

KOEI

MEGA DRIVE



ロイヤルブラッド  
ROYAL BLOOD

イシュメリア聖戦史



# ロイヤルブラッドの秘密

はるか遠い昔——。イシュメリアは、自然に恵まれ、妖精と人間とモンスターが平和に暮らす島国でした。しかし、あるとき、邪悪な魔法使いザミエルが現れ、ドラゴンを魔術で呼び寄せると、その炎ですべてを焼き尽くそうとしたのです。イシュメリアの神は、水龍パスハをつかわしました。パスハは、6人の魔術師たちと力をあわせてついにザミエルを倒します。そしてドラゴンと6人の魔術師とともに王の冠に封印しました。

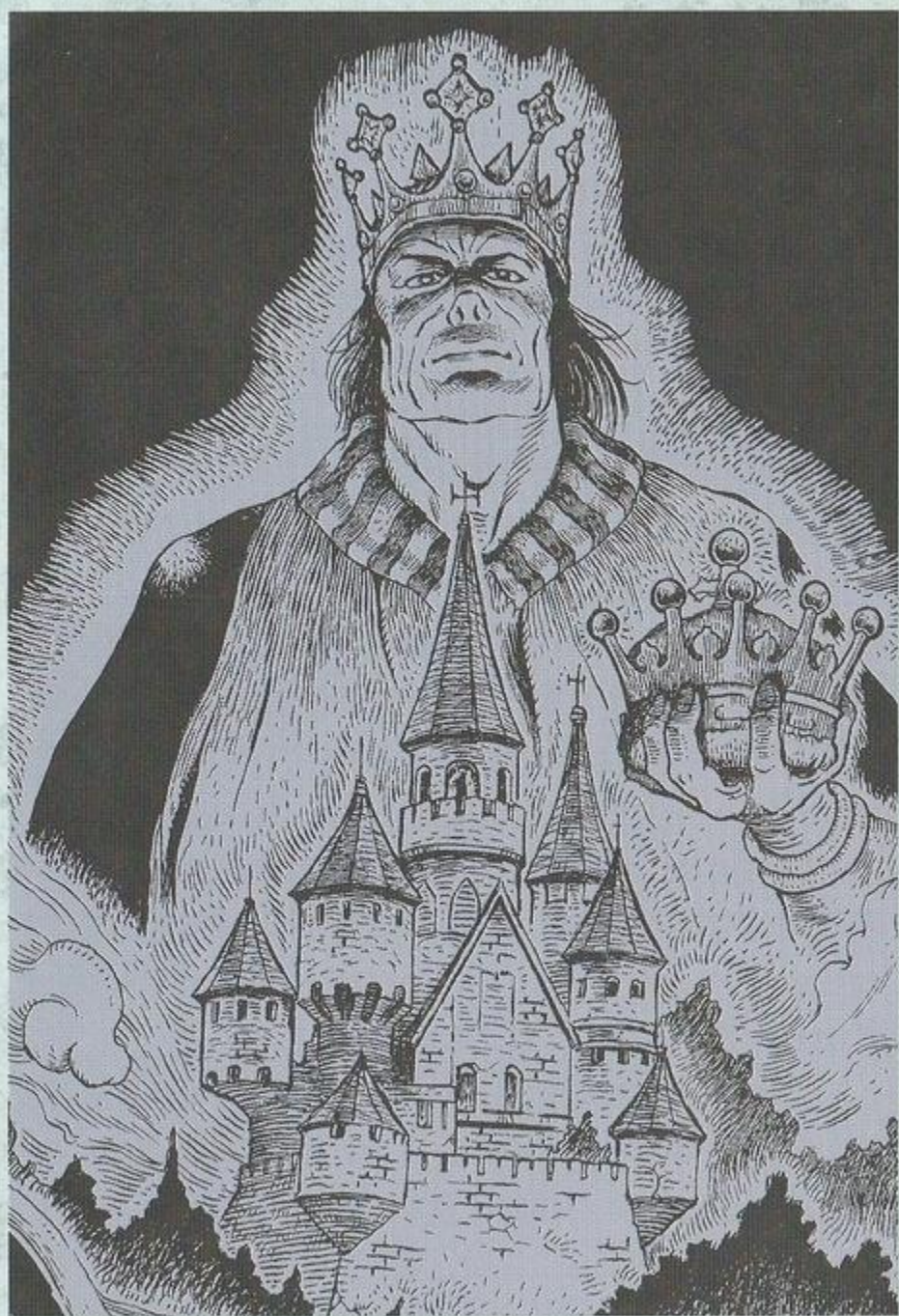
7つの宝石がちりばめられたこの王冠はロイヤルブラッドと呼ばれ、王の命でのみ、その力を発揮しました。歴代の王はその力によってイシュメリアを正しく統治したのです。

平和は、しかし、永遠には続きませんでした。時の王エセルレッドが、王冠の巨大な力を使って、家臣の財産や美しい娘たちを奪い、<sup>はんぎやくしゃ</sup>叛逆者を処刑し、欲望のおもむくまま悪逆のかぎりを尽くしたのです。

王冠を放ってはおけぬ——見かねたイシュメリアの神は、父の暴政に心を傷める王女アヴェールのもとを訪れました。苦しみにあえぐ民の声に美しい王女の胸ははりさけ、枕が涙で濡れぬ夜はありませんでした。王が留守の明晩、王冠を盗みだして宝石を外しなさい、と神は命じました。「赤い宝石だけはそのまま冠ごと持っていなさい。あとでわたしが処分してしまうから……」

翌夜、王の寝室に忍び込んだアヴェールは、1つ、2つと王冠の宝石を外していきました。外れた宝石は窓から飛び出し、闇の中に消えてゆきます。そして最後に赤い宝石だけが残ったとき……。「何をしている、アヴェール！」振り返ると、そこには父エセルレッドが、恐ろしい顔をして立っていたのです。アヴェールは、父の手によって城の高い塔に閉じこめられてしまいました。





一方、6つの宝石たちは魔術師の姿にかえり、イシュメリア各地の貴族6人を訪れ、ある神託を告げました——自分たち宝石魔術師と王冠をひとつにまとめ、この島を制覇する者こそ、新しい王となり、とらわれの王女を救うことができるのだ、と。



# イシュメリアの世界

島国イシュメリアには、一般の人間をはじめ、モンスター、魔術師たちなどが存在します。

人間には、貴族の当主、当主に仕える家臣、領地で働く領民、そして特殊傭兵隊がいます。

貴族は領地を所有していますが、自分一人では管理できないので、家臣の中から有能な人材を選び、自分の代わりに領地を経営させます。このように領地経営を任された者が、領主です。

当主や領主のもとには、彼らの命令にしたがって働く領民がいます。彼らは開墾を行ったり、災害から領地を守ったり、また傭兵として戦闘に参加することもあります。

特殊傭兵隊は、専門的な戦闘技術を備えた男の集団です。いかに当主といえど、彼らを縛りつけることはできません。彼らは一つの領地に定住することを嫌い、よりすぐれた雇い主を求めて、島中をさすらうのです。

また、各領地に棲みつ<sup>す</sup>くモンスターも、契約を結べば、戦闘に参加させることができます。契約には、その領主を治める当主の名声に関係します。名声が高い人物でなければ、とても彼らを管理することはできません。

ラッキーモンスターと、イーグルモンスターはイシュメリアを見守る守護神的な存在で、彼らを戦争に参加させることはできません。当主や領主が民のための政治を行うと、ラッキーモンスターが領地に現れ、金や作物などを与えてくれますが、軍事面に偏った政治ばかりしていると、イーグルモンスターが現れ、統治度や土地価値などを下げてしまいます。

また、イシュメリアには、これらのほかに6人の魔術師がいます。彼らは王冠から外された6個の宝石に閉じこめられ、6人の貴族にアイテムとして所有されています。彼らは特異な力を持っており、人間やモンスターよりもずっと強力です。



# エランとレッドワルト

ブランシェ家とライル家は、イシュメリア歴代の王に仕えた貴族の名門です。ブランシェ家は武官、ライル家は文官として、ともに王をたすけて政務にはげんできました。ところが、ある事件がきっかけで両家は仲たがいし、互いに憎みあうようになってしまいました。両家が争って無駄な血が流されぬよう、歴代の王は彼らの関係に気をつかわねばならなかったのです。

しかし国王エセルレッドの治世——王は自分のもとの富と権力を集中させるため、この両家の力がじゃまになり、策略を使って、彼らをはるか北方の地方へ追いやり、両家の莫大な富を没収してしまいました。両家は王への報復をたくらみ、いく度も挙兵を試みましたが、伝説の王冠ロイヤルブラッドをもつ王の力は想像を絶して強大で、とても太刀打ちできません。

王女が夜空に放った宝石魔術師たちが現れたのは、そんなある夜のことでした。そうして、両家の若い当主は、伝説の王冠ロイヤルブラッドと、平和の島イシュメリアの覇権をめざして、ふたたび立ち上がったのです。

ブランシェ家当主エラン、そしてライル家当主レッドワルト。今ここに、2人の熱い闘いの火ぶたが切られたのです。





# ゲームを始める前に

## ◆ゲームのあらまし

『ロイヤルブラッド』は、モンスターと人間が共存する架空の島国イシュメリアを舞台にしたゲームです。プレイヤーは、邪悪な王エセルレッドを倒そうと、各地で反乱の機をねらう独立貴族の1人となり、領地経営を行いつつ、戦争や外交で自国の領地を増やします。最終的には、各貴族が一つずつ所有している6つの宝石と、赤い宝石のついた王冠を一つにまとめ、イシュメリア全土30の領地を制覇して、新しい王となるのです。

## ◆ゲームの目的

6つの宝石と王冠とを一つにまとめ、かつイシュメリア全30領地を制覇することが、プレイヤーの最終目標です。プレイヤーが担当する当主が死亡し、後継者候補がないとき、領地をすべて失ってしまったときは、ゲームオーバーとなります。

## ◆第5部隊とは

『ロイヤルブラッド』には、人間以外に、モンスターや魔術師、などが登場し、アイテムを手に入れたり、契約をかわしたりなどすることによって、彼らを第5部隊として、戦争に参加させられます（第1～4部隊は通常の傭兵による部隊）。また、人間でも、特殊な技能をもつ特殊傭兵隊は第5部隊に属します。第5部隊は他部隊にくらべ大きな攻撃力をもつので、この存在は戦争の有利不利を大きく左右します。

## ◆遊び方

通常はMAIN画面が表示されており、民政や外交を行います。戦争が起こったときは戦争画面に切り替わり、戦争を行



います。

### 【MAIN画面】

画面には、自国の担当する領地のデータと各種のコマンド、そしてイシュメリア全土のマップが表示されています。

毎月1回、ターン（民政・軍事などのコマンドを実行する機会）が、領地ごとに回ってきます。プレイヤーは当主や領主にコマンドを実行させ、領地の統治を行いつつ、他の貴族と外交などを行います。

### 【戦争画面】

プレイヤーが他の貴族の領地に攻め込んだり、他の貴族に攻め込まれたりすると、戦争画面に切り替わり、戦争が開始します。戦争の勝敗が決まると、戦後処理を行い、画面はMAIN画面に戻ります。当主が戦死したときは、血縁者がいれば後継者をたてることができます。血縁者がいないとゲームオーバーです。

## ◆シナリオ

- シナリオ1 エランとレッドワルト
- シナリオ2 フェリアス家の危機
- シナリオ3 ティリアンの戦い
- シナリオ4 ロイヤルブラッド

時代の異なる4つのシナリオがあり、プレイヤーは好きなシナリオからゲームを始められます。

## ◆コントロールパッドの使い方

プレイ人数に関係なく、コントロールパッドⅠ・Ⅱのどちらも使えます。戦争画面での操作は26ページを参照してください。

### 【領地を選ぶとき】

方向ボタンでマップ上の矢印を動かし、Cボタンを押して決



定してください。

### 【コマンドなどを選ぶとき】

方向ボタンでカーソルを動かし、Cボタンを押して決定してください。一度選んだコマンドを取り消すときは、Bボタンを押してください。

### 【数字を入力するとき】

すこし・はんぶん・ほとんど・ぜんぶのいずれかを選んでください。それぞれその国の金や兵士などの25%・50%・75%・100%の数値が自動的に入力されます。細かく数値を入力したいときには、にゅうりよくを選び、次の要領で行ってください。方向ボタンの←→で数字のケタを移動させ、↑↓で数字を決めてください。最後にCボタンを押すと、その数値が決定されます。

## ◆始め方・終わり方

### 【ゲームスタート】

- ①カートリッジをスロットに差し込み、メガドライブのパワースイッチをONにします。
- ②オープニング画面が表示されます。始めたいところでスタートボタンを押してください。
- ③次のようなメニュー画面が表示されます。

1：エランとレッドワルト  
2：フェリアス家の危機  
3：ティリアンの戦い  
4：ロイヤルブラッド  
セーブデータ1  
セーブデータ2

### 【新しくゲームを始める】

- ①メニュー画面で、プレイしたいシナリオを選びます。
- ②プレイ人数を決めます。



③担当する貴族を決定します。担当できる貴族の家が表示され、選ぶと、その人物データが表示され、マップ上の領地が点滅します。確認のメッセージが表示されますので、はい・いいえのどちらかを選んでください。

④ゲーム進行の助言をしてくれる相談役を選びます。どの相談役を選んでも、ゲームの進行が変わることはありません。

⑤「すべてよろしいですか？」と表示されます。はいを選ぶと、MAIN画面に移り、ゲームを開始します。やり直したいときにはいいえを選んでください。

#### 【ゲームを再開する（ロード）】

メニュー画面で、セーブデータ1かセーブデータ2を選ぶと、確認のメッセージが表示されますので、はい・いいえのどちらかを選んでください。ロードはゲーム中も行えます。

#### 【セーブ、ゲーム中のロード、終了】

ゲーム中、スタートボタンを押すと中断コマンドが表示されます。中断コマンドには次のようなサブコマンドがあります。  
セーブ：現在のゲーム内容をセーブします。2つのデータをセーブできます。セーブを行うと、その番号に以前セーブしたデータは消えてしまいますので、注意してください。

ロード：セーブしたデータをロードします。セーブデータ1かセーブデータ2を選ぶと、確認のメッセージが表示されますので、はい・いいえのどちらかを選んでください。

ひょうじじかん：メッセージの表示速度を変更します。数字の小さい方が表示速度が速くなっています。

ゲームをやめる：ゲームを終了します。実行すると、「0人プレイにしますか」と表示されます。はいを選ぶと、プレイヤーの担当する国をコンピュータが担当し、デモプレイとしてゲームが続行されます。いいえを選ぶと、「もういちどゲームをしますか」と表示され、はいを選ぶとメニュー画面に戻ります。いいえを選ぶとゲームは終了します。



# 選ばれし貴族たち

『ロイヤルブラッド』の物語は王女アヴェールがイシュメリアの神の命により、王冠ロイヤルブラッドを父から奪い、宝石を外したことから始まります。ここでは、6人の宝石魔術師に選ばれた6人の貴族たちを紹介しましょう。



## エラン・ブランシェ

武官としてイシュメリア歴代の王に仕えてきたブランシェ家の当主。

軍事力は高く、新王の最有力候補の1人である。



## レッドワルト・ライル

歴代の王に文官として仕えてきた名門ライル家の当主。学者の家系であり、頭脳での勝負を好む。ブランシェ家とは昔から犬猿の仲。



## レアンデル・モーブル

エランとレッドワルトが財産を奪われ、北方に追いやられたことを知り、森の民に従え、新興勢力を築きあげた。モーブル家の当主。





### ランフランク・コーラル

火山地帯に領地があり、「灼熱公」の異名を持つコーラル家の当主。

火山の噴火が引き起こす大地震の対策に悩んでいる。



### イリアス・フェリアス

コーラル家と火山地帯の覇権を争っているフェリアス家の当主。

国王エセルレッドの領地の近くに本拠地を構えている。



### ガッシュ・クリサリス

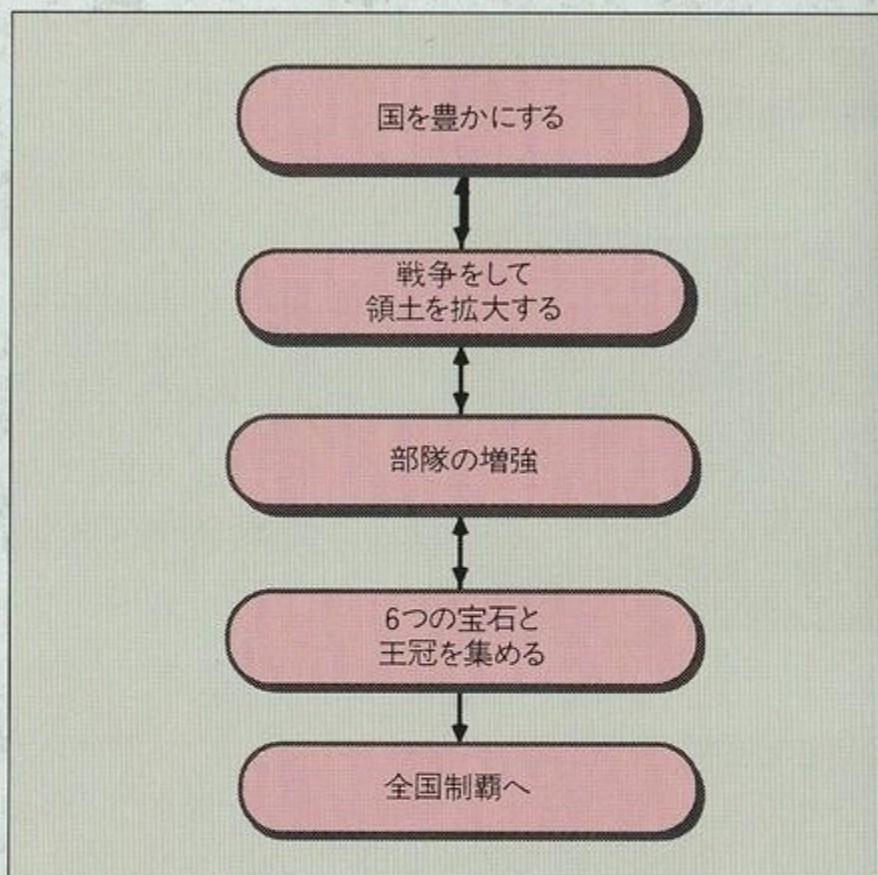
元辺境伯。7国としか行き来のない離れ島を治めているクリサリス家の当主。

王の暴政から離れたところで平穏な暮らしをしていた。



# ゲームの進め方

次のような段階をおってゲームを進めていきましょう。



## ①領地を豊かにする

まず、民政コマンド〈開発〉で土地の価値を上げましょう。秋に作物を収穫したら、兵士数と同じ数だけ残して、残りは〈取引〉で商人に売ります。お金がたまったら、〈施し〉で領民に作物を施し、統治度を上げてください。また、防災度を上げておけば、天災が起きたとき、被害が少なくすみます。

## ②戦争をして領土を拡大する

戦争にそなえて傭兵を雇います。傭兵を雇ったら、他国の情報を見て、勝てそうな国を選び、戦争を開始！ 戦争に勝ったら、新しく手に入れた領地を豊かにすることもお忘れなく。領地が多いほど、名声が高くなります。



また、ただがむしゃらに戦いつづけるだけでなく、不戦同盟を結ぶなど、外交活動も行いましょう。

### ③部隊の増強

第1～4部隊は傭兵部隊、第5部隊はモンスター・魔術師・特殊傭兵隊で構成される部隊です。第5部隊を構成するためには、それぞれのモンスターなどに応じた金を年4回（3・6・9・12月）支払う契約を行います（ただし魔術師はアイテムとして存在するため、金はかかりません）。第5部隊は戦闘時に、威力を充分に発揮しますが、当主の名声が高いのに強い第5部隊を雇うと、とんだしっぺ返しを受けることがあります。モンスターの場合には領地を荒され、特殊傭兵隊は雇った領地からいなくなってしまう。

### ④6つの宝石、王冠を集める

イシュメリアの王となるには、6つの宝石と王冠を一つにまとめなければなりません。そのたコマンド〈情報〉で他国の当主や国王の人物データを見て、宝石や王冠を誰が持っているのかを探し、その持ち主の国を目指して戦いを挑みます。

### ⑤全国制覇へ

6つの宝石、王冠を手に入れ、イシュメリア全土があなたの領地になったら、あなたはイシュメリアの新しい王となります。

## 困ったときの「相談役」頼み

どのコマンドを実行すべきなのか迷ってしまったときには、コマンドを選ぶ前に、Aボタンを押してください。ゲーム開始時にあなたが選んだ相談役が登場し、ゲーム進行に際しての様々なアドバイスを与えてくれます。



# MAIN画面の見方



①貴族の家を表す紋章

②当主（領主）の顔

③領地データ

④コマンド

⑤当主（領主）名

領地ナンバー：領地名

⑥身分（当主・領主のいずれか）

⑦年・月・季節

⑧領地形態マーク

盾：当主（国王）がいる

剣：領主が統治

旗：当主が不在統治

城：そのたコマンド〈委任〉によってコンピュータが統治

⑨マップ

⑩各領地の所有者を表す貴族マーク

⑪メッセージウインドウ



## ◆領地データ

すべての領地は、次のようなデータをもっています。



### 【金】

毎年9月に増え、増える額は、統治度・土地価値などによって異なります。商人に作物を売って増やせます。また、領主がいる領地では3・6・9・12月に、領主に手当を支払う分、その領地の金が減ります（額はその領地の土地価値によります）。



### 【作物】

毎年9月に増え、増える量は、統治度・土地価値・領主の魅力によって異なります。3・6・9・12月に、俸禄<sup>ほうろく</sup>として兵士に支給されます（兵士10につき作物1）。商人から買って増やせます。



### 【統治度】

この値が高いと、9月の金・作物収入が増加します。民政コマンド〈施し〉で上がります。



### 【土地価値】

この値が高いと、9月の金・作物収入が増加します。民政コマンド〈開発〉で上がります。



### 【防災度】

天災イベントの被害を抑えることができる度合いを表します。民政コマンド〈開発〉で上がります。



### 【兵士数】

軍事コマンド〈雇用〉で増やせます。俸禄として3・6・9・12月に作物が支給されます。俸禄分の作物がないと兵士数が減ります。



## ◆当主と領主のデータ

『ロイヤルブラッド』に登場する人物のデータは、そのコマンド〈情報〉で見れます（下の説明の☆印は、当主のみ）。



### ①政治力（最大200）

この値が高いと、民政コマンド〈開発〉の効果が上がり、対外コマンドが成功しやすくなります。

### ②軍事力（最大200）

この値が高いと戦争時に有利です。また、対外コマンドが成功しやすくなります。

### ③魅力（最大200）

この値が高いと、対外コマンド〈同盟〉〈交渉〉が成功しやすくなります。

### ④名声☆（最大100）

領地が多いほど高くなります。対外コマンド〈調達〉を行ったり、戦争で自国の第5部隊が死ぬと、下がります。

### ⑤血縁

当主と血縁関係にあると、マークが表示されます。血縁の人物は、当主が死亡したとき、後継者にすることができます。

### ⑥アイテム☆

その人物が所有している宝石や王冠です。



## ◆第5部隊データ

第5部隊として戦争に参加できる魔術師・特殊傭兵隊・モンスター・守護神のデータは、そのたコマンド〈情報〉で見れます。



- ①兵力 特殊傭兵隊のように集団で構成されている場合は兵士数、魔術師のように単独の場合は体力を表します。
- ②費用 第5部隊のメンバーとして登録させるために必要な金を表します。金は雇うとき、および3・6・9・12月に支払います。
- ③攻撃範囲 自分を中心として、攻撃できる範囲が赤く表示されます。
- ④休養の残り月数 魔術師は戦いに参加すると、2カ月間の休養が必要です。休養が必要な残り月数が表示されます。

## ◆人物データ一覧

そのたコマンド〈情報〉で見れます。

エラン	84	89	78	5	
アルゴル	75	88	85	3	
ガル	76	57	77	4	
バンドラゴン	74	89	31	5	
アンセルム	76	52	75	5	

——当主  
——領主  
——家臣



# コマンド解説

毎月、軍事・民政・対外・そのたの4つのコマンドのうち一つを、一度だけ実行します。ただし、☆のコマンドは、何度でも実行できます。また、△のコマンドは、当主以外は実行できません。



## 軍事コマンド



### 【戦争】

他国に攻め込みます。攻め込む国を選んでください。



### 【雇用】

傭兵を雇います。人数を入力してください。



### 【移動】

兵士・作物・金を、隣接する自国または空白地に移動します。移動先を選び、移動させる数量を決めてください。



### 【特別】

第5部隊のメンバーのうち、モンスターおよび特殊傭兵隊の契約・契約解除を行います。

**けいやく**：モンスターまたは特殊傭兵隊を雇います。雇いたい戦闘員を選んでください。契約金を支払い、戦闘員として第5部隊のメンバーとして登録することができます。

**はずす**：〈けいやく〉した戦闘員との契約を解除します。





## 民政コマンド



### 【開発】

領地を開発します。

開墾：領地の土地価値を上げます。金10が必要です。

防災：防災度を上げます。金10が必要です。



### 【施し】

領民に作物を施し、統治度を上げます。



### 【輸送】

味方の領地へ作物・金を輸送、または味方の領地から作物・金を受け取ります。軍事コマンドの移動とは異なり、味方の領地すべてに輸送を行えます。

おくる：作物・金を選択した味方の領地に送ります。

うける：作物・金を選択した味方の領地から受け取ります。



### 【取引】 ☆

商人と作物の売買をします。物価には、たかい・ふつう・やすいの3つのレベルがあります。安いときに買い、高いときに売ると、もうけが大きくなります。

売る：商人に作物を売ります。売りたい作物の量を決めてください。売りすぎて兵士に支払う俸禄分<sup>ほうろく</sup>の作物が不足しないように注意してください。

買う：商人から作物を買います。金いくら分買うか決めてください。





## 対外コマンド



### 【同盟】△

他国と不戦同盟を締結、または同盟を破棄します。

**同盟締結**：不戦同盟を結びたい他国の当主を選んでください。成功すると、不戦同盟が締結されます。すでに他国と同盟を結んでいる場合は、このコマンドを実行したときに自動的に前の同盟は破棄されます。もし、〈締結〉に失敗しても、以前の同盟関係は戻りません。

**同盟破棄**：締結した不戦同盟を破棄します。同盟国の領地には攻め込めないなので、攻め込みたいときは、まず、このコマンドで同盟を破棄してください。



### 【交渉】

**人物**：他の当主の領地にいる家臣または領主を自分の配下にします。配下にしたい人物のいる領地を選び、その家臣を選んで交渉してください。

**降伏**：降伏を要求します。降伏させたい当主を選んでください。成功すると、相手が所有する領地とアイテム（王冠・宝石）がすべて手に入ります。



### 【計略】

他国の領地を荒らします。成功すると、その領地の総兵士数・統治度・防災度・土地価値のいずれかが下がります。



### 【調達】

隣接する他国の領地から金および作物を奪います。ただし、調達を行うと、調達を行った当主の名声が下がります。





## そのたコマンド



### 【情報】 ☆

自国の領地の状態や人物・第5部隊のデータを見ます。他国の領地の第5部隊のデータは見れません。



### 【交替】 ☆△

領主の交替を行います。



### 【委任】 ☆

領地をコンピュータに委任して統治させたり、委任してある領地の委任解除を行います。

いにん：その領地の統治をコンピュータに委任して統治させます。

かいにん：委任していた領地を解任して、プレイヤーがコマンド入力できる状態に戻します。



### 【探索】

他国の領地の第5部隊に関する情報を手に入れます。金5が必要です。伝説のアイテムが手に入ることもあります。



# 戦争の進め方

## ◆戦争が起るとき

他の貴族の領地に攻め込んだり、他の貴族に攻め込まれると、戦争が起こります。

攻め込むときは、**軍事コマンド〈戦争〉**を選び、攻め込む領地を決めます。次に連れていく傭兵の人数、第5部隊のメンバー、もっていく作物の量を決めます。

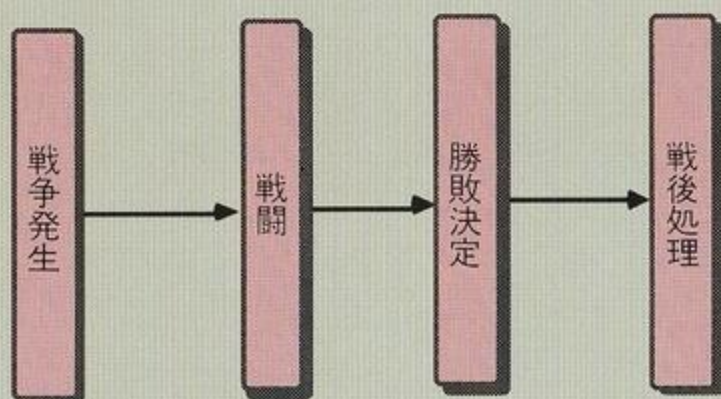
攻め込まれたときは、応戦するか、退却するか、降伏するかを選びます。

おうせん：次ページのような戦争画面に切り替わり、戦闘が開始されます。ただし、傭兵（第5部隊も含む）・作物のどちらかあるいは両方が0の場合には、応戦はできません。

退却：本拠地（当主のいる領地）か隣接領地かのどちらかを選びます。隣接領地が複数ある場合は、マップ上で選択します。

降伏：その領地とそこに属する一切が、攻撃側のものとなります。傭兵（第5部隊も含む）・作物のどちらかあるいは両方が0の場合以外には、選択できません。

戦闘の流れ





## ◆戦争画面



- ① 攻撃側統率者の名前（当主または領主）
- ② 持ってきた作物の量
- ③ 戦場フィールド
- ④ 攻撃側部隊とそのデータ
- ⑤ 戦争を行っている月
- ⑥ 戦争開始からの経過日数
- ⑦ 時間グラフィック
- ⑧ 戦場となっている領地名（守備側の領地）
- ⑨ 守備側統率者の名前（当主または領主）
- ⑩ 持ってきた作物があと何日もつか
- ⑪ 本陣
- ⑫ 守備側部隊とそのデータ
- ⑬ メッセージ



## ◆部隊について

攻撃側、守備側とも、第1～5の5部隊をもっています。ただし、モンスターや特殊傭兵隊と契約しているか、宝石魔術師などを所有していないと、第5部隊はありません。

部隊によって、直接攻撃（隣接する部隊を攻撃する）・間接攻撃（一つおいた先の部隊を攻撃する）をとります。直接攻撃は攻撃された側の反撃を受けます。また、第5部隊の中には、攻撃を行うと兵力や体力を消耗するものもあります。



### 【第1部隊（重装騎兵）】 直接攻撃

長槍を構えての体当り攻撃が得意。重装歩兵や長弓兵よりも攻撃力があります。



### 【第2・4部隊（重装歩兵）】 直接攻撃

攻撃力は重装騎兵より低いですが、柵を作ることができます。



### 【第3部隊（長弓兵）】 間接攻撃

長弓を使った間接攻撃を行います。重装騎兵の攻撃力と同じくらいの攻撃力です。

### 【第5部隊（モンスター、特殊傭兵隊、宝石魔術師）】

攻撃方法・攻撃範囲は部隊によって異なります。すべての部隊の中で最強の攻撃力です。



## ◆地形

戦場フィールドの地形には、次のような8種類があります。

**草原・橋**：すべての部隊が進入できます。

**城壁**：進入できません。

**木・川・火山岩**：進入できません。ただし第5部隊のガーゴイルやワイバーンはこれを越えて移動することができます。

**柵**：進入できません。すべての部隊が柵を壊すことができます。重装歩兵部隊のみ柵を作ることができます。

**本陣**：敵の本陣に進入すると、勝利となります。

▼草原



▼橋



▼城壁



▼木



▼川



▼岩



▼柵



▼本陣





## ◆戦争の勝敗条件

戦争は、以下の場合に勝敗が決まります。

- ・ 敵が退却した場合
- ・ 敵の本陣に進入した場合
- ・ 敵の部隊を全滅した場合
- ・ 作物がなくなった場合
- ・ 5日間戦っても決着がつかなかった場合（守備側の勝利）

## ◆戦闘の進め方

戦場では1日に、朝・午前・午後・夜の4回、ターン（移動や攻撃などのコマンドを実行する機会）が回ってきます。

ターンが回ってきているときにAボタンを押すと、部隊グラフィックが消えて、地形を確認することができます。

①ターンが回ってきたら、方向ボタンで、コマンドを実行する部隊を選択します。どの部隊からでも実行できますが、一度しか実行できません。実行済みの部隊は色が灰色に変わります。

②移動先を指定してCボタンを押します。移動したくないときはBボタンを押してください。このとき、攻撃範囲内に敵がいれば、攻撃したり、柵を作ったり壊したりすることができます。攻撃は、前→横→後ろからの順に大きなダメージを与えることができます。攻撃しないときは、もう一度Bボタンを押してください。攻撃を実行すると、戦闘画面が表示されます。戦闘画面では、攻撃を実行した側が右側に、攻撃を受ける側が左側に表示されます。また、移動先を指定した後にそれを修正したいときは、Bボタンを押してください。

③移動終了後、攻撃範囲内に敵がいれば、続けて攻撃したり、柵を壊すことができます。重装歩兵部隊は、柵を作ることもできます。

④ターンを終えるときには、Bボタンを押して終了を選びます。このとき、**自動モード・戦闘画面・退却**を選ぶこともできます。



**自動モード：**戦闘の操作をコンピュータに任せます。ターンの開始時に秒読みがされますので、その間に何かボタンを押すと、自動モードは解除されます。

**戦闘画面：**戦闘画面を見るか見ないかを選びます。通常はみるになっています。

**退却：**退却する領地の番号を選んでください。守備側が退却する場合、本拠地へ退却する場合は、金・作物・兵士は持っていくことができず、領主のみが逃げ帰ることになります。攻撃側の場合は、自動的に攻め込んだ元の領地に退却します。

## ◆戦後処理

攻撃側が勝った場合には、戦場となった領地は攻撃側のものとなり、攻撃側の統治者は、そのままその領地の統治者となります。このとき、敗北した統治者を捕らえられることがあります。このとき、勝利側の統治者は、敗北側の当主に身代金を要求し、身代金が支払われると、捕らえられた統治者は釈放されますが、支払われなかった場合には次のような処置を行います。

**かしん：**配下の家臣とします。断わる者もいます。

**にがす：**逃がした統治者は、他の家に引き取られるか、イシュメリアを去ります。

**ついほう：**イシュメリアから追放します。以降ゲームには登場しません。



# 天災イベント

イシュメリアは、地域によって様々な天災が起こります。天災により被害を受けた領地には、MAIN画面の貴族マークが災害マークに切り替わります。

## ●大雪地帯（1～5国）

北方に位置しているため、12月に大雪が降ることがあります。大雪が降った領地では、統治度・価値・防災度が下がります。



## ●森林地帯（7・9・10・13～15国）

9月になると大火事が起こることがあります。大火事が起こると、領地の金・作物・総兵士数・統治度・価値・防災度の値が下がります。

## ●火山地帯（24～27国）

この地方の中央には火山があり、3月に大地震が起こる危険性があります。大地震が起こった領地では、総兵士数・統治度・価値・防災度が下がります。

## ●河川地帯（17～22・28・29国）

6月に大水が発生することがあります。大水が発生した領地では、金・作物・総兵士数・統治度・価値・防災度が下がります。

## ●疫病（すべての地域）

3・6・9・12月には疫病が発生することがあります。疫病が発生した領地では、総兵士数・統治度・価値・防災度が下がります。



# モンスターイベント

ゲームの進め方によって、イシュメリアの神がつかわすモンスターによる、モンスターイベントが起こります。民政をして国を豊かにしていると、ラッキーモンスターが、戦闘要員の雇用や戦争ばかりしていると、イーヴルモンスターが現れ、領地データに様々な影響を及ぼします。軍事にばかり気をとられていると、とんでもないイーヴルモンスターが現れるので、注意しましょう。

## ◆ラッキーモンスター



【エルフ】 統治度UP

妖精。弦楽器で美しい音楽を奏でる<sup>ぎんゆう</sup>吟遊詩人です。人々に領主を讃える歌を聞かせて、統治度を上げてくれます。



【レッドキャップ】 価値UP

赤い帽子をかぶった小人。いたずらをしますが、彼が通ったあとの土地は、肥えた土地になり、土地の価値が上がります。



【エアリアル】 防災度UP

美しい女性の姿をした大気の精で、歌や劇を好むなど、人間くさい一面をもちます。領地を災害から守ってくれます。



【ファーゴルタ】 作物UP

食べ物を与えると幸運をもたらす、やせ衰<sup>おとろ</sup>えた妖精。国じゅうをめぐり歩き、良い行いをする人に作物をもたらしてくれます。





【レブラホーン】 金UP

いつも靴を作っている働き者の妖精。老人の姿をしています。つかまえると、金がたくさん入った壺が手に入ります。



【フェイ】 総兵士数UP

誇りある騎士たちを育て、試し、守り、その死を見守る、若く美しい女の妖精。領地内の義勇兵を集めてくれます。



【ユニコーン】 政治・軍事力UP

一角獣。ユニコーンと出会うのはとても困難ですが、出会えると、邪悪な力を払い、どんな病気も治せるとされています。領主の政治・軍事力を上げてくれます。



【グウレイグ】 魅力・名声UP

湖の貴婦人。湖水に棲む青白い金髪の乙女で、誰よりも美しく、黄金のかい小舟と櫂で湖をめぐっています。領主の夢の中に現れ、魅力と名声を上げてくれます。

## ◆イーヴルモンスター



【ブラックアニス】 統治度DOWN

人喰い魔女。真っ青な顔と、鉄でできた長く白い牙が特徴です。子供をさらっていくといわれ、彼女が現れると、統治度が下がってしまいます。





【ピクシー】 価値DOWN

いたずらものの妖精。手に乗るほど小さな小人で、緑色の目にいたずらっぽい笑みを浮かべています。いたずらが好きで、土地の価値を下げます。



【デュラハン】 防災度DOWN

首なし馬の黒い馬車に乗った、首なし騎士の妖精です。領地に災害が発生した時、被害を大きくしてしまいます。



【オビシュキ】 作物DOWN

家畜を喰い荒らす水の精。人間に滅ぼされた水の神のなれのはてとされ、馬の姿をしています。作物を減少させます。



【ホブゴブリン】 金DOWN

邪悪な妖精。性格がねじくれていて、道行く人々に魔法をかけてはいつも金品を奪い取ります。領主の前に現れて、金を奪っていきます。



【シュリーカー】 総兵士数DOWN

金切り声で人を死に至らしめる怪物。シュリーカー（「悲鳴をあげる者」の意）が悲鳴をあげるのは死の前ぶれで、その声を聞いた兵士たちは死亡します。



【バンシー】 家臣1人死亡

人の死を予言する「泣き叫ぶ女」。貴族の家に棲む守護妖精の一種で、その家の者が死ぬときに前ぶれとして現れます。



# 第5部隊のメンバーたち

## ◆モンスターたち

『ロイヤルブラッド』の世界には、とてもユニークなモンスターたちが現れます。ここで、彼らのプロフィールを紹介しましょう。集団で構成されるモンスターと、単独のモンスターの2種類があります（☆は集団で構成されるものです）。



### 【スケルトン】☆

何者かによって、命を分け与えられ、操られているがいこつ。かなり弱く、いつも数体でまとまって行動する。武器は生前に使用していた剣。



### 【オーク】☆

J・R・R・トールキンの『指輪物語』に、悪役として登場する。豚のような顔をして、口から牙を生やしている。斧が武器。



### 【オログハイ】☆

トロールの一種。馬の蹄鉄を簡単に曲げてしまうほど力が強い。一般のトロールと違って日光の下でも行動できる。鋭い爪で攻撃。



### 【ガーゴイル】☆

人間と鳥を合成したような姿。尖ったくちばしと翼を持ち、鋭い爪や牙で空から襲いかかる。重装歩兵部隊の作った「柵」など通用しない。





### 【バグベア】

ゴブリンの一種。人間（特に子供）をおどかすのが好き。黒い毛むくじゃらな姿をしている。いたずら好きな妖精。



### 【ファハン】

頭の中央から一房の毛が伸びていて、胸からはたった一本の腕をはやしている、一つ目のモンスター。岩を投げて攻撃してくる。



### 【オーガ】

人喰い鬼の一種。中世騎士物語によく登場する巨人。体が大きく力が強く、怖い顔をしている。こん棒をふりまわして襲いかかる。



### 【サラマンダー】 ☆

小さなトカゲの形をしていて、火山や溶岩など炎の中に棲息している。翼のないドラゴンのようなモンスター。炎を吐いて攻撃を繰り返す。



### 【ワイバーン】

飛龍。騎士の紋章にも描かれている。羽で風を起こして敵を吹き飛ばす。ガーゴイルと同じく、「柵」を作っても飛び越えてくる。



## ◆特殊傭兵隊

特殊能力を持った傭兵隊です。直接攻撃するものと間接攻撃するものがあります。

直接攻撃.....



### 【パイクス】

歩兵の対騎兵用長槍「パイク」を使う傭兵隊。



### 【ランツクネヒツ】

美しい出で立ちとは正反対の命知らずな戦いぶりが特徴。彼らは剣で突く攻撃をくりだしてくる。



### 【ハイランダース】

その強さはイシュメリア随一。目もとまらぬほどのすさまじい速さで何度も剣を振り降ろしてくる。

間接攻撃.....



### 【ピルムス】

「ピルム」と呼ばれる投げ槍を用いる傭兵隊。遠方にいる敵にピルムを投げ、それによって先制攻撃を加える。



### 【シューター】

火縄銃を使う傭兵隊。先込め式の単発銃を撃つ。ピルムスよりはるかに大きな威力がある。



### 【ガンナー】

この世界の最新武器である「大砲」を使う傭兵隊。攻撃力では大砲に勝るものはない。



## ◆宝石魔術師

第5部隊の中でも飛び抜けて大きい力を持つのは、宝石魔術師たちです。ただし、一度戦争に参加した（戦闘を行った）宝石魔術師は、以後2カ月は戦争に参加させずに休養させなければなりません。王女アヴェールによって王冠から外され、イシュメリア各地に飛び散っている彼らは、他の第5部隊のメンバーとは違って、アイテムとして存在するため、維持するための金は不必要です。彼らの攻撃範囲は、**そのたコマン**ド〈情報〉で確認してください。



### 【ポイズン】

紫色の毒の霧を吹き、空中に毒をまき散らして、敵にダメージを与える魔術師。



### 【チル】

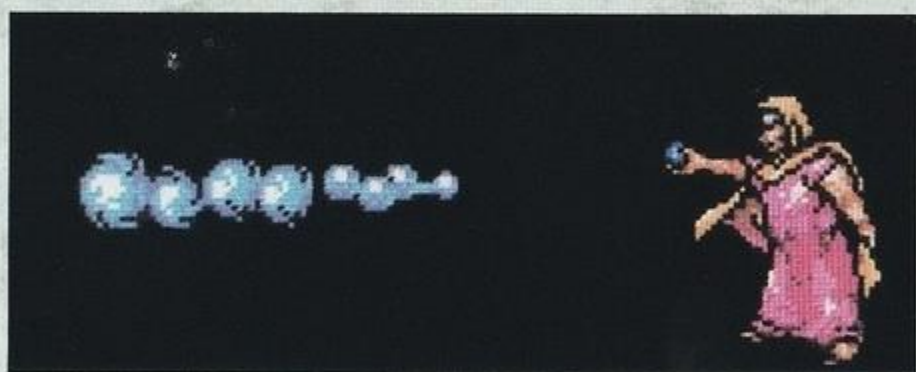
敵に冷気をかける女魔術師。氷の魔力を持ち、冷たい空気をたたきつけ、敵を凍りつかせる。





### 【マシェーティ】

風を武器に使う女魔術師。超高速のつむじ風が真空を作り、その力は何ものをも切り裂くと言われている。日本で言う「かまいたち」（空中の真空部分に触れ、皮膚が鎌で切られたように裂ける現象）と同じものかもしれない。



### 【フレイム】

炎の魔力を持った魔術師。手に持っている魔法の珠から青白い炎を吐き出して、その熱で敵を倒す。かなりの修練を必要とする魔法で、魔術師としては中級の実力を持っている。





### 【サンダラス】

大地に稲妻<sup>いなづま</sup>を落とす魔術師。天候を操り、稲妻を呼んで自由に降らせる。彼が稲妻を落とすと、光と衝撃が敵に襲いかかる。天から降る稲妻は地上に降り下ろされた神の武器であり、この魔法は高等な魔術師しか修得できない。



### 【ミーティア】

隕石<sup>いんせき</sup>を生み出す魔術師。敵の頭上に流星を落下させる魔法を使う。大宇宙にちりばめられた星々を操る魔法が使える魔術師は、イシュメリアの国中を探しても彼しかいない。彼はこの国では最強の魔術師なのだ。





### 【王冠ドラゴン】

遠い昔、邪悪な魔法使いザミエルによって呼び寄せられた、火を吹く龍。その炎はイシュメリアを焼きつくしてしまうかに見えたが、パスハによって王冠に閉じこめられた。



### 【パスハ】

イシュメリアの神のつかいの水龍。本当に良い行いをする清い心を持った当主の国に現れ、一度だけ力を貸してくれる守護神として登場する。



## 使用上のご注意

カートリッジは精密機器<sup>せいみつき</sup>ですので、とくに次のことに注意してください。

・カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

・カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは禁物<sup>きんぶつ</sup>です。また、分解は絶対にしないでください。

・カートリッジの端子部<sup>たんし</sup>に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

・カートリッジを保管するときは、極端に熱いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気<sup>いづ</sup>の多いところなども禁物です。

・カートリッジの汚れを拭くときは、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

・長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩<sup>きゅうけい</sup>をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

・メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

## トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合等は、カートリッジに、故障内容を書き添えて、下記の当社あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1. 製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換します。

2. お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、交換いたしません。ご了承ください。

・不良品の検査・交換等には、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3

株式会社光栄

MD『ロイヤルブラッド』ユーザー係

「イシュメリア聖戦史」©1992KOEI Co.,Ltd. MD40001



KOEI



株式会社 光栄

©1992 KOEI CO.,LTD. MADE IN JAPAN.

この商品は株式会社セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;  
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore  
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

T-76063