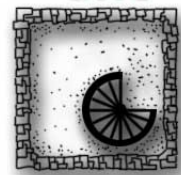


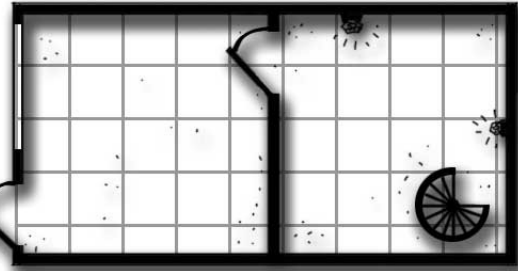
# BOUTIQUE DE NICODÉMUS



## CAVE



## REZ-DE-CHAUSSEE



### VITRINE:

- Munie de volets de bois
- Cadenassé
- Attachée par chaîne extérieure
- Crochetage: SR8/ Forcer: SR9

### PORTE FÉRÉE:

- Fermée par une barre de traverse à l'intérieur (lorsque Nicodémus est dedans)
- Impossible à crocheter
- Forcer: SR 11

**ATELIER DE NICODÉMUS:**  
Eclairé par des quartz lumineux

**ESCALIER EN COLIMAÇON:**  
- Mène vers cave et 1er étage

### SALLE DE VENTE DES BIJOUX:

- 1500 pièces d'argent de valeur en bijoux
- Alarme: SR 8 pour ne pas la déclencher
- Seuil de désamorçage: 8
- Effet: Alarme

## 1ER ÉTAGE



### CHAMBRE:

- Un bureau
- Un pot de chambre
- Une malle à vêtements (D100 pièces d'argent)
- Un lit simple

**CUISINE ET SALLE À MANGER**  
éclairée par feu de cheminée lors des repas  
(NB: Un Sylphelin pourrait passer par la cheminée)

Éch: 1 CARREAU = MÈTRE