

Paul/Pierre doit jongler avec les accessoires et les indices.

Pensez à bien placer les différents éléments qu'il devra présenter à des endroits stratégiques.

Le courrier que Paul doit apporter en cours de soirée et contenant le testament devra être caché dans un endroit hors jeu. Le présenter sur un plateau avec un coupe-papier rend l'événement plus amusant.

Les clés et la note d'hôtel sont dans ses poches jusqu'à sa mort. Après son empoisonnement, les clés restent dans les poches mais la note doit être retrouvée (éventuellement) dans une de ses mains.

La craie bleue doit être dissimulée dans un endroit hors jeu du bureau de Pierre pour qu'il puisse s'en servir au moment opportun.

Il faut également qu'il puisse sortir commodément de cette pièce pour effectuer son retour en tant que Pierre. Son nouveau costume doit aussi être accessible à cet endroit.

Une astuce pour le changement de personnalité, quelques détails peuvent transfigurer un personnage.

Par exemple, Paul est calme, réservé, un peu plaintif et il boîtie de façon accusée, il parle beaucoup mais d'une voix douce, il sera habillé simplement, en chemise et gilet.

Pierre arrivera avec une cravate et veste, un manteau humide et un parapluie, et il portera des lunettes, son attitude sera agressive et tonitruante.