

Harry Potter JdR : Feuille de la maison Gryffondor

Nom	Maison	Apparence	Niveau de scolarité
Sexe			Points de vie
Age			Idée
Sang			Chance
Caractéristiques			Dégâts
Force :			Argent
Constitution :			Axiomes de maison
Taille :			
Perception :			
Intelligence :			
Dextérité :			
Apparence :			Points de fougue
Pouvoir :			/5
Compétences générales			
Compétence	Maîtrise de base	Maîtrise maximale	Maîtrise actuelle
Acrobatie/Quidditch :	10%	60%	
Artisanat :	5%	30%+.....%	
Athlétisme :	20%	75%	
Bagarre :	10%	50%+.....%	
Bibliothèque :	15%	75%+.....%	
Commandement :	10%	60%	
Connaissance scolaire (S-M) :	10%	50%+.....%	
Déguisement :	5%	55%	
Discrétion :	10%	60%	
Dressage/soin :	10%	30%+.....%	
Empathie :	20%	75%	
Esquive :	25%	80%	
Fouille/ménage :	20%	80%	
Langue étrangère (.....) :	0%	95%	
Langue natale :	70%	95%	
Orientation :	20%	80%	
Persuasion/Baratin :	10%	80%	
Psychologie :	5%	70%	
Secourisme :	0%	20%+.....%	
Survie :	0%	20%+.....%	
Triche :	0%	40%+.....%	
Vigilance :	20%	75%	
Liste des sorciers			
Compétence	Maîtrise de base	Maîtrise maximale	Maîtrise actuelle
Connaissance (.....) :	0%	50%+.....%	
Connaissance des Moldus (S) :	0%	40%+.....%	
Culture générale des sorciers (S) :	20%	80%	
Jeux Sorciers (S) :	10%	80%	
Langue (latin) (S)	15%	95%	
Mythes et légendes des sorciers (S):	5%	75%	
Liste des Moldus			
Compétence	Maîtrise de base	Maîtrise maximale	Maîtrise actuelle
Bricolage :	10%	50%+.....%	
Conduire :	0%	30%+.....%	
Connaissance (.....) :	0%	50%+.....%	
Connaissance (.....) :	0%	50%+.....%	
Culture générale Moldue (M) :	20%	80%	
Jeux Moldus (M) :	10%	80%	
Langue (latin) (S)	5%	95%	
Serrurerie :	10%	50%+.....%	

Coup de pouce et croche patte du destin / Avantages et désavantages

Coup de pouce et croche-patte du destin / Avantages et désavantages	
Coup de pouce du destin	Croche-patte du destin
Avantages et désavantages	

Sortilèges

Baguette				
Visuel	Bois	Taille	Cœur	Affinité

Balais		
Visuel	Marque	Caractéristiques et bonus

Épouvantard		
Visuel	Description	Apparence sous riddikulus

Familier	
	Nom :
	Point de vie :
	Lien(s) avec le maître :

Caractéristiques		Compétences	
FORce :		Acrobatie :	
CONstitution :		Discrétion :	
TAIlle :		Esquive :	
PERception :		Orientation :	
DEXTérité :		Survie :	
INTelligence :		Vigilance :	
APParence :			
POUvoir :			

Caractères secondaires		Capacités	
Armure :			
Combat :			
Mouvement :			
Idée :			
Chance :			