

Hand-drawn floor plan of a building on Hoover Street and Exeter Street. The plan shows a central staircase labeled 'ASCENSEUR' and 'GALLE'. Rooms are numbered 1 through 6. Outside, there are 'BOUCHES A ORUURES' (manholes), 'EHELLE DE SECOURS' (fire escapes), 'POUBELLES A DEBRITS' (trash chutes), and a 'BOUCHE D'EGOUT' (sewer outlet). A 'GRILLAGE' (grating) is also indicated.

▪ **La cave du 66, Exeter Street :**

La cave où interviennent les agents du FBI est plongée dans une obscurité presque totale; seules quelques grilles disposées en hauteur, au niveau de la rue et de la ruelle fournissent une faible luminosité dans la plupart des pièces (hormis celles numérotées 2, celles-ci étant situées sur la façade accolée à un autre bâtiment); ces grilles se situent à un peu plus d'1,80m du sol. Insistez sur ce point en jouant du halo des lampes et des ombres que l'obscurité ne manque pas de transformer en silhouettes menaçantes...

Musique: B.O. **Resident Evil** > titres n°17 & n°19 (& n°20 si besoin)  
+ Bruitage "Armement & Tir fusil à pompe"...

- **Couloir:** la porte s'ouvre sur un couloir plongé dans le noir; seule la faible lumière du jour provenant de la porte ouverte éclaire les murs décrépis et le sol de béton. Une faible lueur filtre sous la plupart des portes qui jalonnent le couloir; on dirait une faible lumière du jour...

- **Local Technique:** ce local plongé dans une obscurité quasi-totale (la petite grille qui s'ouvre sur la ruelle est bouchée par les poubelles et les détritux) contient les vieilles chaudières percées et les armoires électriques de l'immeuble.

- **Pièces n°1:** il s'agit manifestement d'anciennes pièces destinées au stockage, au vu des rayonnages qui couvrent les murs et des étagères renversées et rouillées qui pourrissent sur le sol.

- **Pièces n°2:** des caves vides plongées dans le noir (elles ne comportent pas de grilles); seules des caisses brisées et toutes sortes de détritux les encombrent...

- **Pièce n°3:** cette salle a du être un bureau il y a de nombreuses années, comme en témoigne le mobilier en ruines qui l'occupe encore, ainsi que les vestiges d'affiches et de calendriers qui traînent.

- **Pièce n°4:** la porte de cette pièce est entr'ouverte, et une vague lueur en émane; un vieux bureau en acier, rouillé et bancal trône au milieu de la pièce, au milieu de détritux; dessus se trouve la source lumineuse: une bougie qui est en train de mourir.

- **Pièce n°5:** la pièce est encombrée de détritux et de vestiges d'étagères en morceaux; la porte qui s'ouvre sur la gauche est ouverte, et on peut voir de la lumière danser sur les murs de la pièce suivante...

**ATTENTION:** c'est ici que s'est placé le complice de leur instructeur; il est caché derrière la porte (le X sur le plan), et attend, armé de son fusil à pompe chargé à blanc qu'un agent s'avance dans la pièce à découvert ("Toujours regarder dans les coins... Les coins c'est traître !"); dès qu'il fait feu, passer au Debriefing.

- **Pièce n°6:** au milieu de cette pièce trône un tonneau de métal dans lequel brûle un feu; c'est la source de lumière "dansante" qu'on pouvait apercevoir de la pièce précédente; la pièce est encombrée de caisses brisées et de détritux.

▪ **Debriefing de Mike Hudson:**

- "Vous êtes mort(s) agent(s)..."

- "Quelle(s) erreur(s) avez-vous commise(s) ?"

- "Bien, merci de votre attention. C'était le dernier entraînement. Ce soir, c'est le grand soir : la remise des badges qui feront effectivement de vous des Agents Spéciaux... Les choses sérieuses vont commencer. Bonne chance à tous dans vos nouvelles affectations, et souvenez-vous toujours de ce que je vous ai appris. Qui sait, peut-être qu'un jour ça pourra vous sauver la vie !..."

