Aiguise méninge ; Aliments magiques ; Amnésie ; Antidotes aux poison courants ; Apocyn ; Brume Opaque ; Doigts agiles Doxicide ; Duplication ; Énergie magique ; Essence de Murlap ; Glue ; Enflure ; Engrais magique ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Mémoire ; Neutralisation ; Nettoie Tout magique ; Occulus ; Phéromones ; Pimentine ; Potion de l'œil vif ; Potion fortifiante Regermination ; Rejutage ; Transfert ; Vérification

Potions apprises en 5ième

Période 1 : Combinaison ; Embrouille ; Neutralisation
Période 2 : Paix ; Polynectar ; Potion d'hilarité ; Solution de force
Période 3 : Élixir cérébral de Baruffio Potion de mélancolie

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			3ème 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 :** 10-3	**Perception :** 12	**Pouvoir :** 16	**Idée :** 75%
	Constitution : 10-3	**Intelligence :** 15	**Apparence :** 11	**Chance :** 80%
	Taille : 10-3	**Dextérité :** 12	**Points de vie :** 6	**Bonus de dégâts :** -
Axiomes de maison	**Cérébral**	**Érudition**	**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%	23%	23%	23%
Bagarre	10%	10%	10%	10%
Bibliothèque	58%	62%	62%	65%
Commandement	10%	10%	10%	10%
Connaissance scolaire (S-M)	58%	58%	58%	64%
Déguisement	10%	10%	10%	10%
Discrétion	30%	30%	30%	30%
Dressage/soin	20%	20%	20%	20%
Empathie	40%	40%	40%	44%
Esquive	30%	30%	30%	30%
Fouille/ménage	43%	43%	46%	46%
Langue étrangère/rune	48%	53%	53%	53%
Langue natale	90%	90%	90%	90%
Orientation	28%	28%	28%	28%
Persuasion/Baratin	32%	32%	35%	35%
Psychologie	29%	32%	32%	36%
Secourisme	0%	0%	0%	0%
Survie	0%	0%	0%	0%
Triche	0%	0%	0%	0%
Vigilance	31%	31%	31%	31%

Compétences de sorciers

Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Connaissance (Prophétie)	55%	55%	55%	60%
Connaissance des Moldus (S) :	36%	40%	40%	40%
Culture générale des sorciers (S)	40%	40%	40%	40%
Jeux Sorciers (S)	10%	10%	10%	10%
Mythes et légendes sorcier (S)	38%	38%	44%	44%

Compétences scolaires

Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Arithmancie	0%	0%	0%	0%
Astrologie	44%	46%	50%	54%
Astronomie	0%	0%	0%	0%
Botanique	35%	40%	44%	47%
Cours de Vol	30%	30%	30%	30%
Défense contre les forces du Mal	43%	47%	49%	54%
Divination	19%	23%	30%	37%
Enchantement	48%	50%	53%	58%
Étude des Moldus	0%	0%	0%	0%
Étude des runes	17%	23%	28%	35%
Histoire de la magie	35%	40%	45%	48%
Méditation	30%	30%	35%	36%
Mauvais sort	41+10%	44+10%	49+10%	53+10%
Métamorphose	35%	40%	43%	48%
Potions	40%	44%	49%	54%
Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%

Sortilèges appris jusqu'en 2ière	***Base :*** *Jambencoton ; Création temporaire* ***Sortilèges*** *: Anti-sort général ; Désarmement ; Effroi de petite créatures ; Engorgement ; Glacius ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Sortilège de réparation ; Ratatinage ; Révélation ; Sortilège de Feu* ***Mauvais sorts*** *: Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Danse endiablée ; Delecto ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage* ***Métamorphose*** *: Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; 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 :*** *Maléfice du saucisson (S) ; Anti-maléfice du saucisson (E) ; Changement de couleur (M) ; Déplacement (E) ; Draconifors (M) ; Sècheresse (E) ; Soins (E)* ***Période 2 :*** *Allégresse (E) ; Carpe Retractum (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M)* ***Période 3 :*** *Ficelage (S) ; Danse endiablée (S); Lapifors (M) ; Répulsion (E) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)*
Potions apprises jusqu'en 2ière	*Amnésie ; Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants ; Caféine ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Pimentine ; Potion à Hérisser les Cheveux ; Potion d'Enflure ; Potion fortifiante ; Rejutage*
Potions apprises en 3ième	***Période 1 :*** *Doxycide ; Engrais magiques* ***Période 2 :*** *Doigts agiles ; Mémoire ; Neutralisation ; Philtre de confusion* ***Période 3 :*** *Antidote aux Poisons rares ; Potion d'ataraxie; Potion d'hilarité ; Potion de l'œil vif ; Regermination ; Vérification*
Baguette	Bois de cerisier de 33,2 cm de long avec une plume de phénix : Mauvais sort +10%
Familier	Furet lié emphatiquement nommé Fufur
Inventaire	Rappeltout

Nom	Karaboss Melissa			3ème 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 :** 9-3	**Perception :** 14	**Pouvoir :** 14	**Idée :** 75%
	Constitution : 10-3	**Intelligence :** 15	**Apparence :** 10	**Chance :** 70%
	Taille : 10-3	**Dextérité :** 10	**Points de vie :** 6	**Bonus de dégâts :** -
Axiomes de maison	**Cérébral**	**Érudition**	**Sagesse**	
Avantages	Fortunée ; Troisième œil ; Douée pour Acrobatie/Quidditch			

Compétences générales

Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Acrobatie/Quidditch*M	60+10%	65%+10%	65%+10%	65%+10%
Artisanat	10%	10%	10%	10%
Athlétisme	50%	55%	55%	60%
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%	32%
Dressage/soin	25%	25%	25%	25%
Empathie	40%	40%	40%	40%
Esquive	48%	48%	51%	51%
Fouille/ménage	40%	40%	40%	40%
Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
Langue natale	70%	70%	70%	70%
Orientation	40%	40%	40%	44%
Persuasion/Baratin	30%	30%	30%	30%
Psychologie	28%	28%	28%	28%
Secourisme	18%	18%	22%	22%
Survie	0%	0%	0%	0%
Triche	10%	10%	13%	13%
Vigilance	28%	32%	32%	35%

Compétences de sorciers

Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Connaissance (Histoire du Quidditch)	59%	62%	62%	62%
Connaissance des Moldus (S) :	10%	10%	10%	10%
Culture générale des sorciers (S)	30%	32%	32%	35%
Jeux Sorciers (S)	10%	10%	10%	10%
Mythes et légendes sorcier (S)	25%	25%	30%	30%

Compétences scolaires

Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Arithmancie	0%	0%	0%	0%
Astrologie	35%	37%	40%	45%
Astronomie	0%	0%	0%	0%
Botanique	36%	41%	45%	47%
Cours de Vol	42%	44%	49%	52%
Défense contre les forces du Mal	41%	45%	48%	50%
Divination	0%	0%	0%	0%
Enchantement	46+10%	49+10%	54+10%	56+10%
Étude des Moldus	0%	0%	0%	0%
Étude des runes	20%	27%	31%	36%
Histoire de la magie	39%	41%	46%	50%
Méditation	27%	31%	31%	31%
Mauvais sort	43%	45%	49%	53%
Métamorphose	32%	35%	40%	43%
Potions	38%	43%	47%	50%
Soins des créatures magiques	17%	23%	28%	34%

Sortilèges appris jusqu'en 2ière	**Base :** Jambencoton ; Création temporaire ***Sortilèges*** *: Anti-sort général ; Désarmement ; Effroi de petite créatures ; Engorgement ; Glacius ; Hydrophobie ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Sortilège de réparation ; Ratatinage ; Révélation ; Sortilège de Feu* ***Mauvais sorts*** *: Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Danse endiablée ; Delecto ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage* ***Métamorphose*** *: Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; 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 :*** *Maléfice du saucisson (S) ; Anti-maléfice du saucisson (E) ; Changement de couleur (M) ; Cousinage(E) ; Draconifors (M) ; Sècheresse (E)* ***Période 2 :*** *Allégresse (E) ; Carpe Retractum (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M) ; Ficelage (S)* ***Période 3 :*** *Danse endiablée (S); Lapifors (M) ; Répulsion (E) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)*
Potions apprises jusqu'en 2ière	*Amnésie ; Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Pimentine ; Potion à Hérisser les Cheveux ; Potion d'Enflure ; Potion fortifiante ; Rejutage*
Potions apprises en 3ième	***Période 1 :*** *Doxycide ; Engrais magiques* ***Période 2 :*** *Doigts agiles ; Neutralisation ; Philtre de confusion* ***Période 3 :*** *Antidote aux Poisons rares ; Potion de l'œil vif ; Regermination ; Vérification*
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	3ème 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 : 8-3	**Perception :** 13	**Pouvoir :** 12	**Idée :** 70%
	Constitution : 9-3	**Intelligence :** 14	**Apparence :** 12	**Chance :** 60%
	Taille : 8-3	**Dextérité :** 11	**Points de vie :** 6	**Bonus de dégâts :** -

Axiomes de maison			
	Cérébral	**Érudition**	**Sagesse**

Avantages	
	Charismatique ; Facilités en astrologie ; Patience

Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	55%	55%	55%	60%
	Artisanat	18%	18%	24%	24%
	Athlétisme	10%	10%	10%	10%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	55%	60%	60%	60%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	30%	30%	36%	40%
	Déguisement	15%	15%	15%	15%
	Discrétion	48%	52%	52%	52%
	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	44%	44%	44%	44%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	54%	60%	60%	60%
	Persuasion/Baratin	40%	40%	46%	50%
	Psychologie	5%	5%	5%	5%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	0%	0%	0%	0%
	Triche	10%	10%	10%	10%
	Vigilance	38%	42%	45%	48%

Compétences moldues	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Bricolage	36%	40%	40%	40%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Connaissance (prophéties)	45%	45%	45%	45%
	Culture générale Moldue (M)	25%	29%	32%	35%
	Informatique (M)	10%	10%	10%	10%
	Serrurerie	10%	10%	10%	10%
	Jeux Moldus (M)	10%	10%	15%	20%

Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	18%	25%	27%	32%
	Astrologie*	50+10%	53+10%	56+10%	60+10%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	39%	41%	44%	49%
	Cours de Vol	34%	34%	34%	34%
	Défense contre les forces du Mal	40%	42%	47%	51%
	Divination	23%	27%	32%	37%
	Enchantement	41+10%	42+10%	47+10%	50+10%
	Étude des Moldus	0%	14%	18%	21%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	34%	39%	42%	47%
	Méditation	30%	32%	32%	35%
	Mauvais sort	42%	46%	50%	53%
	Métamorphose	38%	41%	43%	45%
	Potions	42%	45%	48%	52%
	Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%

Sortilèges appris jusqu'en 2ière	***Base :*** *Ouverture ; Faire la vaisselle* ***Sortilèges*** *: Anti-sort général ; Désarmement ; Effroi de petite créatures ; Engorgement ; Glacius ; Hydrophobie ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Sortilège de réparation ; Ratatinage ; Révélation ; Sortilège de Feu* ***Mauvais sorts*** *: Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Danse endiablée ; Delecto ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage* ***Métamorphose*** *: Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; 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 :*** *Maléfice du saucisson (S) ; Anti-maléfice du saucisson (E) ; Changement de couleur (M) ; Draconifors (M) ; Sècheresse (E)* ***Période 2 :*** *Allégresse (E) ; Carpe Retractum (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M) ; Inversion (M) ; Soins (E)* ***Période 3 :*** *Danse endiablée (S); Lapifors (M) ; Renversement (S) ; Répulsion (E) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)*
Potions apprises jusqu'en 2ière	*Amnésie ; Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Pimentine ; Potion à Hérisser les Cheveux ; Potion d'Enflure ; Potion fortifiante ; Rejutage*
Potions apprises en 3ième	***Période 1 :*** *Antidote aux poison courants ; Doigts agiles ; Mémoire* ***Période 2 :*** *Confusion ; Neutralisation ; Potion d'ataraxie; Potion d'hilarité ; Potion de fortification* ***Période 3 :*** *Ratatinage ; Vérification*
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			3ème 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 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 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 :** 10-3	**Perception :** 9	**Pouvoir:** 13	**Idée :** 70%
	Constitution : 9-3	**Intelligence :** 14	**Apparence :** 16	**Chance :** 65%
	Taille : 12-3	**Dextérité :** 11	**Points de vie :** 8	**Bonus de dégâts :** -
Axiomes de maison	**Cérébral**	**Érudition**	**Sagesse**	
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%	42%	45%	45%
Artisanat	5%	5%	5%	5%
Athlétisme	60%	60%	65%	65%
Bagarre	10%	10%	10%	10%
Bibliothèque	44%	44%	44%	50%
Commandement	10%	10%	10%	10%
Connaissance scolaire (S-M)	35%	35%	40%	40%
Déguisement	18%	24%	24%	30%
Discrétion	10%	10%	10%	10%
Dressage/soin	30%	30%	30%	30%
Empathie	53%	53%	53%	53%
Esquive	50%	50%	50%	50%
Fouille/ménage	29%	29%	35%	35%
Langue étrangère/rune	27%	27%	27%	30%
Langue natale	70%	70%	70%	70%
Orientation	50%	50%	50%	50%
Persuasion/Baratin	20%	20%	20%	20%
Psychologie	46%	46%	46%	50%
Secourisme	20%	20%	20%	20%
Survie	50%	50%	50%	50%
Triche	0%	5%	7%	10%
Vigilance	28%	32%	32%	32%

Compétences moldue

Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Bricolage	10%	10%	15%	18%
Conduire	0%	0%	0%	0%
Culture générale Moldue (M)	20%	25%	37%	40%
Informatique (M)	32%	35%	35%	35%
Serrurerie	10%	10%	10%	10%
Jeux Moldus (M)	16%	20%	24%	30%

Compétences scolaires

Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Arithmancie	0%	0%	0%	0%
Astrologie	31%	33%	37%	40%
Astronomie	0%	0%	0%	0%
Botanique	35%	39%	41%	45%
Cours de Vol	33%	33%	33%	33%
Défense contre les forces du Mal	39%	43%	47%	50%
Divination	23%	26%	35%	37%
Enchantement	39%	41%	44%	47%
Étude des Moldus	0%	16%	25%	27%
Étude des runes	20%	22%	29%	35%
Histoire de la magie	39%	41%	45%	47%
Méditation	33%	36%	40%	43%
Mauvais sort	35%	39%	43%	47%
Métamorphose*	43+10%	50+10%	56+10%	59+10%
Potions	35%	38%	40%	42%
Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%

Sortilèges appris jusqu'en 2ière	***Base :*** *Purification; Tressage de fibres végétales* ***Sortilèges*** *: Anti-sort général ; Désarmement ; Effroi de petite créatures ; Engorgement ; Glacius ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Sortilège de réparation ; Ratatinage ; Révélation ; Sécheresse ; Sortilège de Feu* ***Mauvais sorts*** *: Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Danse endiablée ; Delecto ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage* ***Métamorphose*** *: Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; 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 :*** *Fleurs magiques (M) ; Maléfice du saucisson (S) ; Anti-maléfice du saucisson (E) ; Changement de couleur (M) ; Draconifors (M) ; Sècheresse (E)* ***Période 2 :*** *Allégresse (E) ; Carpe Retractum (E) ; Changement de couleur (M) ; Durcissement (M) ; Felifors (M)* ***Période 3 :*** *Danse endiablée (S); Lapifors (M) ; Oiseaux de lumière (M) ; Répulsion (E) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)*
Potions apprises jusqu'en 2ière	*Amnésie ; Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Pimentine ; Potion à Hérisser les Cheveux ; Potion d'Enflure ; Potion fortifiante ; Rejutage*
Potions apprises en 3ième	***Période 1 :*** *Doxycide ; Engrais magiques ; Mémoire* ***Période 2 :*** *Doigts agiles ; Neutralisation ; Philtre de confusion* ***Période 3 :*** *Antidote aux Poisons rares ; Beauté ; Potion de l'œil vif ; Regermination ; Vérification*
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			3ème année
Description	Sorcière de sang pur, noire de peau, elle a les yeux verts de sa mère, les cheveux noirs de jais qui cascadent 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 :** 9-3	**Perception :** 12	**Pouvoir:** 12	**Idée :** 75%
	Constitution : 10-3	**Intelligence :** 15	**Apparence :** 13	**Chance :** 60%
	Taille : 9-3	**Dextérité :** 12	**Points de vie :** 7	**Bonus de dégâts :** -
Axiomes de maison	**Cérébral**	**Érudition**	**Sagesse**	
Avantages	Charismatique ; Douée en énigmes ; Petit ami ; Excellente joueuse d'échecs			

	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Compétences générales	Acrobatie/Quidditch	23%	25%	30%	30%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	30%	30%	30%	30%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	65%	70%	70%	70%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	18%	24%	30%	34%
	Déguisement	5%	5%	5%	5%
	Discrétion	13%	13%	15%	15%
	Dressage/soin	15%	15%	15%	15%
	Empathie	50%	50%	50%	50%
	Esquive	48%	48%	48%	50%
	Fouille/ménage	40%	44%	44%	50%
	Langue étrangère/rune	15%	15%	20%	20%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	34%	34%	34%	38%
	Persuasion/Baratin	15%	15%	19%	23%
	Psychologie	5%	5%	5%	5%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	0%	0%	0%	0%
	Triche	0%	0%	0%	0%
	Vigilance	30%	30%	30%	30%
	Nom	**Base**	**Période 1**	**Période 2**	**Période 3**
Compétences de sorciers	Connaissance (énigmes magiques)	63%	65%	65%	65%
	Connaissance des Moldus (S) :	22%	22%	25%	25%
	Culture générale des sorciers (S)	0%	0%	5%	10%
	Jeux Sorciers (S)	44%(+15%)	44%(+15%)	44%(+15%)	47%(+15%)
	Mythes et légendes sorcier (S)	36%	40%	40%	43%
	Nom	**Base**	**Période 1**	**Période 2**	**Période 3**
Compétences scolaires	Arithmancie	22%	22%	22%	22%
	Astrologie	35%	39%	41%	44%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	36%	41%	45%	48%
	Cours de Vol	25%	25%	25%	25%
	Défense contre les forces du Mal	41%	45%	48%	53%
	Divination	0%	17%	20%	24%
	Enchantement	40%	42%	44%	46%
	Étude des Moldus	0%	14%	16%	20%
	Étude des runes	17%	22%	28%	35%
	Histoire de la magie	37%	40%	44%	47%
	Méditation	30%	30%	30%	34%
	Mauvais sort	44+10%	48+10%	50+10%	53+10%
	Métamorphose	36%	38%	42%	44%
	Potions	36%	39%	45%	47%
	Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%

Sortilèges appris jusqu'en 2ière	***Base :*** *Purification; Ménage magique* ***Sortilèges*** *: Anti-sort général ; Désarmement ; Effroi de petite créatures ; Engorgement ; Glacius ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Sortilège de réparation ; Ratatinage ; Révélation ; Sortilège de Feu* ***Mauvais sorts*** *: Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Danse endiablée ; Delecto ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage* ***Métamorphose*** *: Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; 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 :*** *Déliage (E) ; Maléfice du saucisson (S) ; Anti-maléfice du saucisson (E) ; Changement de couleur (M) ; Draconifors (M) ; Sécheresse (E)* ***Période 2 :*** *Allégresse (E) ; Carpe Retractum (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M) ; Remplissage (E)* ***Période 3 :*** *Colle (S) ; Danse endiablée (S); Lapifors (M) ; Répulsion (E) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)*
Potions apprises jusqu'en 2ière	*Amnésie ; Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants ; Caféine ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Pimentine ; Potion à Hérisser les Cheveux ; Potion d'Enflure ; Potion fortifiante ; Rejutage*
Potions apprises en 3ième	***Période 1 :*** *Doxycide ; Engrais magiques ; Mémoire* ***Période 2 :*** *Doigts agiles ; Neutralisation ; Philtre de confusion* ***Période 3 :*** *Antidote aux Poisons rares ; Potion de l'œil vif ; Regermination ; Vérification*
Baguette	Bois de saule de 33,9 cm de long avec crin de licorne : Mauvais Sorts +10%
Familier	Familier intelligent lié emphatiquement : hibou grand-duc nommé Flich

Nom	Turtwig Ivy			3ème 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 :** 12-3	**Perception :** 10	**Pouvoir :** 11	**Idée :** 65%
	Constitution : 11-3	**Intelligence :** 13	**Apparence :** 9	**Chance :** 55%
	Taille : 11-3	**Dextérité :** 12	**Points de vie :** 8	**Bonus de dégâts :** -
Axiomes de maison	Cérébral	Érudition	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	56%	56%	60%	60%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme*	67+10%	72+10%	72+10%	75+10%
	Bagarre	47%	51%	55%	55%
	Bibliothèque	29%	29%	29%	33%
	Commandement	24%	28%	28%	28%
	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	41%	44%	44%	44%
	Fouille/ménage	33%	33%	33%	35%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	45%	45%	45%	45%
	Persuasion/Baratin	10%	10%	10%	10%
	Psychologie	15%	15%	20%	20%
	Secourisme	30%	30%	30%	30%
	Survie	30%	30%	30%	30%
	Triche	0%	0%	0%	0%
	Vigilance	30%	30%	33%	36%

Compétences moldues	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Bricolage	18%	18%	18%	22%
	Conduire	0%	0%	0%	0%
	Culture générale Moldue (M)	10%	10%	10%	10%
	Informatique (M)	0%	0%	0%	0%
	Serrurerie	0%	0%	0%	5%
	Jeux Moldus (M)	19%	23%	23%	23%

Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (créatures magiques)	25%	28%	28%	28%
	Connaissance des Moldus (S) :	23%	23%	26%	26%
	Culture générale des sorciers (S)	18%	20%	20%	20%
	Jeux Sorciers (S)	15%	15%	15%	15%
	Mythes et légendes sorcier (S)	15%	15%	19%	19%

Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	0%	0%	0%
	Astrologie	41%	44%	49%	52%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	36%	41%	44%	47%
	Cours de Vol	30%	30%	30%	30%
	Défense contre les forces du Mal	38%	40%	44%	47%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	46%	51%	53%	58%
	Étude des Moldus	19%	24%	28%	32%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	32%	37%	40%	43%
	Méditation	31%	31%	31%	35%
	Mauvais sort	40%	45%	47%	50%
	Métamorphose	38+10%	43+10%	47+10%	50+10%
	Potions	31%	35%	37%	40%
	Soins des créatures magiques	20%	24%	30%	33%

Sortilèges appris jusqu'en 2ière	***Base :*** *Ouverture ; Créations mineures* ***Sortilèges*** *: Anti-sort général ; Désarmement ; Effroi de petite créatures ; Engorgement ; Glacius ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Sortilège de réparation ; Ratatinage ; Révélation ; Sortilège de Feu* ***Mauvais sorts*** *: Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Danse endiablée ; Delecto ; Ficelage ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage* ***Métamorphose*** *: Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; 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 :*** *Maléfice du saucisson (S) ; Anti-maléfice du saucisson (E) ; Changement de couleur (M) ; Draconifors (M) ; Sècheresse (E) ; Soins (E)* ***Période 2 :*** *Allégresse (E) ; Carpe Retractum (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M) ;* Remplissage (M) ***Période 3 :*** Colle (S) ; *Danse endiablée (S); Lapifors (M) ; Répulsion (E) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)*
Potions apprises jusqu'en 2ière	Amnésie ; Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Pimentine ; Potion à Hérisser les Cheveux ; Potion d'Enflure ; Potion fortifiante ; Rejutage
Potions apprises en 3ième	**Période 1 :** Doxycide ; Engrais magiques **Période 2 :** Doigts agiles ; Neutralisation ; Philtre de confusion **Période 3 :** Antidote aux Poisons rares ; Potion de l'œil vif ; Regermination ; Vérification
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			3ème 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 châtains, 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 :** 10-3	**Perception :** 12	**Pouvoir:** 10	**Idée :** 65%
	Constitution : 10-3	**Intelligence :** 13	**Apparence :** 10	**Chance :** 50%
	Taille : 10-3	**Dextérité :** 13	**Points de vie :** 7	**Bonus de dégâts :** -
Axiomes de maison	Cérébral	Érudition	Sagesse	
Avantages	Affinité avec les animaux fantastiques ; Animagus (chat identique mais en miroir à son familier) ; Excellent joueur d'échecs			
Désavantages	Lacunes en vol en balai			

Compétences générales

Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Acrobatie/Quidditch	35%	35%	38%	38%
Artisanat	5%	5%	5%	5%
Athlétisme	32%	32%	32%	32%
Bagarre	10%	10%	10%	10%
Bibliothèque	20%	20%	20%	20%
Commandement	10%	10%	10%	10%
Connaissance scolaire (S-M)	10%	10%	10%	10%
Déguisement	5%	5%	5%	5%
Discrétion	60%	65%	65%	65%
Dressage/soin	35%	35%	40%	40%
Empathie	30%	30%	30%	30%
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	33%	36%	36%	36%
Persuasion/Baratin	47%	50%	50%	55%
Psychologie	5%	5%	10%	10%
Secourisme	0%	0%	0%	0%
Survie	0%	5%	5%	9%
Triche	43%	43%	43%	48%
Vigilance	50%	53%	53%	55%

Compétences de sorciers

Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Animagus	33%	36%	36%	40%
Connaissance (Plantes magiques)	30%	30%	34%	34%
Connaissance des Moldus (S) :	8%	12%	12%	15%
Culture générale des sorciers (S)	0%	5%	5%	5%
Jeux Sorciers (S)	30%(+15%)	34%(+15%)	34%(+15%)	40%(+15%)
Mythes et légendes sorcier (S)	26%	26%	26%	26%

Compétences moldues

Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Bricolage	15%	15%	15%	18%
Conduire	0%	0%	0%	0%
Culture générale Moldue (M)	20%	20%	20%	22%
Informatique (M)	0%	0%	0%	0%
Serrurerie	22%	25%	25%	25%
Jeux Moldus (M)	15%	15%	20%	20%

Compétences scolaires

Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Arithmancie	0%	0%	0%	0%
Astrologie	36%	39%	42%	45%
Astronomie	0%	0%	0%	0%
Botanique	40%	43%	47%	50%
Cours de Vol	23%	23%	23%	23%
Défense contre les forces du Mal	38%	43%	47%	52%
Divination	0%	0%	0%	0%
Enchantement	35+10%	40+10%	44+10%	48+10%
Étude des Moldus	0%	0%	0%	0%
Étude des runes	19%	22%	29%	35%
Histoire de la magie	36%	40%	45%	49%
Méditation	37%	42%	42%	42%
Mauvais sort	35%	40%	42%	45%
Métamorphose	38%	43%	45%	50%
Potions	35%	40%	44%	50%
Soins des créatures magiques	19%	25%	31%	38%

Sortilèges appris jusqu'en 2ière	***Base*** *: Croche pied; Ménage magique* ***Sortilèges*** *: Anti-sort général ; Désarmement ; Effroi de petite créatures ; Engorgement ; Glacius ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Sortilège de réparation ; Ratatinage ; Révélation ; Sortilège de Feu* ***Mauvais sorts*** *: Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Danse endiablée ; Delecto ; Entrave ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage* ***Métamorphose*** *: Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; 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 :*** *Maléfice du saucisson (S) ; Anti-maléfice du saucisson (E) ; Changement de couleur (M) ; Draconifors (M) ; Sècheresse (E) ; Soins (E)* ***Période 2 :*** *Allégresse (E) ; Carpe Retractum (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M) ; Renversement (S)* ***Période 3 :*** *Colle (S) ; Danse endiablée (S); Lapifors (M) ; Répulsion (E) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)*
Potions apprises jusqu'en 2ière	*Amnésie ; Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Pimentine ; Potion à Hérisser les Cheveux ; Potion d'Enflure ; Potion fortifiante ; Rejutage*
Potions apprises en 3ième	***Période 1 :*** *Doxycide ; Engrais magiques ; Potion de Bomboeil* ***Période 2 :*** *Doigts agiles ; Neutralisation ; Philtre de confusion* ***Période 3 :*** *Antidote aux Poisons rares ; Potion de l'œil vif ; Regermination ; Vérification*
Baguette	Bois d'érable, 27.1 cm, ventricule de dragon : Enchantement +10%
Familier	Chat intelligent et lié emphatiquement nommé Effrit

Nom	MacMilliam Andy			3ème 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 :** 9-3	**Perception :** 16	**Pouvoir :** 14	**Idée :** 65%
	Constitution : 9-3	**Intelligence :** 13	**Apparence :** 11	**Chance :** 70%
	Taille : 9-3	**Dextérité :** 16	**Points de vie :** 6	**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			

	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Compétences générales	Acrobatie/Quidditch	10%	10%	10%	10%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	30%	30%	30%	34%
	Bagarre	10%	10%	10%	10%
	Bibliothèque	55%	55%	55%	55%
	Commandement	10%	10%	10%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	45%	45%	50%	50%
	Déguisement	30%	30%	33%	35%
	Discrétion	54%	60%	60%	60%
	Dressage/soin	10%	10%	10%	10%
	Empathie	20%	20%	20%	20%
	Esquive	50%	50%	50%	50%
	Fouille/ménage	45%	45%	48%	48%
	Langue étrangère/rune	14%	16%	19%	22%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	52%	52%	52%	52%
	Persuasion/Baratin	53%	56%	60%	60%
	Psychologie	42%	42%	42%	45%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	15%	15%	15%	20%
	Triche	43%	45%	48%	48%
	Vigilance	56%	60%	60%	60%
	Nom	**Base**	**Période 1**	**Période 2**	**Période 3**
Compétences de sorciers	Connaissance des Moldus (S)	0%	0%	5%	5%
	Culture générale des sorciers (S)	24%	27%	27%	30%
	Jeux Sorciers (S)	15%	15%	19%	19%
	Mythes et légendes sorcier (S)	26%	30%	30%	30%
	Nom	**Base**	**Période 1**	**Période 2**	**Période 3**
Compétences scolaires	Arithmancie	20%	23%	30%	33%
	Astrologie	37%	39%	43%	48%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	39%	41%	45%	50%
	Cours de Vol	26%	26%	26%	26%
	Défense contre les forces du Mal	34%	39%	42%	45%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	42%	44%	49%	52%
	Étude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Étude des runes	18%	20%	27%	30%
	Histoire de la magie	31%	34%	39%	41%
	Mauvais sort*	40+20%	47+20%	54+20%	57+20%
	Métamorphose	31%	34%	39%	42%
	Potions	41%	44%	48%	53%
	Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%

Sortilèges appris jusqu'en 2ière	***Base*** *: Création mineure ; Croche pied ; Lacer ; Ménage magique* ***Sortilèges*** *: Anti-sort général ; Désarmement ; Effroi de petite créatures ; Engorgement ; Glacius ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Sortilège de réparation ; Ratatinage ; Révélation ; Sortilège de Feu* ***Mauvais sorts*** *: Colle ; Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Cuisant ; Danse endiablée ; Delecto ; Folloreille ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage* ***Métamorphose*** *: Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; 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 :*** *Chauve-furie (S) ; Maléfice du saucisson (S) ; Anti-maléfice du saucisson (E) ; Changement de couleur (M) ; Draconifors (M) ; Sècheresse (E) ; Soins (E) ; Surdité (S)* ***Période 2 :*** *Allégresse (E) ; Carpe Retractum (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M)* ***Période 3 :*** *Danse endiablée (S); Lapifors (M) ; Répulsion (E) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)*
Potions apprises jusqu'en 2ière	*Amnésie ; Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants ; Fertilisant ; Herbicide ; Goutte désopilante ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Pimentine ; Potion à Hérisser les Cheveux ; Potion d'Enflure ; Potion fortifiante ; Rejutage*
Potions apprises en 3ième	***Période 1 :*** *Cinq Sens ; Doxycide ; Engrais magiques* ***Période 2 :*** *Doigts agiles ; Neutralisation ; Philtre de confusion ; Potion d'ataraxie* ***Période 3 :*** *Antidote aux Poisons rares ; Potion de l'œil vif ; Regermination ; Vérification*
Baguette	Bois de cerisier, 25,6 cm, ventricule de dragon : Mauvais Sort +20%
Familier	Fouine nommée Slave

Rivaux

Nom	Buckley Raynes			3ème 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 :** 16-3	**Perception :** 15	**Pouvoir:** 8	**Idée :** 45%
	Constitution : 16-3	**Intelligence :** 9	**Apparence :** 13	**Chance :** 40%
	Taille : 15-3	**Dextérité :** 13	**Points de vie :** 13	**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 Raynes 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*	67+10%	70+10%	70+10%	70+10%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme*	70+10%	70+10%	75+10%	75+10%
	Bagarre	64%	66%	66%	66%
	Bibliothèque	35%	35%	35%	41%
	Commandement	50%	50%	50%	50%
	Connaissance scolaire (S-M)	14%	14%	20%	20%
	Déguisement	5%	5%	5%	5%
	Discrétion	23%	30%	35%	40%
	Dressage/soin	15%	15%	15%	15%
	Empathie	20%	20%	20%	20%
	Esquive	75%	80%	80%	80%
	Fouille/ménage	20%	20%	20%	20%
	Langue étrangère/rune	0%	0%	0%	0%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	32%	35%	35%	35%
	Persuasion/Baratin	50%	50%	54%	54%
	Psychologie	15%	15%	15%	19%
	Secourisme	20%	20%	20%	20%
	Survie	20%	20%	20%	20%
	Triche	20%	20%	25%	28%
	Vigilance	40%	45%	49%	53%

Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance (Histoire du Quiddich) (S)	55%	60%	60%	60%
	Connaissance des Moldus (S)	30%	30%	30%	32%
	Culture générale des sorciers (S)	20%	20%	23%	23%
	Jeux Sorciers (S)	10%	10%	15%	15%
	Mythes et légendes sorcier (S)	14%	20%	20%	23%

Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	14%	19%	24%
	Astrologie	40%	44%	46%	49%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	40%	43%	48%	51%
	Cours de Vol*	50+10%	52+10%	56+10%	60+10%
	Défense contre les forces du Mal	43%	47%	49%	52%
	Divination	18%	21%	28%	31%
	Enchantement	40+10%	44+10%	48+10%	52+10%
	Étude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	38%	42%	47%	50%
	Mauvais sort	42%	46%	49%	51%
	Métamorphose	40%	42%	45%	50%
	Potions	39%	42%	46%	48%
	Soins des créatures magiques	19%	24%	27%	33%

Sortilèges appris jusqu'en 2ière	***Base*** *: Création mineure; Éclat lumineux* ***Sortilèges*** *: Anti-sort général ; Découpe ; Désarmement ; Effroi de petite créatures ; Engorgement ; Glacius ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Sortilège de réparation ; Ratatinage ; Révélation ; Rotation ; Sortilège de Feu ; Vermilius* ***Mauvais sorts*** *: Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Danse endiablée ; Delecto ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage* ***Métamorphose*** *: Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; Lapin en pantoufles ; Objet en boîte d'allumettes ; Objet à oiseau ; Réchauffement ; Refroidissement ; Scarabée en bouton ; Souris en tabatière ; Spongification ; Toboggan*
Sortilèges appris en 3ième	***Période 1 :*** *Maléfice du saucisson (S) ; Anti-maléfice du saucisson (E) ; Changement de couleur (M) ; Draconifors (M) ; Objet en prison (M) ; Sècheresse (E) ; Soins (E)* ***Période 2 :*** *Allégresse (E) ; Carpe Retractum (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M)* ***Période 3 :*** *Danse endiablée (S); Lapifors (M) ; Répulsion (E) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)*
Potions apprises jusqu'en 2ière	*Amnésie ; Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Pimentine ; Potion à Hérisser les Cheveux ; Potion d'Enflure ; Potion fortifiante ; Rejutage*
Potions apprises en 3ième	***Période 1 :*** *Doxycide ; Engrais magiques* ***Période 2 :*** *Doigts agiles ; Neutralisation ; Philtre de confusion* ***Période 3 :*** *Antidote aux Poisons rares ; Potion de l'œil vif ; Regermination ; Vérification*
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			3ème 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 autours d'elle. C'est elle qui joue le rôle de chef dans sa petite équipe. Durant sa troisième année, Rebecca sera confrontée à son épouventard (Un serpent géant) et échouera définitivement à apprendre le sortilège Riddikulus. A la suite de cet évènement, elle se débarrassera de son familier en l'abandonnant dans la forêt interdite pour prendre un furet blanc nommé Pură.			
Caractéristiques et valeurs dérivées	**Force :** 13-3	**Perception :** 9	**Pouvoir:** 15	**Idée :** 60%
	Constitution : 14-3	**Intelligence :** 13	**Apparence :** 13	**Chance :** 60%
	Taille : 10-3	**Dextérité :** 18	**Points de vie :** 11	**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	19%	19%	19%	19%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	20%	20%	20%	20%
	Bagarre	52%	52%	52%	52%
	Bibliothèque	53%	58%	58%	65%
	Commandement	29%	29%	29%	35%
	Connaissance scolaire (S-M)	50%	50%	50%	55%
	Déguisement	5%	5%	5%	5%
	Discrétion	10%	14%	20%	25%
	Dressage/soin	10%	10%	10%	10%
	Empathie	20%	20%	20%	20%
	Esquive	60%	64%	64%	64%
	Fouille/ménage	20%	20%	23%	23%
	Langue étrangère/rune	38%	45%	45%	45%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	25%	25%	25%	25%
	Persuasion/Baratin	63%	66%	66%	70%
	Psychologie	50%	50%	50%	50%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	55%	55%	55%	55%
	Triche	15%	15%	21%	26%
	Vigilance	50%	50%	54%	54%

Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Animagus	25%	29%	33%	40%
	Connaissance (plantes magiques) :	42%	45%	45%	50%
	Connaissance des Moldus (S) :	4%	4%	10%	10%
	Culture générale des sorciers (S)	20%	20%	24%	24%
	Jeux Sorciers (S)	10%	10%	10%	10%
	Mythes et légendes sorcier (S)	16%	20%	20%	23%

Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	17%	24%	27%	32%
	Astrologie	40%	42%	44%	49%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	43%	48%	50%	55%
	Cours de Vol	35%	35%	35%	35%
	Défense contre les forces du Mal	38%	43%	47%	52%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	40%	43%	46%	49%
	Étude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Étude des runes	18%	22%	26%	32%
	Histoire de la magie	37%	39%	44%	47%
	Mauvais sort	42+10%	49%+10%	55+10%	60+10%
	Métamorphose	35%	37%	40%	43%
	Potions*	51+10%	55+10%	59+10%	60+10%
	Soins des créatures magiques	0%	0%	0%	0%

Sortilèges appris jusqu'en 2ière	***Base*** *: Croche pied; Ménage magique* ***Sortilèges*** *: Anti-sort général ; Découpe ; Désarmement ; Effroi de petite créatures ; Engorgement ; Glacius ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Sortilège de réparation ; Ratatinage ; Révélation ; Sortilège de Feu* ***Mauvais sorts*** *: Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Danse endiablée ; Delecto ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage* ***Métamorphose*** *: Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; 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 :*** *Lacer (S) ; Maléfice du saucisson (S) ; Anti-maléfice du saucisson (E) ; Changement de couleur (M) ; Draconifors (M) ; Sècheresse (E) ; Soins (E)* ***Période 2 :*** *Allégresse (E) ; Carpe Retractum (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M) ; Folloreille (S) ; ~~Riddikulus~~* ***Période 3 :*** *Danse endiablée (S); Lapifors (M) ; Répulsion (E) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)*
Potions apprises jusqu'en 2ière	*Acné ; Amnésie ; Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants ; Cinq Sens ; Doigts agiles ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Pimentine ; Potion à Hérisser les Cheveux ; Potion d'Enflure ; Potion fortifiante ; Rejutage*
Potions apprises en 3ième	***Période 1 :*** *Doxycide ; Engrais magiques* ***Période 2 :*** *Doigts agiles ; Neutralisation ; Philtre de confusion ; Remontant de Pomfresh* ***Période 3 :*** *Antidote aux Poisons rares ; Potion de l'œil vif ; Potion d'Hilarité ; Regermination ; Vérification*
Baguette	Bois d'ébène, 30.1 cm, ventricule de dragon : Enchantement +10%
Familier	~~Serpent à intelligence humaine nommé Sistrina~~ Furet blanc à intelligence humaine nommé Pură

Nom	Mortague Larse			3ème 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. Depuis sa troisième année, on le surnomme le furet ou le serpent tant il se faufile dans le château pour fureter et découvrir des secrets d'autres élèves.			
Caractéristiques et valeurs dérivées	**Force :** 11-3	**Perception :** 16	**Pouvoir:** 12	**Idée :** 60%
	Constitution : 12-3	**Intelligence :** 12	**Apparence :** 14	**Chance :** 60%
	Taille : 11-3	**Dextérité :** 16	**Points de vie :** 9	**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%	16%	16%	16%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	23%	23%	27%	27%
	Bagarre	13%	13%	20%	20%
	Bibliothèque	50%	50%	50%	50%
	Commandement	14%	14%	14%	14%
	Connaissance scolaire (S-M)	15%	15%	15%	15%
	Déguisement	49%	49%	55%	55%
	Discrétion	57%	57%	57%	60%
	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	11%	11%	11%	11%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	19%	24%	24%	24%
	Persuasion/Baratin	70%	70%	70%	74%
	Psychologie	37%	37%	40%	40%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	50%	50%	50%	50%
	Triche	17%	22%	22%	28%
	Vigilance	48%	50%	50%	50%

Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance des Moldus (S) :	15%	15%	15%	15%
	Culture générale des sorciers (S)	55%	55%	55%	58%
	Jeux Sorciers (S)	15%	20%	23%	23%
	Mythes et légendes sorcier (S)	19%	22%	22%	29%

Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	19%	19%	19%	19%
	Astrologie	40%	42%	46%	49%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	34%	38%	43%	45%
	Cours de Vol	31%	31%	31%	31%
	Défense contre les forces du Mal	37%	40%	42%	44%
	Divination	14%	19%	22%	26%
	Enchantement	44+10%	48+10%	50+10%	53+10%
	Étude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Étude des runes	19%	24%	29%	34%
	Histoire de la magie	34%	37%	42%	47%
	Mauvais sort	40%	45%	49%	53%
	Métamorphose	38%	40%	45%	48%
	Potions*	53+10%	55+10%	57+10%	60+10%
	Soins des créatures magiques	15%	22%	29%	32%

Sortilèges appris jusqu'en 2ière	***Base*** *: Croche pied; Ménage magique ; Miroir* ***Sortilèges*** *: Anti-sort général ; Brouillard ; Désarmement ; Effroi de petite créatures ; Engorgement ; Glacius ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Sortilège de réparation ; Ratatinage ; Révélation ; Sortilège de Feu* ***Mauvais sorts*** *: Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Danse endiablée ; Delecto ; Folloreille ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage* ***Métamorphose*** *: Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; 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 :*** *Maléfice du saucisson (S) ; Anti-maléfice du saucisson (E) ; Changement de couleur (M) ; Draconifors (M) ; Sècheresse (E) ; Soins (E)* ***Période 2 :*** *Allégresse (E) ; Carpe Retractum (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M) ; Surdité (S)* ***Période 3 :*** *Danse endiablée (S); Lapifors (M) ; Répulsion (E) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)*
Potions apprises jusqu'en 2ière	*Amnésie ; Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants ; Fertilisant ; Herbicide ; Goutte désopilante ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Pimentine ; Potion à Hérisser les Cheveux ; Potion d'Enflure ; Potion fortifiante ; Rejutage*
Potions apprises en 3ième	***Période 1 :*** *Doxycide ; Engrais magiques* ***Période 2 :*** *Doigts agiles ; Neutralisation ; Potion d'ataraxie; Philtre de confusion ; Potion de protection contre le feu* ***Période 3 :*** *Antidote aux Poisons rares ; Potion de l'œil vif ; Potion de mémoire ; Potion d'Hilarité ; Regermination ; Vérification*
Baguette	Bois d'ébène, 30.1 cm, ventricule de dragon : Enchantement +10%
Familier	Furet blanc lié empathiquement et sensoriellement nommé Snow

Nom	Parkin Elfrida			3ème 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 :** 9-3	**Perception :** 14	**Pouvoir:** 15	**Idée :** 75%
	Constitution : 12-3	**Intelligence :** 15	**Apparence :** 14	**Chance :** 75%
	Taille : 9-3	**Dextérité :** 16	**Points de vie :** 8	**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	75%	75%	80%	80%
Commandement	10%	10%	10%	10%
Connaissance scolaire (S-M)	63%	63%	70%	70%
Déguisement	15%	15%	15%	15%
Discrétion	44%	46%	46%	50%
Dressage/soin	19%	19%	19%	19%
Empathie	20%	20%	20%	20%
Esquive	65%	65%	65%	65%
Fouille/ménage	60%	60%	60%	60%
Langue étrangère/rune	42%	45%	45%	45%
Langue natale	70%	70%	70%	70%
Orientation	23%	23%	23%	25%
Persuasion/Baratin*	66%	66%	70%	70%
Psychologie	55%	60%	60%	60%
Secourisme	20%	20%	20%	20%
Survie	20%	20%	20%	20%
Triche	20%	20%	20%	26%
Vigilance	42%	45%	48%	50%

Compétences de sorciers

Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Connaissance des Moldus (S)	0%			
Culture générale des sorciers (S)	20%			
Jeux Sorciers (S)	10%			
Mythes et légendes sorcier (S)	15%			

Compétences scolaires

Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
Arithmancie	0%	17%	23%	29%
Astrologie	42%	44%	48%	51%
Astronomie	0%	0%	0%	0%
Botanique	42%	45%	49%	52%
Cours de Vol	33%	33%	33%	33%
Défense contre les forces du Mal	45%	48%	50%	54%
Divination	0%	0%	0%	0%
Enchantement*	50+20%	52+20%	56+20%	60+20%
Étude des Moldus	0%	0%	0%	0%
Étude des runes	20%	23%	25%	29%
Histoire de la magie°	21%	22%	24%	26%
Mauvais sort	41%	45%	50%	53%
Métamorphose	40%	43%	48%	52%
Potions	40%	42%	45%	47%
Soins des créatures magiques	20%	25%	33%	38%

Sortilèges appris jusqu'en 2ière	***Base*** *: Création mineure; Éclat lumineux* ***Innés :*** *Jambencoton ; Répare un objet simple ; Sècheresse* ***Sortilèges*** *: Anti-sort général ; Cridurut ; Découpe ; Désarmement ; Effroi de petite créatures ; Engorgement ; Glacius ; Lévitation d'objet ; Libération ; Lumière/Obscurité (FE) ; Sortilège de réparation ; Ratatinage ; Révélation ; Sortilège de Feu* ***Mauvais sorts*** *: Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Croche pied ; Danse endiablée ; Delecto ; Folloreille ; Langue de plomb ; Larmes ; Leniter ; Ligotage* ***Métamorphose*** *: Allumette en aiguille ; Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose ; Lapin en pantoufles ; Objet en boîte d'allumettes ; Objet à oiseau ; Pierre en chien ;Réchauffement ; Refroidissement ; Scarabée en bouton ; Souris en tabatière ; Spongification*
Sortilèges appris en 3ième	***Période 1 :*** *Lacer (S) ; Maléfice du saucisson (S) ; Anti-maléfice du saucisson (E) ; Changement de couleur (M) ; Draconifors (M) ; Sècheresse (E) ; Soins (E)* ***Période 2 :*** *Allégresse (E) ; Ascension (E) ; Carpe Retractum (E) ; Durcissement (M) ; Felifors (M)* ***Période 3 :*** *Contre-enchantement (E) ; Danse endiablée (S); Lapifors (M) ; Répulsion (E) ; Tourtereau en lettre d'amour (M)*
Potions apprises jusqu'en 2ière	*Amnésie ; Anti-furoncle ; Antidote aux Poisons courants ; Fertilisant ; Herbicide ; Langue de miel ; Nettoie tout magique ; Pimentine ; Potion à Hérisser les Cheveux ; Potion d'Enflure ; Potion fortifiante ; Rejutage*
Potions apprises en 3ième	***Période 1 :*** *Doxycide ; Engrais magiques* ***Période 2 :*** *Doigts agiles ; Neutralisation ; Philtre de confusion* ***Période 3 :*** *Antidote aux Poisons rares ; Potion de l'œil vif ; Regermination ; Vérification*
Baguette	Bois de hêtre, 24.1 cm, ventricule de dragon : Enchantement +10%
Familier	Aucun familier

Nom	Wikles Jack			3ème année
Description	Jack a rejoint Poudlard lors de la troisième année du groupe. Cas quelque peu particulier, le Ministère de la Magie n'a découvert son existence que cette année et a envoyé Jack rejoindre Poudlard pour y suivre des cours accélérés. Assez grand, maigre il se déplace avec la démarche assurée de ceux qui savent se battre et qui sont prêts à en découdre à tout moment. Les cheveux noirs qui lui descendent jusqu'aux épaules, légèrement hirsutes, il possède des yeux verts qui ne cessent de se déplacer d'un élève à l'autre comme pour évaluer si quelqu'un représente une menace			
Caractéristiques et valeurs dérivées	**Force :** 16-3	**Perception :** 16	**Pouvoir:** 17	**Idée :** 90%
	Constitution : 15-3	**Intelligence :** 18	**Apparence :** 14	**Chance :** 85%
	Taille : 15-3	**Dextérité :** 15	**Points de vie :** 12	**Bonus de dégâts :** -
Axiomes de maison	**Défaut psychologique : fourbe**	**Fourberie**	**Sur le qui-vive**	
Avantages	Chanceux (critique en 001-010) ; Occlumens ; Réactif (initiative +2) ; Self-contrôle ; Affinité améliorée (+10)			
Coup de pouce du destin	**Baguette d'exception :** +20% dans toutes les matières			
Croche patte du destin	**Oublietté**			

Compétences générales	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Acrobatie/Quidditch	10%	17%	25%	30%
	Artisanat	5%	5%	5%	5%
	Athlétisme	30%	33%	35%	40%
	Bagarre	30%	35%	41%	45%
	Bibliothèque	25%	30%	40%	46%
	Commandement	10%	0%	0%	10%
	Connaissance scolaire (S-M)	40%	42%	44%	48%
	Déguisement	15%	20%	23%	28%
	Discrétion	40%	44%	47%	50%
	Dressage/soin	10%	10%	10%	10%
	Empathie	30%	30%	30%	30%
	Esquive	50%	50%	50%	50%
	Fouille/ménage	40%	43%	47%	52%
	Langue étrangère/rune	5%	5%	5%	45%
	Langue natale	70%	70%	70%	70%
	Orientation	30%	34%	35%	40%
	Persuasion/Baratin	40%	44%	50%	58%
	Psychologie	40%	45%	48%	52%
	Secourisme	0%	0%	0%	0%
	Survie	15%	15%	15%	15%
	Triche	45%	50%	55%	60%
	Vigilance	45%	47%	50%	55%

Compétences de sorciers	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Connaissance des Moldus (S)	20%	22%	24%	27%
	Culture générale des sorciers (S)	20%	25%	25%	30%
	Jeux Sorciers (S)	10%	10%	10%	10%
	Mythes et légendes sorcier (S)	25%	30%	31%	33%
	Occlumancie (S)	30%	33%	35%	40%

Compétences scolaires	Nom	Base	Période 1	Période 2	Période 3
	Arithmancie	0%	22%	30%	42%
	Astrologie	0%	21%	28%	37%
	Astronomie	0%	0%	0%	0%
	Botanique	0%	19%	32%	40%
	Cours de Vol	0%	21%	28%	33%
	Défense contre les forces du Mal	0%	22%	33%	39%
	Divination	0%	0%	0%	0%
	Enchantement	0%(+20%)	17%(+20%)	25%(+20%)	37%(+20%)
	Étude des Moldus	0%	0%	0%	0%
	Étude des runes	0%	0%	0%	0%
	Histoire de la magie	0%	14%	24%	31%
	Mauvais sort	0%(+20%)	20%(+20%)	33%(+20%)	43%(+20%)
	Métamorphose	0%(+20%)	15%(+20%)	23%(+20%)	34%(+20%)
	Potions	0%(+20%)	18%(+20%)	29%(+20%)	40%(+20%)
	Soins des créatures magiques	0%	15%	26%	33%

Sortilèges appris en 3ième	**Période 1 :** Annuler une invocation ; Conjonctivite ; Création mineure ; Jambencoton ; Lumière (FE) ; Métamorphose : Animal en Animal ; Métamorphose : Animal en Objet ; Métamorphose : Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet / Pierre en Sable ; Métamorphose : Objet en lapin ; Répare un objet ; Répulsion ; Révélation **Période 2 :** Annuler une métamorphose ; Confusion ; Création d'objets simples ; Danse endiablée ; Désarmement ; Éclat lumineux ; Étanchéité ; Folloreille ; Leniter ; Lévitation d'objet ; Libération ;Réchauffement ; Refroidissement ; Riddikulus ; Soins **Période 3 :** Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Crache-Limace ; Cridurut ; Enervatum ; Langue de plomb ; Larmes ; Ligotage ; Lumière/Obscurité ; Lumières de détresse ; Quatre-Points ; Repousse vermine ; Repoussetout ; Stupéfixion ; Surface miroir ; Ventilation
Potions apprises en 3ième	**Période 1 :** Aliments magiques ; Amnésie ; Doxicide ; Fertilisant ; Phéromones ; Philtre dégonflant ; Ratatinage ; Vérification Confusion **Période 2 :** Brume Opaque ; Enflure ; Engrais magique ; Glue ; Langue de miel ; Neutralisation ; Potion de fortification ; Potion d'ataraxie **Période 3 :** Antidote aux poison courants ; Doigts agiles ; Nettoie tout magique ; Pimentine ; Potion de mémoire ; Regermination ; Rejutage
Baguette	Bois d'ébène, 33,3 cm, ventricule de dragon : Enchantement/Mauvais sorts/Métamorphose/Potions +20%
Familier	Aucun familier

Vampires et hybrides-vampires

Nom	Felswing Iona			
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 entrainer dans les pires combines par ses camarades de maison. Changée en vampire par sa mère, elle est désormais une paria qui fuit le Ministère de la Magie.			
Caractéristiques et valeurs dérivées	**Force :** 10+2	**Perception :** 15+1	**Pouvoir:** 13+2	**Idée :** 60%
	Constitution : 11-4	**Intelligence :** 12	**Apparence :** 11+2	**Chance :** 75%
	Taille : 10	**Dextérité :** 16+1	**Points de vie :** 9	**Bonus de dégâts :** -
Axiomes de maison	**Défaut psychologique : menteur**	**Fourberie**	**Sur le qui-vive**	
Avantages	Sang-Pur ; Troisième œil ; Objet magique (Scrutoscope)			
Archétype	Vampire			

	Nom	Valeur	Nom	Valeur
Compétences générales	**Acrobatie/Quidditch**	55%	**Esquive**	50%
	Artisanat	5%	**Fouille/ménage**	40%
	Athlétisme	50%	**Langue étrangère/rune**	35%
	Bagarre	50%	**Langue natale**	70%
	Bibliothèque	60%	**Orientation**	40%
	Commandement	25%	**Persuasion/Baratin**	55%
	Connaissance scolaire (S-M)	40%	**Psychologie**	40%
	Déguisement	40%	**Secourisme**	10%
	Discrétion	55%	**Survie**	20%
	Dressage/soin	20%	**Triche**	30%
	Empathie	30%	**Vigilance**	60%
Compétences de sorciers	**Nom**	**Valeur**	**Nom**	**Valeur**
	Connaissance (Enchantements protecteurs) (S)	50%	**Culture générale des sorciers (S)**	25%
	Connaissance (Vampires) (S)	45%	**Jeux Sorciers (S)**	10%
	Connaissance des Moldus (S)	20%	**Mythes et légendes sorcier (S)**	40%
Compétences scolaires	**Nom**	**Valeur**	**Nom**	**Valeur**
	Animagus	40%	**Étude des runes**	25%
	Astrologie	30%	**Histoire de la magie**	33%
	Botanique	35%	**Mauvais sort**	55%
	Cours de Vol	30%	**Métamorphose**	48%
	Défense contre les forces du Mal	40%	**Potions**	40%
	Enchantement	55+10%	**Soins des créatures magiques**	20%

Attributs de vampire	Armes naturelles : Griffes 1d4-1 ; Crocs 1d6-1 / Détection du sang (PERx4 sur rayon de 1km) / Fascination / Forme brumeuse / Guérison / Longévité / Morsure vampirique / Pouvoir du sang / Résistance (magie = 10%) / Résistance aux poisons (VIR-4)
Faiblesses	Ail / Lumière / Pieu dans le cœur / Soleil
Sortilèges possédés	**Base :** Réparation; Ménage magique Anti-sort général ; Annuler une invocation ; Apparition d'objet ; Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Contre-Enchantement ; Crache-limace ; Création mineure ; Cridurut ; Cuisant ; Déflexion ; Delecto ; Déchirure ; Désarmement ; Discrétion ; Éclat lumineux ; Étanchéité ; Explosion d'objets ; Ficelage ; Folloreille ; Glacius ; Langue de plomb ; Lacer ; Larmes ; Leniter ; Lévitation d'objet ; Libération ; Ligotage ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Animal vers Animal / Animal vers Objet / Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet / Pierre en sable ; Quatre-Points ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repoussetout ; Repousse vermine ; Répulsion ; Révélation ; Surface miroir ; Stupéfixion ; Ventilation
Potions apprises	Aliments magiques ; Amnésie ; Brume Opaque ; Cinq sens ; Doxicide ; Enflure ; Engrais magique ; Fertilisant ; Glue ; Herbicide ; Langue de miel ; Incanto Evanesco ; Nettoie tout magique ; Rejutage ; Phéromones ; Pimentine ; Philtre dégonflant ; Regermination
Baguette	Bois de frêne, 29,6 cm, ventricule de dragon : Enchantement +10%
Familier	Aucun familier

Nom	Dawson Avery			**Clan** : Felswing
Description	Avery est un vampire depuis presque toute son existence. Assez grand pour son âge, il est trapu et on ne peut certes pas le qualifier de beau. Cependant, sa prestance naturelle lui permet de s'imposer là où il se rend et la fascination qu'il provoque chez les autres suffit à en fait un personnage important. Avery possède de longs cheveux noirs et des traits qui semblent taillés à la serpe. Il n'apprécie pas spécialement son statut de vampire ni la guerre que le clan des Felswing – auquel il appartient – mène contre le clan des Sangdacier. Avery n'est jamais allé à Poudlard ni dans aucune autre école de magie			
Caractéristiques et valeurs dérivées	**Force :** 14+2	**Perception :** 13+1	**Pouvoir :** 13+2	**Idée :** 55%
	Constitution : 13-4	**Intelligence :** 11	**Apparence :** 9+2	**Chance :** 75%
	Taille : 13	**Dextérité :** 15+1	**Points de vie :** 11	**Bonus de dégâts :** -
Avantages	Sang-Pur ; Doué en mauvais sort ; affinité de la baguette +10%			
Archétype	Vampire			

	Nom	Valeur	Nom	Valeur
Compétences générales	**Acrobatie/Quidditch**	60%	**Esquive**	55%
	Artisanat	5%	**Fouille/ménage**	40%
	Athlétisme	60%	**Langue étrangère/rune**	25%
	Bagarre	60%	**Langue natale**	70%
	Bibliothèque	40%	**Orientation**	45%
	Commandement	30%	**Persuasion/Baratin**	60%
	Connaissance scolaire (S-M)	20%	**Psychologie**	45%
	Déguisement	30%	**Secourisme**	5%
	Discrétion	55%	**Survie**	20%
	Dressage/soin	15%	**Triche**	45%
	Empathie	35%	**Vigilance**	60%
Compétences de sorciers	**Nom**	**Valeur**	**Nom**	**Valeur**
	Astrologie	10%	**Histoire de la magie**	20%
	Botanique	30%	**Jeux Sorciers (S)**	5%
	Connaissance (Vampires) (S)	55%	**Mauvais sort**	65+10%
	Connaissance des Moldus (S)	30%	**Métamorphose**	50%
	Culture générale des sorciers (S)	40%	**Mythes et légendes sorcier (S)**	40%
	Défense contre les forces du Mal	30%	**Occlumancie**	40%
	Enchantement	60+20%	**Potions**	30%
	Étude des runes	30%	**Vol en balai**	45%

Attributs de vampire	Armes naturelles : Griffes 1d4-1 ; Crocs 1d6-1 / Détection du sang (PERx4 sur rayon de 1km) / Fascination / Forme brumeuse / Guérison / Longévité / Morsure vampirique / Pouvoir du sang / Résistance (magie = 10%) / Résistance aux poisons (VIR-4)
Faiblesses	Ail / Lumière / Pieu dans le cœur / Soleil
Sortilèges possédés	**Base :** Réparation Anti-sort général ; Annuler une invocation ; Apparition d'objet ; Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Contre-Enchantement ; Crache-limace ; Création mineure ; Cridurut ; Cuisant ; Déflexion ; Déchirure ; Désarmement ; Discrétion ; Éclat lumineux ; Étanchéité ; Explosion d'objets ; Folloreille ; Furoncles ; Glacius ; Langue de plomb ; Lacer ; Larmes ; Leniter ; Lévitation d'objet ; Libération ; Ligotage ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Animal vers Animal / Animal vers Objet / Fer vers plume / Fruit vers Fruit / Objet vers Objet / Pierre en sable ; Obscurité ; Quatre-Points ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repoussetout ; Repousse vermine ; Repousse-Moldus ; Répulsion ; Révélation ; Surface miroir ; Stupéfixion ; Ventilation ; Waddiwashi
Potions apprises	Amnésie ; Brume Opaque ; Cinq sens ; Enflure ; Glue ; Langue de miel ; Lumière aveuglante ; Pimentine ; Philtre dégonflant ; Potion de protection contre le feu
Baguette	Bois de hêtre, 24,5 cm, ventricule de dragon : Enchantement +20%
Familier	Aucun familier

Nom	Doyle Ciara			**Clan** : Felswing
Description	Ciara est une vampire depuis ses onze ans. Transformée quelques jours seulement après avoir reçu sa lettre d'admission à Poudlard, elle est considérée comme décédée par le Ministère de la Magie et n'a jamais suivi d'enseignement scolaire. Physiquement, Ciara est mince et élancée, avec des cheveux bruns tirant sur le noir qu'elle coupe court afin de ne pas être gênée quand elle combat. Ciara est douée en combat au corps à corps et possède de nombreuses cicatrices qui attestent de son habitude du combat. Ciara est également très douée en confection de potions.			
Caractéristiques et valeurs dérivées	**Force :** 12+2	**Perception :** 14+1	**Pouvoir :** 13+2	**Idée :** 60%
	Constitution : 12-4	**Intelligence :** 12	**Apparence :** 10+2	**Chance :** 75%
	Taille : 13	**Dextérité :** 16+1	**Points de vie :** 11	**Bonus de dégâts :** -
Avantages	Empathie (Esprit) ; Doué en potion ; affinité de la baguette +10%			
Archétype	Vampire			

	Nom	Valeur	Nom	Valeur
Compétences générales	**Acrobatie/Quidditch**	60%	**Esquive**	50%
	Artisanat	5%	**Fouille/ménage**	30%
	Athlétisme	65%	**Langue étrangère/rune**	20%
	Bagarre	65%	**Langue natale**	70%
	Bibliothèque	30%	**Orientation**	45%
	Commandement	10%	**Persuasion/Baratin**	45%
	Connaissance scolaire (S-M)	20%	**Psychologie**	50%
	Déguisement	20%	**Secourisme**	15%
	Discrétion	50%	**Survie**	20%
	Dressage/soin	15%	**Triche**	40%
	Empathie	45%	**Vigilance**	55%
Compétences de sorciers	**Nom**	**Valeur**	**Nom**	**Valeur**
	Astrologie	15%	**Histoire de la magie**	25%
	Botanique	45%	**Jeux Sorciers (S)**	15%
	Connaissance (Vampires) (S)	50%	**Mauvais sort**	50+20%
	Connaissance des Moldus (S)	25%	**Métamorphose**	50%
	Culture générale des sorciers (S)	40%	**Mythes et légendes sorcier (S)**	40%
	Défense contre les forces du Mal	30%	**Potions**	60+10%
	Enchantement	50%	**Vol en balai**	40%
	Étude des runes	15%		

Attributs de vampire	Armes naturelles : Griffes 1d4-1 ; Crocs 1d6-1 / Détection du sang (PERx4 sur rayon de 1km) / Fascination / Forme brumeuse / Guérison / Longévité / Morsure vampirique / Pouvoir du sang / Résistance (magie = 10%) / Résistance aux poisons (VIR-4)
Faiblesses	Ail / Lumière / Pieu dans le cœur / Soleil
Sortilèges possédés	**Base :** Réparation Anti-sort général ; Annuler une invocation ; Apparition d'objet ; Bloque-Jambe ; Conjonctivite ; Crache-limace ; Création mineure ; Cridurut ; Cuisant ; Déflexion ; Déchirure ; Désarmement ; Discrétion ; Éclat lumineux ; Étanchéité ; Explosion d'objets ; Folloreille ; Furoncles ; Glacius ; Langue de plomb ; Lacer ; Larmes ; Leniter ; Lévitation d'objet ; Libération ; Ligotage ; Lumière/Obscurité ; Métamorphose : Animal vers Animal / Animal vers Objet / Pierre en sable ; Obscurité ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repoussetout ; Repousse vermine ; Repousse-Moldus ; Répulsion ; Révélation ; Stupéfixion ; Ventilation
Potions apprises	Amnésie ; Beauté ; Brume Opaque ; Cinq sens ; Embrouille ; Enflure ; Glue ; Langue de miel ; Lumière aveuglante ; Mémoire ; Pimentine ; Philtre dégonflant ; Potion de l'œil-vif ; Potion de protection contre le feu
Baguette	Bois de cerisier, 29,1 cm, crin de licorne : Mauvais sort +20%
Familier	Aucun familier

Nom	Walsh Robert			**Clan** : Sangdacier
Description	Walsh est un hybride-vampire du clan des Sangdacier. Élevé dans le respect du clan, il fait tout pour lui faire regagner la puissance qui était la sienne lorsque celui-ci était sous le contrôle de Markus. Robert est – avec sa sœur Olivia – l'un des hybrides à avoir été envoyé à Poudlard pour tenter de retrouver la Larme de Sang. Grand et puissamment musclé, il dénote un peu parmi les autres élèves. Ses cheveux noirs coupés court, son allure de sportif et sa grande taille le font souvent passer pour un joueur de Quidditch.			
Caractéristiques et valeurs dérivées	**Force :** 14+1	**Perception :** 12+1	**Pouvoir :** 13+1	**Idée :** 50%
	Constitution : 14-2	**Intelligence :** 10	**Apparence :** 10+1	**Chance :** 60%
	Taille : 15	**Dextérité :** 14+1	**Points de vie :** 11	**Bonus de dégâts :** -
Avantages	Empathie (Créatures magiques) ; Facilité en athlétisme ; Facilité en Acrobatie			
Archétype	Hybride-Vampire			

Compétences générales	Nom	Valeur	Nom	Valeur
	Acrobatie/Quidditch	65%+10%	**Esquive**	50%
	Artisanat	5%	**Fouille/ménage**	20%
	Athlétisme	70%+10%	**Langue étrangère/rune**	10%
	Bagarre	65%	**Langue natale**	70%
	Bibliothèque	15%	**Orientation**	45%
	Commandement	40%	**Persuasion/Baratin**	40%
	Connaissance scolaire (S-M)	20%	**Psychologie**	30%
	Déguisement	10%	**Secourisme**	25%
	Discrétion	40%	**Survie**	30%
	Dressage/soin	25%	**Triche**	30%
	Empathie	45%(+15%)	**Vigilance**	55%

Compétences de sorciers	Nom	Valeur	Nom	Valeur
	Astrologie	5%	**Histoire de la magie**	20%
	Botanique	25%	**Jeux Sorciers (S)**	20%
	Connaissance (Vampires) (S)	45%	**Mauvais sort**	55+10%
	Connaissance des Moldus (S)	35%	**Métamorphose**	55%
	Culture générale des sorciers (S)	45%	**Mythes et légendes sorcier (S)**	30%
	Défense contre les forces du Mal	35%	**Potions**	30%
	Enchantement	50%	**Vol en balai**	60%
	Étude des runes	15%		

Attributs de vampire	Armes naturelles : Griffes 1 ; Crocs 1d4-1 / Détection du sang / Fascination / Longévité / Morsure vampirique / Pouvoir du sang / Résistance aux poisons (VIR-1)
Faiblesses	Ail / Soleil
Sortilèges possédés	**Base :** Réparation ; Croche-pied Anti-sort général ; Bloque-Jambe ; Brouillard ; Chauve-furie ; Conjonctivite ; Crache-limace ; Cridurut ; Cuisant ; Déflexion ; Déchirure ; Désarmement ; Discrétion ; Entrave ; Étanchéité ; Explosion d'objets ; Folloreille ; Furoncles ; Glacius ; Langue de plomb ; Lacer ; Larmes ; Lévitation d'objet ; Libération ; Ligotage ; Lumière/Obscurité ; Obscurité ; Réchauffement ; Refroidissement ; Repoussetout ; Repousse vermine ; Repousse-Moldus ; Répulsion ; Révélation ; Stupéfixion
Potions apprises	Amnésie ; Beauté ; Brume Opaque ; Enflure ; Glue ; Lumière aveuglante ; Mémoire ; Philtre dégonflant ; Potion de protection contre le feu
Baguette	Bois de sapin, 24,9 cm, crin de licorne : Mauvais sort +10%
Familier	Aucun familier

Nom	Walsh Olivia			**Clan** : Sangdacier
Description	Olivia est un hybride-vampire du clan des Sangdacier. Fine et élancée, elle possède une apparence fragile qui n'est pas le reflet de la réalité. Olivia a été élevée dans le respect des règles du clan des Sangdacier et vénère Markus comme un être quasi-divin. Ne croyant pas à sa mort, elle fait tout pour remettre la main sur son pouvoir pour le ramener parmi les siens. Olivia possède de longs cheveux noirs qu'elle tresse dans son dos et une peau blanche à l'extrême. Olivia est également un peu instable psychologiquement ce qui lui fait parfois commettre quelques erreurs de jugement. Elle fut envoyée à Poudlard avec son frère pour mettre la main sur la Larme de Sang.			
Caractéristiques et valeurs dérivées	**Force :** 10+1	**Perception :** 16+1	**Pouvoir :** 15+1	**Idée :** 80%
	Constitution : 10-2	**Intelligence :** 16	**Apparence :** 12+1	**Chance :** 80%
	Taille : 14	**Dextérité :** 14+1	**Points de vie :** 11	**Bonus de dégâts :** -
Avantages	Animagus (chauve-souris) ; Défaut psychologique : instable mentalement ; Douée en Mauvais sort : Douée en enchantement ; Occlumens			
Archétype	Hibride-Vampire			

	Nom	Valeur	Nom	Valeur
Compétences générales	**Acrobatie/Quidditch**	15%	**Esquive**	45%
	Artisanat	5%	**Fouille/ménage**	10%
	Athlétisme	40%	**Langue étrangère/rune**	25%
	Bagarre	35%	**Langue natale**	70%
	Bibliothèque	45%	**Orientation**	30%
	Commandement	35%	**Persuasion/Baratin**	55%
	Connaissance scolaire (S-M)	55%	**Psychologie**	55%
	Déguisement	40%	**Secourisme**	5%
	Discrétion	40%	**Survie**	5%
	Dressage/soin	5%	**Triche**	30%
	Empathie	10%	**Vigilance**	55%
Compétences de sorciers	**Nom**	**Valeur**	**Nom**	**Valeur**
	Animagus	45%	**Histoire de la magie**	40%
	Astrologie	55%	**Jeux Sorciers (S)**	5%
	Botanique	15%	**Mauvais sort**	60
	Connaissance (Vampires) (S)	55%	**Métamorphose**	50%+10%
	Connaissance des Moldus (S)	5%	**Mythes et légendes sorcier (S)**	30%
	Culture générale des sorciers (S)	55%	**Occlumancie**	50%
	Défense contre les forces du Mal	25%	**Potions**	45%
	Enchantement	60%+10%	**Vol en balai**	40%
	Étude des runes	45%		

Attributs de vampire	Armes naturelles : Griffes 1 ; Crocs 1d4-1 / Détection du sang / Fascination / Longévité / Morsure vampirique / Pouvoir du sang / Résistance aux poisons (VIR-1)
Faiblesses	Ail / Soleil
Sortilèges possédés	**Base :** Réparation ; Croche-pied Anti-sort général ; Attaque ; Bloque-Jambe ; Brouillard ; Chauve-furie ; Conjonctivite ; Contre-enchantement ; Crache-limace ; Cridurut ; Cuisant ; Déflexion ; Déchirure ; Désarmement ; Discrétion ; Entrave ; Explosion d'objets ; Folloreille ; Furoncles ; Glacius ; Grandes-Dents ; Langue de plomb ; Lacer ; Larmes ; Lévitation d'objet ; Libération ; Ligotage ; Lumière/Obscurité ; Obscurité ; Renversement ; Repoussetout ; Repousse vermine ; Repousse-Moldus ; Répulsion ; Révélation ; Stupéfixion
Potions apprises	Amnésie ; Beauté ; Brume Opaque ; Embrouillette ; Enflure ; Glue ; Lumière aveuglante ; Mémoire ; Philtre dégonflant ; Potion de protection contre le feu
Baguette	Bois de pin, 25,1 cm, ventricule de dragon: Métamorphose +10%
Familier	Aucun familier