

## Unabwendbar

**Pays d'origine :** Eisen

**Description :** L'académie Unabwendbar de Stärke est le seul endroit où l'on apprend cette philosophie militaire ; elle enseigne à ne pas lutter contre l'inévitable. Un bon commandant sait quand un flanc va céder ou quand une unité va être coupée des autres et anéantie, mais d'autres gaspilleront des ressources supplémentaires dans une situation désespérée pour une malencontreuse manifestation de loyauté. En permettant à l'inévitable de survenir et en songeant à tirer parti d'une bataille plutôt que de tenter de s'y soustraire, le commandant parvient souvent à faire d'une situation potentiellement dévastatrice une victoire.

Certains des plus grands génies militaires du monde ont instruit cette philosophie. Lorsqu'il envoie ses forces contre un adversaire habile en Unabwendbar, un commandant doit prendre garde à ne pas crier victoire trop vite car cette dernière a parfois le goût d'un piège tendu par l'ennemi.

Toutefois, l'école de Unabwendbar n'instille pas l'extraordinaire loyauté que préconisent les autres philosophies. Il est bien connu que les soldats n'apprécient guère un commandant qui les abandonne en plein milieu d'une bataille pour placer leur armée en meilleure position.

A la différence des autres écoles d'escrime, les élèves de l'école de Unabwendbar ne sont pas membres de la guilde des spadassins. Au lieu de cela, ils reçoivent gratuitement l'avantage Académie militaire.

**Apprentissage de base :** Commandement, Erudit

**Apprenti :** Les apprentis de la philosophie de l'école de Unabwendbar développent une discipline et des facultés de concentration extraordinaires. Pour chaque phase au cours de laquelle vous mettez une action en réserve avant de la réaliser (ou par tranche de dix minutes en dehors d'une situation de combat), il vous est possible d'ajouter à votre jet d'action un nombre de points égal à votre niveau de maîtrise, et ce jusqu'à cinq fois ce dernier dans cette école (jusqu'à +5 pour un apprenti, +10 pour un compagnon et +15 pour un maître).

Si vous recevez une blessure grave alors qu'une de vos actions se trouvait en réserve, votre concentration est brisée et vous devez tout recommencer mais vous ne perdez pas l'action.

En outre, les élèves de Unabwendbar peuvent acheter l'avantage Homme de volonté (cf. page 98 du **Guide de l'Eisen**) contre 20 PP.

Il vous faut apprendre quatre compétences de spadassin au rang 4 pour devenir compagnon.

**Compagnon :** Ayant déjà acquis quelque position de commandement lorsqu'ils atteignent le statut de compagnon, les élèves apprennent à suivre les instructions de leur général au combat mais donnent également des ordres à autrui. Si vous ajoutez votre rang de Commander au jet de Stratégie de votre général, vous ignorez la pénalité normale de -2 qu'elle impose habituellement au jet personnel.

En outre, lorsque plusieurs personnes de votre groupe accomplissent une même action au même moment (comme attaquer avec la même arme lors de la même phase), vous pouvez ajouter trois fois votre niveau de maîtrise au jet de chacun des personnages.

Il vous faut apprendre cinq compétences de spadassin au rang 5 pour devenir maître.

**Maître :** Une armée dont le général est maître de l'école de Unabwendbar dispose d'un avantage certain au combat et elle est capable d'arracher la victoire au visage de la défaite. Une fois par bataille, vous pouvez transformer une défaite passée en victoire, et ce afin d'obtenir les trois victoires de suite nécessaires pour remporter l'affrontement de masse. Ainsi, une défaite-victoire-victoire, une victoire-défaite-victoire ou une victoire-victoire-défaite devient une victoire-victoire-victoire, ce qui vous permet de remporter la bataille.

En outre, lorsqu'un individu de votre groupe (dont vous) rate un jet, vous pouvez, une fois par acte, le transformer en une réussite avec le nombre minimum de succès nécessaires. Toutefois, cela annule les effets de toute augmentation utilisée pour ledit jet (ce qui empêche certaines capacités demandant des augmentations de fonctionner, comme Coup aux yeux par exemple). Ainsi, si vous tentez de frapper un garde (ND pour être touché de 25), que vous utilisez trois augmentations pour les dommages, mais que vous obtenez simplement un 17 sur votre jet d'attaque, vous pouvez exploiter cette capacité pour pousser le résultat du jet à 25. Néanmoins, les trois augmentations tentées n'auront aucun effet.

### Compétences de spadassin :

**Ordres** (Attaque de flanc, Charge, En rangs, Enveloppement, Marche, Réception de charge, Reconnaissance, Regroupement, Repli, Retranchement) :

Chacune des compétences de spadassin des écoles de Steil et de Unabwendbar correspondent aux entrées de la table de tactiques militaire de la page 101 du **Guide de l'Eisen**. Lorsqu'un général emploie une tactique pour laquelle il a la compétence, il multiplie son niveau de maîtrise (Apprenti = 1, Compagnon = 2, Maître = 3) par son rang de compétence Ordres appropriée. Il ajoute ensuite le produit ainsi obtenu à son jet de Stratégie pour ce tour de bataille. Ainsi, un général ayant le niveau de maître et qui a la compétence Charge au rang 5 ajoutera 15 points à chaque jet de Stratégie lorsqu'il choisira une telle manœuvre.