

## Dans l'entrée

🔍 Sur la porte, un panneau « complet »

🔍 Le cadavre de Firmin (joué par un organisateur) :

- A été traîné par les pieds jusqu'à là.

- Le cou porte des marques de strangulation

- Une fibre du tissu ayant servi à étrangler...

- Les clefs des chambres 4 et 7 dans une poche

- Le flacon de somnifère dans l'autre poche (pharmacie d'Étretat, dépôt blanc identique à celui de la chambre 4)

🔍 Un téléphone.

🔍 Un vase cassé, près du téléphone.

🔍 Un panneau pour les clefs de la pension (les 1, 2, 5 et 6 y sont).

🔍 Les registres 1933 (ouvert à la dernière page : Henri et Suzanne) et 1932 ( tiroir).

🔍 Une sonnette.

## Au salon / salle à manger

🔍 Le Carton à dessins de Firmin :

Photos et/ou peintures d'Étretat, de la campagne.

Les photos de Constance, Margaret et Émilie.

🔍 Le sac de voyage de Firmin :

Des vêtements et autres effets personnels.

Un appareil photo (avec une plaque non développée).

La facture exorbitante du matériel photo.

🔍 La veste de Firmin (vue en salle de briefing)

Avec son portefeuille et 5000 francs

🔍 Sacoche cachée sous la table (grande nappe) : elle contient environ 100 000 francs.

Elle appartient à Odile. Pinson et Lefèvre l'ont eue en leur possession et la reconnaissent.

Elle contient encore l'étiquette du magasin.

🔍 Une liasse de dix billets par terre (à peine hors de vue)

Tombée pendant qu'Édouard étranglait Firmin.

🔍 Clef du cadenas de la cave, bien cachée (par Bernard, par exemple dans un vase).

🔍 La table du partage. Sept couverts dont six avec les ronds de serviette

(Madeleine, Marguerite, Édouard, Firmin, Albert, Constance)

🔍 Une serviette est tombée à terre !

(Firmin en se débattant, fausse piste pour l'arme du crime)

🔍 Il manque une chaise à la table !

🔍 Une table avec des boissons pour le jeu. Les bouteilles d'alcool sont plutôt vides (pour forcer Germaine à aller se ravitailler).

ℒ Un fusil de chasse.

ℒ Les portraits de Rupert Owen et de monsieur Pillon.

ℒ Une bougie allumée (pour la coupure de courant)

### *La cuisine*

ℒ Un flacon de ciguë « Poison, ne pas avaler »

### *La courette*

ℒ Un garrot. (Si les joueurs ne le trouvent pas, Pélissier ou Bernard le fera).

ℒ Une échelle. (Peut-être utilisée pour monter aux étages)

### *La cave*

ℒ Initialement fermée par une chaîne et un cadenas

(impossible à défoncer, mais possible de crocheter ou de tirer un coup de feu dans le cadenas)

ℒ Un sol de terre battue avec de nombreuses traces de pas...

- Trois types d'empreintes... Après confrontation Bernard (beaucoup) Duchemin et Taupier.

ℒ Une chaise, des liens et une gégène prête à l'emploi...

ℒ L'installation électrique.

ℒ Un bocal de ciguë « Poison, ne pas avaler »

ℒ Réserve d'alcool pour la partie (en particulier de Bénédictine)

