

# イエニチェリ

## Janissary/新軍兵

ジン種の種族は“元素の渾沌”の都市や宮殿の奴隷として使うために定命の者を連れ去るという噂がある。しかし、定命の者のほとんどはこれらジンの奴隷という存在が、深いな生活からは遠いものだということを知らない。これらの召使いは世界中の貴族の宮殿や城砦の内外で精を出して働く一般の労働者、召使い、兵士、あるいは職人などとほとんど変わらない生活を送っている。

もっとも普通のジニー——ダオ、ジン、イフリート、あるいはマリード——でも、彼らは自身を高く高貴な位を持つ大君主としてふるまう。それらは毎日商売でもたらされる富の管理と瑣末な仕事の監督に追われている。これらジニーの大君主はそれの代理人として、彼らの仕事の大部分を信頼できる選ばれた階級、イエニチェリとして知られる忠実な奴隷に任せる。

一部のイエニチェリはジニーの宮廷の一員で旅をすることもままならないが、非常に大きなジニーの都市や領域を主とするほとんどのイエニチェリは、特定のジニーというわりは玉座の奴隷として考えられている。そうしたほとんどのイエニチェリは精鋭の兵士、都市の職員、あるいは非常に有能な職人や技術者として働いている。彼らは財産を持ち、武装し、旅をし、結婚し、そしてさまざまに興味を持った事柄に関わってもよいが、ほとんどは支配者に仕える衛兵が官僚である。冒険するイエニチェリは通常こうした集団で——高位のジニーが彼らに奉仕を命令するまで——好きなことをやっていたら。イエニチェリがさまざまな使者として定命の世界へ向かうことは珍しくなく、元の任務を達成しても彼らは自分の運命を求めてそこに留まる。

イエニチェリはしばしば裕福で、快適で、そして大きな権威を委任されるが、彼らはジニーの主人の気まぐれに依った存在である。善いジニー、たとえばジンやマリードは、彼らのイエニチェリを注意深く扱い賢さ、信頼、実績などを示した召使いには名譽と仕事を授ける。

一方、ダオやイフリートは残酷で横柄で、彼らは当然召使いを彼らが務めを果たした時の残酷さや非道さで評価する。多くの領域でイエニチェリは貧困と気まぐれな処分から最低限の法的保護を与えられるが、対価として彼らは厳しくお互いを監視してジニーが下すどんな命令や望みにも従うことを求められる。

## イエニチェリの作成

イエニチェリは多くの異なる職場を掛け持ちしていくつもの仕事を並行しているかもしれないが、冒険に出るイエニチェリは、まずジニーの親衛隊や軍隊の中核を担う戦士である。つまり、そのようなイエニチェリのほとんどはファイター、ウォーロード、バトルマインド、あるいはその他の軍事任務が適任のキャラクターである。ジニーは彼ら以外の存在を崇拝するキャラクターたちに対して不寛容であるため、クレリックやパラディンのイエニチェリはなかなか見つからない。しかし、ウィザード、ソーサラー、ウォーロック、そしてソードメイジは武勇のキャラクターと同じくらいよくイエニチェリの中で見ることができる。熟練した呪文使いは衛兵や助言役として非常に諜報される。

## 開始特徴

イエニチェリはその特別な地位を示すため、刺青、烙印などの刻印を施される。刻印の場所は顔、頭、あるいは手などの隠せない場所に施される——ジニーはイエニチェリが無断で自然世界へ赴くことには無関心で、自然世界の多くの者たちはイエニチェリの刻印を所有権の証やジニーに関連するものとして認識しない。この刻印はイエニチェリの主を認識するためだけではなく、しばしば刻まれた者を“元素の渾沌”の危険な環境から守護するための元素の祝福の焦点としても使われる。

君や仲間のイエニチェリは鉄の規律、己を省みぬ勇氣、そして無比の勇猛さで評判である。イエニチェリはこの伝統を誇りにし、彼らの主の期待に応えようと意欲的である。戦いのさきがけとなるのは君の胸を誇りと熱情で満たす。

**利益:**君は環境を要因とする危険への〈持久力〉判定に+5のパワー・ボーナスを得る。君が読み、書き、会話のできる言語に始原語を加える。

君はさらにイエニチェリ・チャージのパワーを得る。

### イエニチェリ・チャージ

Janissary Charge/新軍兵の突撃

イエニチェリ/攻撃

君は戦場に飛び込み、簡単には動けないよう敵を怯ませる。

**[遭遇毎]◆[元素]、[武器]**

**標準アクション 近接・1**

**効果:**使用者は5点の一時的ヒット・ポイントを得て、敵に突撃を行なう。使用者の突撃攻撃がヒットした場合、目標は使用者の次のターン終了時まで減速状態になる。

レベル 11:10点の一時的ヒット・ポイント。

レベル 21:15点の一時的ヒット・ポイント。

## 追加特徴

**5レベル特徴:**ジニーの社会は非常に喧嘩っ早く、もっとも分別あるジニーすら、何世紀にも渡ってささいな嫉妬と悪意を蓄積し続けている。イエニチェリはジニー同士の仲介役として頼ることができる者たちであると認識されている。もっとも凶悪なイフリートさえ、召使いへの攻撃はそのイエニチェリの主への攻撃とみなされ、それは有力なジニーであるかもしれないため、イエニチェリの使者への攻撃を躊躇する。こうして、イエニチェリはジニーや他の元素諸侯と適切な礼儀をもって接する多くの経験を積む。

**利益:**君は元素起源のクリーチャーに対する〈看破〉、〈交渉〉、そして〈はったり〉判定に+2のボーナスを得る。

**10レベル特徴:**イエニチェリは自分たちを彼らが行なう奉仕の品質で判断する。いかなる精鋭の騎士団や武勇の一門出身だったとしても、自身が行なってきたことは無関係に、彼らは僚友の尊敬に値しようと努める。彼らが恐れを知らないというのは真実ではないが、この驚異的な感覚が小さな戦士を壊したり操ろうとする効果への抵抗力を与えている。

**利益:**君は[恐怖]効果および[魅了]効果に対するセーヴィング・スローに+2のパワー・ボーナスを得る。

## オプション・パワー

多くのイエニチェリは自らが兵士であると自認し、軍紀と彼らを選んだ武器による疲れ知らずの訓練を受け入れる。イエニチェリは他の元素の英雄のように、生のままである元素の扱いをよくしない。エレメンタリストやシャイル(第3章参照)と比べれば、イエニチェリは元素の力の上澄みをなぞるだけであるが、彼らの元素の能力は彼らが求める時に強い防御力と超自然的な活力を提供する。

**2レベル汎用パワー:**ジニーの宮殿で精鋭の衛兵として訓練を受けた君は、主をそれに向けられた攻撃の屈辱から守ることを期待されている。君の元素の力は君に少しの間周囲の味方を守る能力を与える。

### イエニチェリ・シールド

Janissary Charge/新軍兵の盾

イエニチェリ/汎用/2

君は元素の力を引き出して形成し、それを周囲にめぐらせることで近くの味方を攻撃から守る。

[遭遇毎]◆[オーラ]、[元素]

マイナー・アクション 使用者

**効果:**使用者は使用者の次のターン終了時までオーラ・1を活性化させる。オーラ内の味方はすべての防御値に+2のパワー・ボーナスを得る。[酸]、[電撃]、[火]、[雷鳴]、あるいは[冷気]から1つ選択する。オーラの中にいる使用者と使用者の味方は、そのダメージ種別に対する抵抗5を得る。

**6レベル汎用パワー:**危険に満ちた“元素の渾沌”で戦おうとするあらゆる戦士には、さまざまな障害を克服する方法が必要だ。君は霧状形態として低位のエレメンタルに変身することで、君の体を煙、砂、ほこりなどの粒子に変化させ、しばらくこの非実体形態で飛行や水泳を行なうことができる。

### イエニチェリズ・ミスト・フォーム

Janissary's Mist Form/新軍兵流霧状形態

イエニチェリ/汎用/6

君は短い間霧、ほこり、あるいは灰へと変身し、障害を飛び越えたり通り抜ける能力を得る。

[遭遇毎]◆[元素]、[変身]

標準アクション 使用者

**効果:**使用者霧状形態となる。この形態の間、使用者は非実体状態となり、使用者は使用者の移動速度に等しい飛行移動速度か水泳移動速度を得る(1つを選択)。この形態の間、使用者は攻撃を行なえないが、使用者は無理やり入り込む状態でも全力移動が行なえ、無理やり入り込む状態中でも戦術的優位を与えない。この形態は使用者の次のターン終了時か、使用者がマイナー・アクションを使用することで解除される。



**10レベル汎用パワー:**歴戦のイエニチェリは、彼らの傷を癒やしたり彼らの攻撃に力添えをするよう元素の諸侯に請願できる。

### イエニチェリ・ジール

Janissary Zeal/新軍兵の献身

イエニチェリ/汎用/10

君は元素諸侯に活力と筋力をいや増すよう訴えかける。

[遭遇毎]◆[元素]、[治療]

マイナー・アクション 使用者

**効果:**使用者は1回分の回復力を使用でき、さらに使用者は使用者の次のターン開始時まで攻撃ロールに+2のパワー・ボーナスを得る。