

Scénario

Scène d'intro de Red Dead Redemption

1. INT. JOUR – WAGON NUMERO 3 (SECONDE CLASSE)

John Marston se réveille. Un enfant en bas âge tenant la main de sa mère, une aristocrate, le fixe. Elle lui jette un regard de dégoût et tire sur la main de son fils. Ils avancent dans le sens contraire de la marche, vers les toilettes. La mère trébuche sur une valise et manque de tomber. Elle est rattrapée à temps par un homme typé amérindien.

FEMME

(hurlant)

Don't touch me ! Somebody please help !

L'amérindien la lâche immédiatement, l'air stupéfait. Deux hommes se lèvent et le bousculent. La femme et son enfant repartent hâtivement dans la direction opposée.

HOMME 1

Well, what do we got here ? I think you're lost pal

L'amérindien semble terrifié, il pose sa main sur l'épaule d'un des deux hommes.

HOMME AMERINDIEN

I-I don't want any trouble. I just want to go to Armadillo please...

L'homme le frappe au visage et l'amérindien tombe au sol. Les deux hommes lui donnent des coups de pieds.

HOMME 2

Fucking animal. Disgusting. Who do you think you are huh?

John Marston tente de se lever pour intervenir. L'agent Pinkerton assis à côté de lui pose sa main sur son épaule pour lui dire de se rasseoir. Il semble apprécier le spectacle. John, l'air dégoûté se lève quand même.

JOHN MARSTON

Can I at least go take a piss or do you want me to do it right here?

L'agent acquiesce sans quitter le regard du passage à tabac de l'amérindien.

PRISE DE CONTRÔLE DU PERSONNAGE PAR LE JOUEUR

2. EXT. JOUR – PASSERELLE

Le passage menant vers l'arrière du train est bloqué par la bagarre. Le joueur est obligé d'avancer vers l'avant du train. Si il tente de s'approcher de la bagarre, les deux hommes le repoussent en lui disant d'aller voir ailleurs si ils y sont. Si le joueur répète plusieurs fois l'action, il se fait lui aussi tabasser et échec de la mission. Le joueur se dirige donc vers l'avant du train, il traverse la passerelle.

Un jeune homme prend un médicament en flacon ressemblant à de la cocaïne. Il titube et tombe du train.

JOHN MARSTON

(choqué)

Fucking hell ?!

Le joueur poursuit sa route et arrive dans un autre wagon.

CINEMATIQUE

3. INT. JOUR – WAGON NUMERO 2 (PREMIERE CLASSE)

John Marston s'assoit sur un siège libre, l'air contrarié. Il s'allume une cigarette et regarde par la fenêtre un bateau à vapeur naviguant sur la côte. Deux hommes assis sur les sièges devant lui discutent.

HOMME

Someone told me these Armadillos rednecks do not even have cars. These clowns still travel on damn horses, can you believe that ? I wonder why we're going to bury ourselves in this shithole.

Deux jeunes, habillés d'habits plus que modestes, marchent rapidement vers l'avant du train, l'air affolé.

JEUNE

(à voix basse)

Hurry up ! If the ticket inspector finds us, we're fucked.

John écrase sa cigarette dans le cendrier et se lève.

PRISE DE CONTRÔLE DU PERSONNAGE PAR LE JOUEUR

Le joueur continue de se diriger vers l'avant

4. INT. JOUR – WAGON-BAR

Il se pose au bar, commande un bourbon.

CINEMATIQUE

Deux hommes installés à côté de lui discutent.

HOMME 1

I think that it would be a good thing if Nate Johns was on the first page of the Blackwater Ledger. He would be very recognizing, that's for sure.

HOMME 2

(sceptique)

I don't know. Johns is a no go for the governor's race, nobody gives a damn about him...

L'autre homme avance une enveloppe assez épaisse sur le bar.

HOMME 1

(souriant)

Give him a chance, everybody can use a little help. You won't regret it.

Le journaliste range l'enveloppe dans sa poche discrètement.

HOMME 2

(hochant)

Hmm why not ? You're right, the elections are open to anybody after all. Long live Nate Johns !

Ils lèvent leurs verres, John soupire. Un homme assis à côté de John s'adresse à lui.

HOMME

Hello there, fellow passenger ! I am Joe Bullshitsellin, nice to meet ya.

Joe Bullshitsellin tend sa main. John regarde sa main puis remonte son regard vers l'homme, sans lui serrer la main. L'homme rebaisse son bras.

JOE BULLSHITSELLIN

Hmm, nevermind. You seem a bit tired, don't ya ?

JOHN MARSTON

Hum... Thanks for the kind words I guess.

JOE BULLSHITSELLIN

I think you could use a little pick-me-up and you are a lucky man ! I sell medicinal cocaïne for 4 dollars the flask but because you seem like a good man, it's only 2 dollars for ya.

L'homme lui fait un clin d'œil. John fronce les sourcils.

JOHN MARSTON

(énervé)

Oh I see, you're the motherfucker who sold this shit to the kid I saw earlier ! He fell off the train because of your fat ass, you killed him !

Tout le wagon se retourne vers les deux hommes. John serre son verre.

JOE BULLSHITSELLIN

(apeuré)

I-I don't know what you're talking about... You're mistaking me for somebody else.

John attrape son col. Deux hommes imposants arrivent dans son dos et le cognent derrière la tête. John perd connaissance.

5. INT. JOUR – WAGON NUMERO 5 (BETAIL)

John se réveille difficilement. Il grogne et se frotte le crâne. Le wagon est sombre, quelques filets de lumières traversent les planches qui constituent les murs du wagon. John regarde autour de lui. Plusieurs vaches sont présentes dans le wagon.

VACHES

Beuglent

John se lève.

PRISE DE CONTRÔLE DU PERSONNAGE PAR LE JOUEUR

La porte pour revenir dans les wagons passager est fermée. Le joueur est forcé de se faufiler entre le bétail et arrive à l'arrière du train.

CINEMATIQUE

John tente d'ouvrir la porte menant vers l'arrière du train, fermée elle aussi. Il frappe la porte, l'air désespéré.

ENFANT

Pleure

John se tourne vers le coin du wagon. Une femme tenant deux enfants dans ses bras y sont recroquevillés. Les enfants sont tournés vers leur mère, ils pleurent. La mère regarde John avec les larmes aux yeux, l'air apeurée. John s'avance, la femme serre encore plus ses enfants.

FEMME

Pl-Please, we don't want any trouble. My-my husband... He went to get some water for the kids hours ago but never came back. I am afraid for my children. Don't hurt us please... We are not bothering, all we want is to go to our homeland, near Armadillo...

John Marston s'avance et tend sa gourde. Le train s'arrête. La porte latérale s'ouvre. John se tourne vers la famille et leur fait signe de se taire. Il s'avance vers la sortie. John est ébloui par le soleil. L'agent se tient dehors, devant la porte.

AGENT PINKERTON

(Souriant)

Ah, John ! I see you already woke up, I saw you get carried by two big dudes to the rear of the train. They told me you were causing trouble to a honest business-man and they were carrying you to the animals' wagon. And since you're a cow-boy, I thought you would appreciate. Haha.

John descend du wagon et regarde la famille derrière lui. La mère couvre la bouche de ses enfants. John regarde à gauche. L'amérindien se fait trainer en dehors du train. Les gens descendant du train regardent sa dépouille avec dégoût.

AGENT PINKERTON

I hope you slept tight, we need to get going. You are waited, let's go.

L'agent se tourne et se met en route, suivi par John. Ce dernier regarde derrière lui. Un homme fait descendre le bétail du train et la famille se faufile parmi les vaches. La mère regarde furtivement à droite et à gauche en descendant du train, ses deux enfants la tenant par la main. Elle voit le corps de son mari giser sur le sol et met sa main sur sa bouche. Elle court jusqu'au corps et se penche au-dessus de lui en pleurant. John se retourne, l'agent met son bras autour de son cou tout en agitant son autre bras.

AGENT PINKERTON

Ah, Armadillo. Land of opportunities, wilderness and... redemption. At least for you haha ! Welcome to your new home Mr. John Marston.