

# Future Fighters 2007

**DANS UN FUTUR SANS LENDEMAIN,  
ILS SONT LE SEUL AVENIR DE L'HUMANITÉ**

Un film de Luigi Sorcio

*Par le réalisateur de Cosmic Gladiators et Cyborg Plumber*

**Armando Armandola – Sara Cona  
Ivo "Iron Bloke" Erculeo**



Un scénario trou normand post-apocalyptique de série B pour Brain Soda, par Franck Brusset

## Fiche Technique

**Titre original:** Future Fighters 2007, I Combattenti di Domani

**Tagline:** Dans un futur sans lendemain, ils sont le seul avenir de l'humanité.

**Réalisateur:** Luigi Sorcio

**Année:** 1982

**Pays:** Italie

**Métrage:** 4h

## Ce qu'en pense la critique

Très bon film, si on aime la série B dans le genre post-apo. Ce métrage s'inspire de pas mal d'autres films de science-fiction pour n'en retenir que les aspects les plus stéréotypés. On a ainsi droit à un pot-pourri des éléments les plus fameux du genre: mutants, guerre nucléaire, robots, jolie héroïne en détresse, etc. Ce film devrait avoir suffisamment de succès pour inspirer de futurs films et avoir droit à une suite.

## Synopsis

En 2007, dans un paysage désertique dévasté par une guerre contre les machines et infesté de mutants anthropophages, les derniers survivants de la race humaine vivent dans la crainte des androïdes, lesquels s'acharnent à exterminer les humains jusqu'au dernier.

Une bande de héros de ces temps futurs, après avoir sauvé une jeune femme de mutants mangeurs d'hommes, se retrouve investie d'une mission pour sauver ce qui reste de l'humanité.

## Introduction

Dans une décharge censée représenter les restes d'une ville ravagée par la guerre, se trouve le campement des PJs. Ce matin là, ils sont tranquillement en train d'y vaquer à leurs occupations quotidiennes lorsqu'ils entendent des cris de femme. En montant sur une colline de déchets, ils pourront apercevoir à une centaine de mètres, une jeune femme en train de courir. Vêtue d'un pantalon de treillis au motif camouflage urbain et d'un débardeur blanc moulant qui souligne agréablement les lignes de son corps (forcément) et portant un sac à dos, elle est poursuivie par trois mutants affamés.

En apercevant les PJs, celle-ci se met à crier « à l'aide » et se dirige vers eux. Si ceux-ci tardent à intervenir ou décident de fuir, elle ajoute comme argument imparable: aidez moi, je vous donnerai des oursons en chocolat. En effet, dans ce futur apocalyptique de 2007, les oursons en chocolat fourrés à la guimauve sont une denrée très rare et précieuse ainsi que l'une des seules friandises encore trouvables, du fait de son taux élevé en conservateurs. En conséquence, l'action du film est brièvement suspendue par une séquence fantasmée (ralenti et filtre blanc sur l'image recommandés) dans laquelle les PJs se voient devenir extrêmement riches en revendant des oursons en chocolat. Lorsque les PJs reviennent à la réalité, ils n'auront d'autre choix que d'aider la jeune fille.



# Angela

Une fois en sécurité, la jeune fille explique aux PJs qu'elle n'a pas les oursons en chocolat sur elle mais qu'elle leur donnera ceux-ci et bien plus, s'ils l'aident à remplir une mission de la plus haute importance.

La jeune fille s'appelle Angela Cox. Elle vient de Camelorg, la légendaire cité souterraine qui résiste aux machines et dont ces derniers n'ont pas encore trouvé l'emplacement. Une équipe de scientifiques dont Angela fait partie a mis au point un virus informatique, le-

quel, inséré dans le système central de l'ennemi, permettrait de neutraliser

l'intelligence artificielle Skyborg, le chef de file des machines, responsable de la guerre et du génocide humain. Pour réaliser cela, ils doivent s'introduire au cœur de Washingtorg, la capitale des machines. Angela dispose d'une boussole et connaît le chemin pour se rendre à Washingtorg.

Pour motiver les PJs, il y a la promesse des oursons en chocolat mais aussi le fait que toute la famille de l'un d'entre eux a été tué par les androïdes (ou même les familles de tous les PJs, c'est encore mieux). Si le Dir de Prod veut encore plus de clichés, un ou plusieurs des PJs peuvent tomber amou-

reux d'Angela. Et puis, de toute façon, Les PJs sont des personnages de film de série B, ils doivent y aller!

Angela possède une très grande culture et des informations que les PJs n'ont pas. S'ils sont curieux, elle pourra leur raconter toute l'histoire de la déchéance humaine: un artifice scénaristique grossier qui permet aux spectateurs d'apprendre le contexte exact de ce futur cauchemardesque.

## Apocalypse Be fore

En 2000, la guerre froide fait toujours rage. Les états unis disposent d'un avantage sur toutes les autres nations du monde et en particulier sur le bloc communiste: un réseau informatique qui relie tous les ordinateurs des États Unis entre eux, Connex 2000. À partir d'un ordinateur personnel américain l'U.R.S.S. tente, à l'aide d'un virus, de pirater le système informatique qui contrôle les missiles nucléaires balistiques américains. Les américains paniqués lancent alors plus tôt que prévu le fruit de leur recherche militaire top secrète, Skyborg. Skyborg est une intelligence artificielle auto-évolutive capable de piloter les systèmes de défense et de réagir beaucoup plus vite que les êtres humains. Il semble être le seul moyen de contrecarrer l'attaque soviétique.

Skyborg arrête la tentative d'intrusion en isolant le système informatique de toute la défense américaine, en conséquence, toutes les armes automatiques sont dès ce moment uniquement contrôlées par lui. Puis, il lance une offensive nucléaire sur l'U.R.S.S., laquelle répond comme elle peut. Réalisant leur erreur d'avoir passé la main à Skyborg, les américains tentent de le désactiver et de reprendre le contrôle de leur armement. Skyborg étant conçu avec un instinct d'auto-préservation, il considère alors l'humanité dans son ensemble comme son ennemi. La guerre nucléaire s'étend sur toute la planète, Skyborg étant protégé d'éventuelles représailles par le bouclier nucléaire américain.

Les américains, encore eux, tentent de lancer une offensive physique terrestre sur Skyborg en utilisant encore un de leurs projets top-secret, lequel visait à créer des super soldats génétiquement modifiés. Ici encore, leur création se retourne contre eux et les soi-disant super soldats fuient les androïdes de Skyborg pour s'attaquer uniquement aux humains. Ce sont les bandes de mutants qu'on trouve aujourd'hui un peu partout sur le continent américain.

# La Route de Washington

En chemin, les PJs rencontrent autant de bandes de mutants que le Dir de Prod juge nécessaire à l'ambiance du film. En revanche, s'ils en rencontrent trop, on risque de voir qu'il s'agit tout le temps des mêmes figurants.

Pour ajouter un rebondissement au voyage et permettre aux PJs de récupérer des armes à feu, utiles pour affronter des androïdes plus tard dans le film, les PJs se font également attaquer par une bande d'une dizaine de pillards à moto, personnages typiques des films post-apocalyptiques. Bien sûr, cette attaque survient à un moment opportun du film, dans une situation délicate pour les PJs, à la discrétion du Dir de Prod (panne de véhicule, crise de mal des transports d'un des PJs, etc).

Les motards commencent par former un cercle en tournant autour du groupe puis, après avoir éliminé les personnages qui refuseraient de se rendre, font les autres pri-

sonniers. Les personnages masculins se retrouvent les mains attachées par une corde dans le dos et les personnages féminins peuvent se retrouver avec une corde leur ligotant plus ou moins tout le corps à l'exception des mains, dans un motif assez équivoque (qui permettra à certains hypocrites de hurler au « fan service » tout en se rinçant l'œil par ailleurs). Les PJs sont conduits à travers le désert jusqu'au camp des pillards, à savoir à travers une carrière abandonnée jusqu'à un campement de tentes grises et marrons. Les hommes se retrouvent alors avec des fers maintenant leurs mains dans le dos, attachés par des chaînes à un gros bloc de béton dans une petite tente. Les femmes ont l'honneur de rejoindre le harem de Zordax, le chef des pillards, et constituent, dans les scènes qui suivent, l'intégralité du dit harem, attachées par une chaîne au cou et affublées d'une pale copie de la tenue de la princesse Leia dans Le Retour du Jedi.

## Pour les PJs masculins



Pendant que les femmes du groupe consentent peut-être à se compromettre en espérant saisir une opportunité d'évasion et augmenter en même temps le nombre d'entrées du film (ainsi que leurs points de Box Office), les hommes tentent sans doute de se libérer. Dans ce cas, c'est au moment où ces derniers sont dans une position délicate (par exemple, une seule main libérée sur les deux), qu'ils en-

tendent quelqu'un s'approcher de leur tente.

Un personnage étrange s'introduit dans leur tente avec prudence, en vérifiant que personne à l'extérieur ne le voit entrer. Il porte un vieux blouson d'aviateur en cuir, une paire de lunettes de soudeurs remontée sur son front et une espèce de chapka. Il souffre d'un fort strabisme divergent et certaines de ses dents sont manquantes ou cassées (on se rend compte lors des gros plans que celles-ci ont seulement été peintes en noir). L'acteur qui l'interprète le joue de façon extrêmement fébrile, afin de bien faire comprendre au spectateur que le personnage est fou. Après les avoir étrangement observé, l'individu s'écrie avec son regard dément: je vous ai vu dans mon rêve. Vous êtes les sauveurs de l'humanité!

Si les PJs cherchent à le savoir, cet homme étrange s'appelle Tanatorg, il fait des rêves prémonitoires, lesquels permettent au clan de pillards de savoir où se rendre pour trouver des victimes à détrousser. La nuit dernière, il a rêvé des PJs. Ces derniers vont sauver l'humanité des machines, selon lui. Il a guidé les autres pillards pour qu'ils trouvent les PJs, en omettant volontairement le passage où ces derniers sauvent l'humanité. Après les avoir libéré et avoir donné à chacun un pistolet (+3) volé aux autres pillards, Tanatorg, visiblement très atteint, se suicidera à l'aide de son propre pistolet à un moment qui arrange le Dir de Prod; afin d'éviter d'avoir à chercher plus loin une cohérence dans les actions de ce personnage.

## Pour les PJs féminins

Les représentantes de la gent féminine peuvent décider d'accepter, du moins en apparence, les avances de Zordax. Ceci leur permet de se retrouver seules avec Zordax (il fait sortir ses deux ou trois gardes pour plus d'intimité) et lui prouver éventuellement que ce ne sont pas que de faibles femmes.

Si le Dir de Prod veut appuyer sur une morale féministe, on peut même oublier le personnage de Tanatorg et se sont les femmes qui viennent libérer les hommes. Attention, dans ce cas, aux sermons moralisateurs sur la guerre des sexes, cela fait baisser l'audience.



## La deuxième partie du voyage

Pour changer, le Dir de Prod peut faire rencontrer aux PJs des androïdes. Les mêmes figurants à nouveau, mais dans leur costume d'androïde, on ne s'en rend pas compte. Une fois ces derniers dangers passés, les PJs apercevront au loin le pont de la rivière Kworg. Le contre-champ montrera une maquette miniature représentant

un pont futuriste tel qu'on pouvait l'imaginer dans les années 80. Selon l'avancement de votre partie, cette image du pont peut conclure le film, la dernière partie du scénario devenant une suite éventuelle au film.

## La traversée du pont

Le pont de la rivière Kworg est le passage quasi-obligé vers Washingtorg mais sa traversée est dangereuse car il est emprunté en permanence par les troupes de Skyborg. Si elle ne l'a pas déjà fait, Angela va exposer son plan aux PJs: plastiquer une raffinerie de pétrole toute proche à l'aide de deux charges à retardement dont elle dispose dans son sac à dos (pour faire diversion), attendre que les androïdes désaffectent le pont pour aller vers la raffinerie, traverser le pont puis le faire sauter derrière eux à l'aide d'une troisième charge explosive. Si les PJs tentent de contester son plan, elle se montre ferme. Selon elle, c'est la meilleure solution. Celle-ci invoque aussi le temps qui joue contre eux et les empêche de traverser la rivière ailleurs. En effet, certains de ses collègues ont probablement été capturés par les machines et pourraient avouer l'existence du virus.

L'ennemi serait alors prêt à les accueillir.

Les PJs peuvent tout de même tenter de trouver leur propre solution. S'ils observent la rivière, dont les berges sont assez hautes. Ils pourront constater que sur chaque rive un petit chemin en bas des berges mènent en dessous du pont, il est donc possible d'escalader le pont par en dessous, sans être repéré par les androïdes qui passent dessus. Cette solution reste dangereuse si les PJs n'ont pas de matériel d'escalade. Traverser la rivière à l'aide d'une embarcation improvisée peut-être dangereux aussi à cause du courant.

Si les PJs insistent trop pour un autre plan, Angela deviendra de plus en plus nerveuse et irritable. Elle pourrait bien finir par craquer et leur annoncer qu'elle n'a en fait pas de virus et que le plastiquage de la raffinerie et du pont est son but ultime.



# Le Sabotage de la Raffinerie

Grâce à ses connaissances en informatique, Angela désactivera les systèmes de sécurité automatiques et fixes de la raffinerie. Resteront quatre ou cinq androïdes isolés ou en binôme que les protagonistes peuvent croiser. Une fois que les charges sont posées sur des réservoirs de fuel (pour faire une maximum de dégâts), le compte à rebours est lancé et les PJs peuvent s'éloigner en attendant cachés à distance raisonnable du pont. Une fois que les charges ont explosé, ils voient plusieurs dizaines d'androïdes traverser le pont pour se diriger vers la raffinerie.

Il ne reste que trois ou quatre androïdes à côté du pont. Les PJs doivent tout de même tenter un passage en force, moins risqué du fait du nombre réduit d'androïdes. Pourtant, au cours de la fusillade, Angela est comme, par hasard, mortellement blessée. Sur son lit de mort, quand les PJs lui demandent comment activer le virus, elle déclare: je suis désolée. Elle s'expliquera ensuite: il n'y a jamais eu de virus; elle a inventé cette histoire comme prétexte pour que les PJs

l'aident dans sa guérilla. Dans leur paranoïa et leur méfiance des autres nations, les humains du XXIème siècle ont utilisé leurs connaissances scientifiques pour créer leur pire ennemi, un adversaire sans faille. Si Skyborg n'a jamais été défait, c'est parce qu'il a été conçu pour résister à tout et les gens de Camelorg ont toujours su qu'ils ne pourraient jamais élaborer un virus informatique capable de neutraliser Skyborg. Le film se conclut sur cette vision d'une humanité qui s'est condamnée définitivement dans une course inconsciente à l'armement et au progrès technologique à tout prix.



## Mutants Anthropomorphes

Ce sont des figurants habillés en loques avec de la boue sur le visage. Pour bien qu'on comprenne que ce sont des mutants, on leur a posé des lentilles de contact rouges et pour qu'on comprenne qu'ils sont carnivores, on leur a collé un dentier en plastique composé uniquement de crocs démesurés. Ils courent vers leur victimes les bras tendus en hurlant arrgghh ou grooa de façon hystérique.

MU 5; SOU 4; SENS 4; BAGOU 2  
Cerveille 1; Tripes 5; BdN 1; PSY 0

### Compétences:

- Courir vers leurs victimes comme des affamés qu'ils sont. 0 (SOU)
- Essayer de faire peur en faisant Groaaa. 0 (BAGOU)
- Mordre la vie à pleines dents. 0 (SOU)



## Zordax et ses Pi-lards à Moto

Toujours en noir, toujours en cuir. Ils possèdent le désavantage look de métalleux (cheveux longs, éventuellement permanentés, maquillage éventuel, etc). Leur chef Zordax est joué par un quadragénaire imposant, légèrement dégarni, avec le même look.

MU 3; SOU 4; SENS 4; BAGOU 2  
Cerveille 2; Tripes 4 ; BdN 2; PSY 0

### Compétences:

- Faire de la moto dans le désert. 2 (SOU)
- Attaquer comme un biker (pistolet, démonte pneu, chaîne de moto, etc). 2 (SOU)
- Être de mauvais goût. 1 (BAGOU)
- Se défendre contre leurs esclaves, qui essaient régulièrement de les tuer. 1 (SOU ou MU)

**Armure:** Blouson en cuir, casque de moto

**Armes:** pistolet (+3), démonte-pneus, chaîne, barre de fer, etc (+3)

## Androïdes

Ce sont des figurants habillés avec des armures en mousse gris métallisé. La forme de leur costume, plutôt basique, est plus proche du robot du Jour Où la Terre S'Arrêta que de Robocop.

MU 5; SOU 4; SENS 4; BAGOU 1  
Cervelle 2; Tripes 6; BdN 1; PSY; 0

**Compétences:**

- Tirer avec leur mégalaser 3 (SOU)
- Détecter les formes de vies 2 (SENS)

**Armure:** Exosquelette de métal (protection 4)

**Arme:** Méga-laser (+4)

## Inspirations

28 jours plus tard

Knights

Mad Max

Le Retour du JEDI

la série des films Terminator

Zombies

Zordax II ; La Guerre du Métal

et les films post-apocalyptiques des années 80 et 90 en général.

La photo du mutant page 2 et les images de fond à l'exception de celle de la page 7 sont la propriété de Franck Brusset, les autres illustrations sont la propriété de Syl Disjonk ([www.disjonk.com](http://www.disjonk.com)).

Remerciements: Syl Disjonk

Ce scénario a été écrit dans le cadre du vingtième concours de scénarii de la Cour d'Obéron (<http://couroberon.free.fr>)

Pour toute correction, remarque ou encouragement:

[staseman@free.fr](mailto:staseman@free.fr)