

Dans ta chambre se trouve ton coffre fort personnel. Il est verrouillé avec le code **2834**, facile de s'en souvenir, il suffit de se rappeler que le code correspond au nombre de lettres pour chaque mot dans « la sorcière des mers ».

Il contient tes deux contrats avec Adam et Peter Pan, ainsi que ton stock de potions. Au besoin, tu peux avoir sur toi la liste de ces potions, il s'agira alors d'une liste **HORS JEU**, c'est-à-dire qu'elle représente ta mémoire, vu que toi seule sait ce qu'est chaque potion en fonction de la couleur de la pastille collée dessus. En cas d'action « vider ses poches », tu n'as donc pas besoin de montrer cette liste vu qu'à proprement parlé elle n'existe pas.

Sache aussi qu'une potion doit être bue en entier pour fonctionner. Voici donc la liste des potions :

- 1 potion d'anti-magie (bleu) : permet de bloquer la magie d'une personne.
- 2 potions de parole jugée (jaune) : après avoir faire boire la potion à une personne, posez lui une question simple dont la réponse est oui ou non. Si la personne a dit la vérité, elle crachera peu après une petite pierre précieuse. Sinon, elle crachera une petite araignée.
- 1 potion de mutisme (vert) : la potion paralyse les cordes vocales de la victime, qui ne peut plus parler pendant une dizaine de minutes.
- 1 potion de charme (violet) : similaire à un filtre d'amour, mais bien plus léger. La personne se retrouve charmée, et ne peut dire du mal d'une personne choisie pendant une dizaine de minutes.
- 1 potion de haine (noir) : l'opposé de la potion de haine. La personne se retrouve envahit d'une haine farouche envers une personne ciblée, et ressent une envie obsédante de ne dire que du mal d'elle pendant une dizaine de minutes.
- 1 potion de soin (rouge) : permet de se soigner d'une grande majorité d'altérations d'états, qu'ils soient physiques ou magiques.
- 1 fausses potions (blanc) : juste de l'eau, mais un petit coup de bluff peut toujours être utile...

Tu as le droit de laisser autant de potions que tu veux dans le coffre, tout comme tu peux en prendre autant que tu vois, à toi de voir celles que tu laisses dans le coffre et celles que tu gardes sur toi. Tu peux aussi laisser quelqu'un accéder à ton coffre en lui donnant le code si tu le désires. En revanche, tu n'as pas le droit d'y déposer d'autres documents ou objets, et tu n'as pas le droit non plus d'y prendre les contrats (à moins que tu veuilles les consulter, ou les montrer à quelqu'un, mais tu devras les remettre vite après dans le coffre). Tu peux regarder les deux contrats, mais inutile de les imprimer, ils seront disponibles au cours de la partie.

EN MON ÂME ET CONSCIENCE,
J'ACCEPTÉ LE CONTRAT
PROPOSÉ PAR URSULA :
J'OBTIENS UNE POTION DE
RAJEUNISSEMENT CONTRE LA
PROMESSE DE LUI RAMENER
LE TRIDENT DU ROI TRITON
DANS TROIS JOURS. EN CAS
DE MANQUEMENT À MA
PROMESSE, JE PERDRAI MON
ÂME QUI APPARTIENDRA ALORS
À URSULA À TOUT JAMAIS.
J'OFFRE L'ÂME DE DEUX DE
MES COMPAGNONS EN
PAIEMENT DE CE CONTRAT.

Pete Pan



*En mon âme et conscience, j'accepte
le contrat proposé par Ursula :
j'obtiens un filtre d'amour véritable
contre la promesse de lui faire don
de mon miroir magique une fois ma
malédiction levée. En cas de
manquement à ma promesse, je
perdrai mon âme qui appartiendra
alors à Ursula à tout jamais. J'offre
la somme de 2 000 pièces d'or en
paiement de ce contrat.*

