



A-VOLUTION

LES MAÎTRES DE LA TECHNOLOGIE

Les A-volution forment la plus petite des lignées cogs, tant en termes de population globale que de nombre de planètes. Ils ont cependant fait une force de cette apparente faiblesse. Le mécanisme fondamental de la psychologie Cog, qui les fait se reconstruire toujours plus forts après avoir été affaiblis, a joué en leur faveur et leur a permis de se développer d'une manière originale.

La solution inventée par les A-volution, c'est l'industrie et l'automatisation. Puisqu'ils manquent d'espace pour entasser des hordes d'ouvriers, ils ont développé des machines semi-autonomes qui ne réclament que la supervision occasionnelle

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Les Cogs en général et les A-volution en particulier ne sont pas intéressés par les intelligences artificielles fortes, c'est-à-dire des systèmes autonomes reproduisant parfaitement l'intelligence. Ils n'en voient pas l'utilité : pour obtenir une intelligence véritable, il suffit de cloner un Cog. En revanche, la mise au point de systèmes-experts compacts et compétents, des intelligences artificielles faibles, les intéresse au plus haut point. Les machines ne fatiguent jamais et ne font aucune erreur, ce qui n'est pas le cas d'un être vivant !

d'un cadre pour les situations de crise. Puisqu'ils n'ont pas les ressources inépuisables auxquelles les autres lignées ont accès grâce à leurs innombrables mondes, les A-volution tirent le maximum de celles qu'ils possèdent grâce à une industrie performante. A la pointe de la technologie, cette lignée produit plus de biens avec moins de moyens et achève le triomphe de l'automatisation. L'ouvrier est un type de Cog presque inconnu pour les A-volution.

Les A-volution, en grands spécialistes de la technologie industrielle et de l'intelligence artificielle, sont les inventeurs de quelques-unes des innovations qui ont transformé l'art de la guerre cog. Ainsi, ils ont mis au point les marcheurs de combat sans pilote, qui sont devenus le standard du blindé.

ORGANISATION

Les A-volution se passionnent pour la gestion de leur énorme industrie et, dans une moindre mesure, pour la recherche technologique. La première de ces deux tâches occupe l'essentiel du temps de l'Originel et de ses copies.

Près de 90 % d'entre eux sont employés à plein temps pour superviser la production industrielle, diriger les équipes de maintenance, surveiller les ateliers de réparation et planifier les différentes réorganisations que les avancées technologiques rendent nécessaires dans les chaînes de production.

Les 10 % restant intègrent des équipes scientifiques restreintes et travaillent dans la recherche fondamentale, un domaine qui ne passionne pas cette lignée. Les A-volution sont

des ingénieurs plutôt que des chercheurs. Les clones chercheurs sont d'ailleurs presque tous issus de familles mineures qui ont été maintenues en activité à cette fin.

Le passe-temps préféré des A-volution consiste à imaginer des méthodes d'automatisation toujours plus efficaces, afin que leur intervention soit aussi rare que possible. La progression technologique de la lignée ne cesse jamais : chaque clone crée sans cesse de nouveaux programmes, des systèmes de contrôle et de vérification et de petites innovations techniques. Cela aboutit rarement à de grandes découvertes mais la somme de ces améliorations leur permet de se hisser presque au niveau des G-nocrat en volume de recherche, même s'ils se sont orientés dans un domaine tout à fait différent, celui des intelligences artificielles faibles.

TROUPES

Les A-volution emploient des machines, de préférence à toute autre troupe. Ils n'ont de toute façon pas les infrastructures nécessaires à la production de soldats en nombre.

Leur énorme avance dans le domaine des systèmes-experts leur a permis d'assembler de puissantes unités de marcheurs de combat, capables de concentrer une puissance de feu qu'aucune autre armée n'est capable d'égaliser. Pour ce qui est de la coordination, les unités de marcheurs de combat A-volution sont plus efficaces que n'importe quel équivalent piloté par un être vivant. Même les Therians ne sont pas parvenu à coordonner deux blindés de quatre-vingt tonnes, lancés à pleine vitesse et faisant feu de toutes leurs armes : ils sont contraints de les séparer en deux unités distinctes pour éviter qu'ils ne se tirent dessus par erreur ou qu'ils se percutent en effectuant une manœuvre d'esquive. Cet exploit, les A-volution l'ont accompli. Il leur offre une suprématie militaire incontestable car un peloton de deux support striders vaut n'importe quelle armée.



JOUER LES A-VOLUTION

Le joueur peut choisir n'importe quel schéma de section pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. Les schémas de section des A-volution bénéficient des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout A-volution : L'effectif maximum des unités de blindés des A-volution est augmenté de un. Ce combattant est gratuit. Seules les unités dotées d'une valeur d'effectif maximum bénéficient de cet atout.

Inconvénient A-volution : L'effectif standard des unités de blindés des A-volution est augmenté de un. Ce combattant est recruté comme un combattant supplémentaire.

Schéma de section :

- Unité de blindés (★/★★/★★★) !
- Unité de blindés (★/★★/★★★)
- Unité de blindés (★) ou d'infanterie (★★★)
- Unité d'infanterie (★/★★)
- Unité d'infanterie (★/★★★)

! *Choix prioritaire.*

La place volontairement restreinte de l'infanterie n'est alors plus une faiblesse : de toute façon, il ne reste pas beaucoup de ressources pour les fantassins dans une compagnie qui comprend tant de blindés. Le minimum est bien suffisant pour assurer la victoire, tant que les pieds d'aciers des marcheurs de combat écrasent l'opposition et que le feu impitoyable de l'artillerie consume toute résistance.

Un autre problème, bien réel celui-ci, a en revanche été négligé. La dépendance aux blindés des A-volution est devenue si grande que certaines compagnies ne comprennent pratiquement qu'une puissante unité de support striders.



A-VOLUTION G18, G36 ET G45



« Pour créer la plus puissante unité d'infanterie, il suffit de rassembler les combattants d'infanterie les plus puissants dans une unité qu'aucun adversaire ne pourrait se permettre de concevoir. »

– A-volution G03

Les A-volution ont fait un pari audacieux et cependant réussi : développer la machine plutôt que la chair. Ils ont ainsi conçu des clones plus forts, plus rapides, plus solides en leur ajoutant des servomoteurs, des activateurs et des systèmes de protection comme jamais la nature ne pourra en concevoir. Ainsi sont nés les clones de A-volution, destinés à supporter plus d'implants cybernétiques qu'aucun autre Cog avant eux. Peu importe à A-volution que ses clones soient supérieurement intelligents ou doté d'un sens inné de la stratégie : tout cela devient inutile lorsqu'on dispose d'assez de puissance

de feu. Or, personne ne peut battre un clone de A-volution en termes de puissance de feu.

Les armures cybernétiques A-volution sont des systèmes de commandement mobiles comme peu d'espèces en ont mis au point. Elles servent de relais afin de coordonner les innombrables marcheurs de combat autonomes qu'affectionnent les A-volution.

A-volution G18 a été mis au point pour commander les compagnies A-volution. Les performances de son brillant intellect sont améliorées par de nombreux systèmes-experts qui lui offrent des capacités de communication et de coordination extraordinaires. Un A-volution G18 est un état-major à lui seul. La charge d'armement qu'embarque ce clone est en outre supérieure à tout ce qu'un combattant d'infanterie de rang équivalent peut employer.

A-volution G36 est encore plus lourdement armé. Son rôle est de soutenir n'importe quelle unité de soldats avec une grande variété d'armes tout en permettant à son unité d'accueil de renforcer ses effectifs. Ses systèmes de coordination sont un peu inférieurs à ceux d'un A-volution G18 mais ils lui permettent malgré tout d'assumer le rôle de commander en cas de besoin.

A-volution G45 est un combattant avant d'être un officier. Ses systèmes d'assistance électroniques lui permettent d'employer efficacement l'arsenal phénoménal à sa disposition. À lui seul, A-volution G45 vaut une unité entière, une unité de blindés !

TACTIQUE

A-volution G18 est un bon commandant, capable de coordonner six à sept armures cybernétisées regroupées en une seule unité. Il forme ainsi un groupe de combat que rien ou presque ne peut arrêter. Comme tous les héros A-volution, il peut en outre faire appel à des renforts de blindés imprévus.

A-volution G36 a le même rôle, quoique avec une efficacité moindre. Il ajoute également une touche de brutalité supplémentaire en offrant un plus vaste éventail d'armes que A-volution G18.

A-volution G45 est un concentré de mort qui dissout n'importe quelle unité avec l'implacable efficacité d'une catastrophe naturelle... En plus d'être officier !

FORMATION D'UNE UNITÉ

A-volution G18, A-volution G36 et A-volution G45 peuvent être recrutés séparément ou en groupe. Ils peuvent rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie, dans des unités différentes ou au sein de la même. Ils s'ajoutent à l'effectif déjà présent. Leur coût s'ajoute à celui de l'unité.

Une compagnie ne peut comprendre qu'un seul A-volution G18 par section. Elle peut recruter un nombre illimité de A-volution G36 et de A-volution G45, tant qu'un même héros n'apparaît pas plusieurs fois dans la même unité.

Les règles pour jouer de multiples héros au sein d'une seule unité figurent en page 16 de cet ouvrage.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

A-volution G18 : + 235 PA

A-volution G36 : + 210 PA

A-volution G45 : + 210 PA

A-Volution G18, G36 et G45

Tous les A-volution, quelle que soit leur génération, disposent des équipements suivants :

Cyberoptiques : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de + 1 en Précision pour toutes leurs armes à tir direct. Ce bonus est déjà pris en compte dans leur profil. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.

I.A. beacon : Un combattant équipé d'une I.A. beacon acquiert la capacité « Renfort ». Tant qu'il est au contact d'un objectif, le joueur qui le contrôle peut payer 4 PC pour faire entrer en jeu un blindé cog de rang 1 qui ne figure pas dans sa compagnie. Le joueur doit posséder la figurine du marcheur.

Quantum wings : Les combattants équipés de quantum wings acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.



A-volution G18

Armes de tir	6	3/1	-	11/2
ROCKET LAUNCHER	6	3/1	-	11/2

Arme de mêlée	5	2/1	-	6/1
QUANTUM BLADE [1]	5	2/1	-	6/1
QUANTUM BLADE [2]	5	2/1	-	6/1

A-volution G36

Armes de tir	8	2/1	-	5/1
QUANTUM RIFLE [1]	8	2/1	-	5/1
QUANTUM RIFLE [2]	8	2/1	-	5/1
ROCKET LAUNCHER	6	3/1	-	11/2

A-volution G45

Armes de tir	7	4/1	-	7/1
QUANTUM MG	7	4/1	-	7/1
ROCKET LAUNCHER	6	3/1	-	11/2