



MOBILE FIGHTER  
GF13-021NG

# GUNDAM SPIEGEL

NEO GERMANY  
MOBILE FIGHTER



ネオドイツ モビルファイター  
GF13-021NG  
ガンダムシュピーゲル  
1/100スケール  
マスターグレードモデル

## GUNDAM SPIEGEL

NEO GERMANY MOBILE FIGHTER GF13-021NG



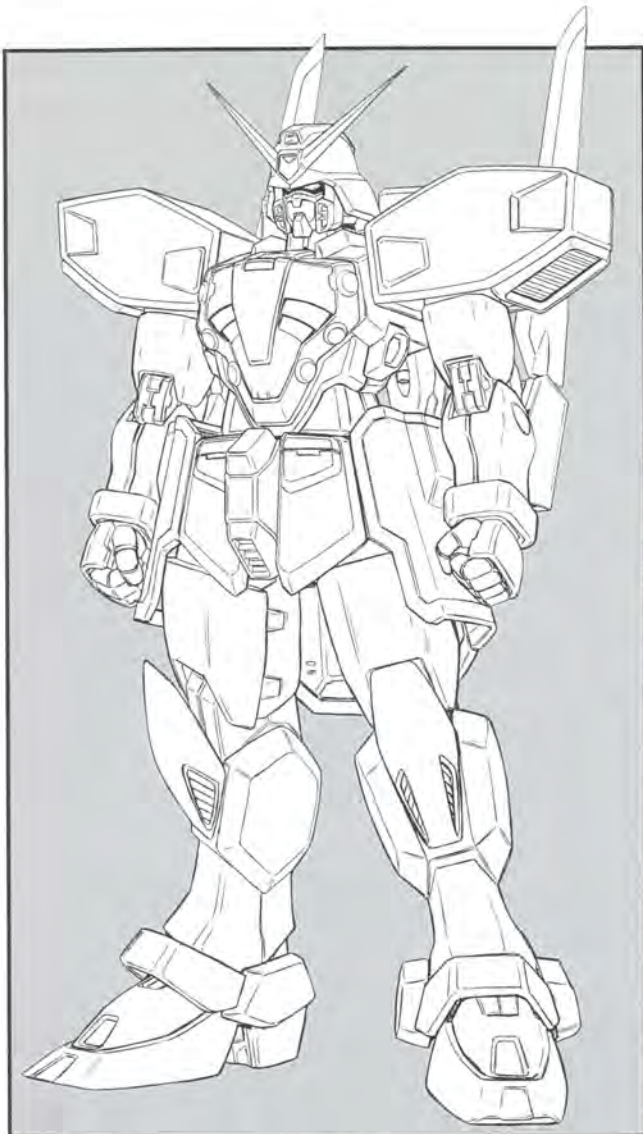
ネオドイツ モビルファイター  
GF13-021NG  
ガンダムシュピーゲル  
1/100スケール  
マスターグレードモデル

BANDAI 2002 MADE IN JAPAN



0112818





# GUNDAM SPIEGEL

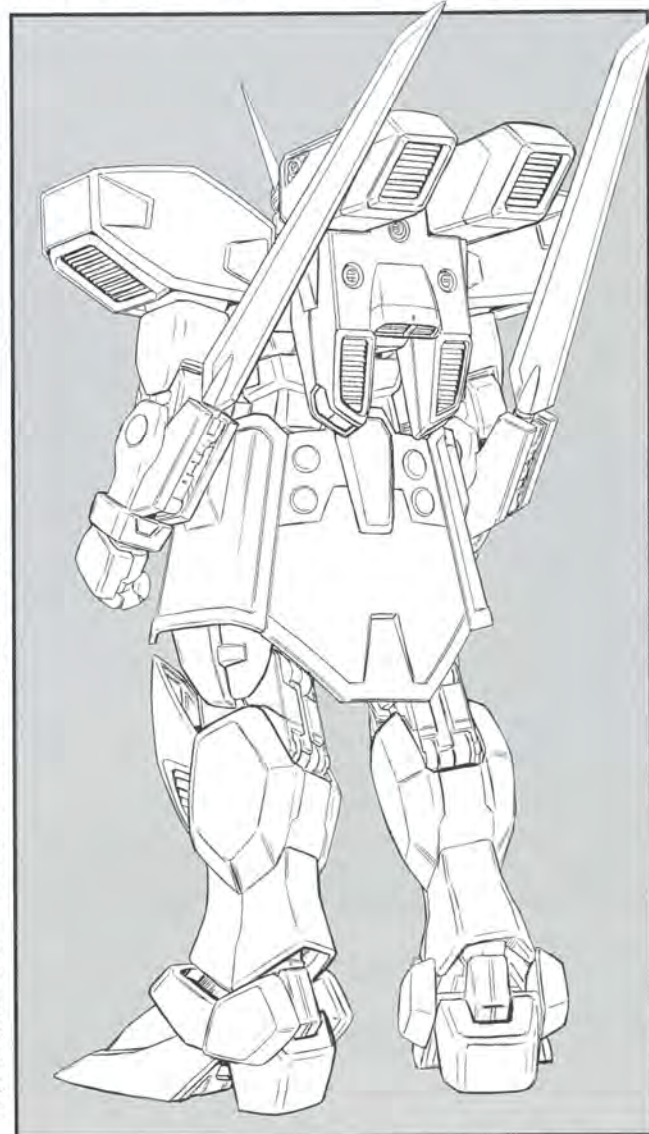
GF13-021NG ガンダムシュビーゲルは、第13回ガンダムファイトに向けてネオドイツが開発したMF(モビルファイター)である。ガンダムシュビーゲルの最大の特徴は、GF(ガンダムファイター)であるシュバルツ・ブルーダーの駆使するゲルマン流忍術を寸分違わずにトレースし、穩行、変わり身、分身などといったトリッキーな技の再現、発動を可能としていることだろう。それは単に“身体的”な拳動のトレースのみならず、時には綿密な下準備などを必要とするはずの“忍術”を、MFによって再現するという驚異的な技術力である。まさしくゲルマン、あるいはプロイセンマイスターの職人魂を感じずにはいられない。“ゲルマン流忍術”の工業的再現のための手法の詳細は知る由もないが、あるいは、開発に当たったスタッフ自身が、ゲルマン流忍術を継承する技術者集団の一員であった可能性もあるだろう。そもそも“ゲルマン流忍術”という技能技術体系そのものに違和感を覚える向きもあるだろうが、ネオジャパンの戦国時代に固有の存在であるはずの“忍術”が、なぜネオドイツに存在するのだろうか。

ネオジャパンは歴史的に、ネオドイツを規範として近代化を達成した経緯があり、その影響下にある文化や技術が数多く存在する。医学や刀剣や刃物類の工業的生産などに始まり、軍事教練などはゲルマン流を採用している(ドイツ式は陸軍で、海軍はイギリス式)など、ネオジャパンとネオドイツは意外に長い歴史的交流を持っているのである。ある時期は軍事同盟を締結していたこともあり、“忍術”を会得し駆使する諜報技術者集団である“忍者”が、技術指導や文化交流などの形でネオドイツに採り入れられ、その後独自の発展を遂げたとして

も何等不思議はないだろう。例えば、ネオジャパンにおいても医療用語など、長くドイツ式が主流を占めていたのと似たようなものである。

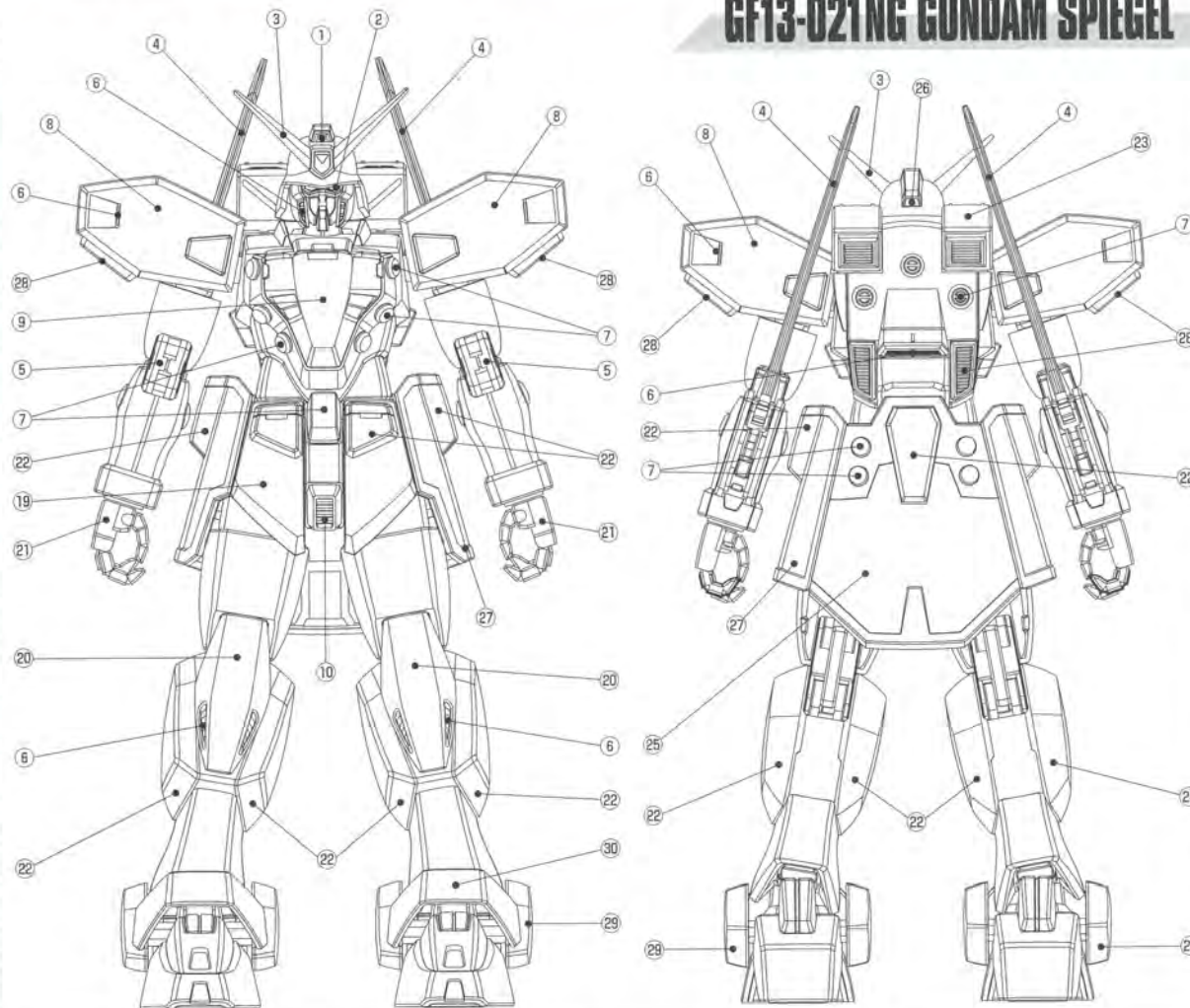
かくして、ガンダムシュビーゲルは“ゲルマン流忍術”を駆使する機体としてロールアウトしたが、GFの予選に相当するサバイバルレブンの期間中に、デビルガンダムとの交戦により、GFである“本物の”シュバルツ・ブルーダーが倒されてしまったらしい。そして、DG細胞が作り出したサイボーグがシュバルツに成り代わってGFを務めていたことが後に判明している。

このサイボーグ・シュバルツは、デビルガンダムの生体コアとなっていたキョウジ・カッシュの容姿や記憶、意識を持っていた。これは、デビルガンダムとの交戦によってガンダムシュビーゲルに感染したDG細胞が作り出したものだとされている。40年前に破棄されたファラオガンダム3世が、DG細胞に冒されたがために復活し、当時の搭乗者であるダハール・ムハマンドの無念の記憶さえ蘇らせたことを考えれば、ガンダムシュビーゲルの機能のみならず、本物のシュバルツが会得していた“ゲルマン流忍術”さえもサイボーグキョウジ=シュバルツ・ブルーダーに継承されたとしても不思議ではない。また、本国の支援もなしにサバイバルレブンを闘い抜いてこれたのも、恐らくはDG細胞の自己再生能力によるものと推察できる。デビルガンダムの三大理論「自己再生」「自己進化」「自己増殖」の各機能は、コアとなる生命体の精神力に依存する。キョウジ=シュバルツは、その強靱な精神力によって、DG細胞の再生機能以外を不活性化させ、機体を自らの支配下に置いていたのだろう。少なくともキョウジ=シュバルツにとっては、ネオドイツ代表としてガンダムシュビーゲルを駆りGFを闘い抜くことだけが、本物のシュバルツ、ひいてはネオドイツに対してできる唯一の償い、あるいは敬意の表し方だったのではないだろうか。本来なら可能であったはずの「進化」「増殖」を封印していたのが、それを物語っている。



Conceptual illustration : BEE-CRAFT

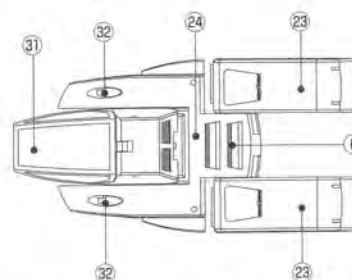
## GF13-021NG GUNDAM SPIEGEL



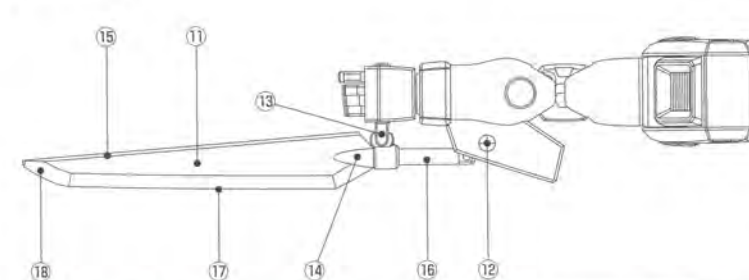
- |                |               |            |               |
|----------------|---------------|------------|---------------|
| ①メインカメラ        | ⑨フロントコクピットハッチ | ⑬エッジ(刃先)   | ⑲リアアーマー       |
| ②デュアルカメラ       | ⑩インターク/ダクト    | ⑭ポイント(切っ先) | ⑳リアセンサー       |
| ③多目的ブレードアンテナ   | ⑪ブレード(刀身)     | ⑮フロントアーマー  | ㉑サイドアーマー      |
| ④シュビーゲルブレード    | ⑫ビレット(回転軸)    | ⑯ニーアーマー    | ㉒サブスラスタ       |
| ⑤エルボージョイントアーマー | ⑬ハンドル(柄、握り)   | ⑰マニピュレーター  | ㉓アングルアーマー     |
| ⑥マルチプルダクト      | ⑭ポルスタ(つば)     | ⑱マルチプルチェスト | ㉔アングルガーダー     |
| ⑦マルチプルエミッター    | ⑮バック(みね)      | ㉕メインスラスタ   | ㉖コクピットハッチ     |
| ⑧ショルダーアーマー     | ⑯シャック(柄、軸)    | ㉗コア・ランダー   | ㉘マルチプルディスベンサー |

注)本機はネオドイツが第13回ガンダムファイトのために開発したMFだが、同大会の予選であるサバイバルレブンの期間中、GFのシュバルツ・ブルーダーとともに消息を絶っていた時期があり、それを境にロールアウト時とは異なるスペックを持つに至った。その詳細は不明だが、機能や意匠はほぼ同一であり、依然としてゲルマンマイスターたちの魂のごもった機体であることに変わりはない。

### ■ CORE LANDER



### ■ SPIEGEL BLADE



Parts Name

Parts List

Arm Unit

Leg Unit

Head & Body

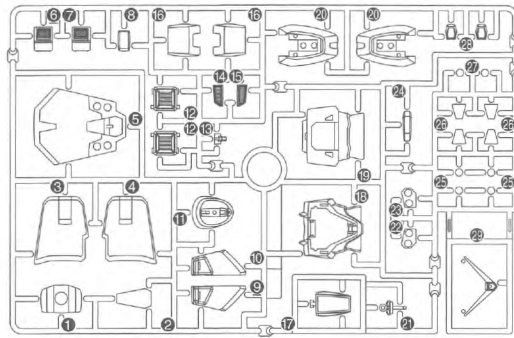
Core Lander

Final Assemble & Weapons

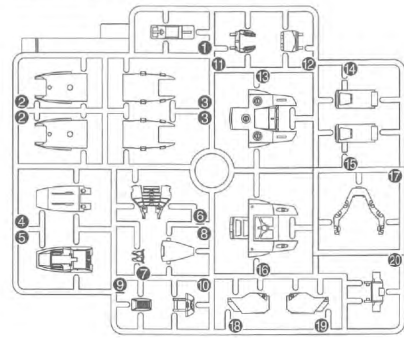


### パーツリスト

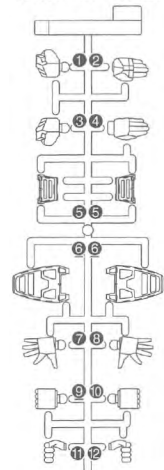
Aパーツ (スチロール樹脂: PS)



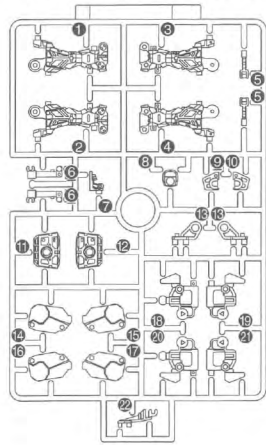
Bパーツ (スチロール樹脂: PS)



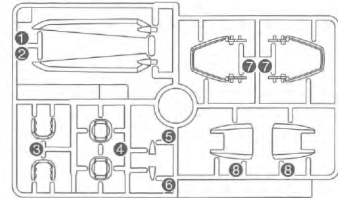
Cパーツ (合成ゴム: TPE)



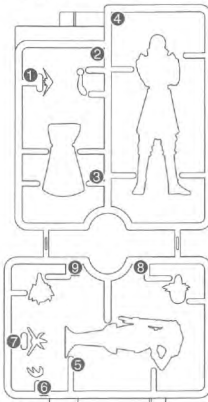
Dパーツ (ABS樹脂: ABS)



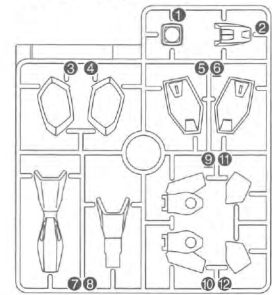
Eパーツ (スチロール樹脂: PS)



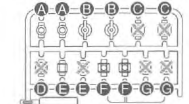
I1パーツ (スチロール樹脂: PS)



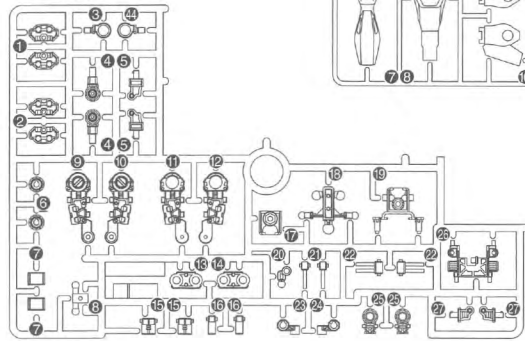
Fパーツ (×2) (スチロール樹脂: PS)



PC-123 (ポリエチレン: PE)



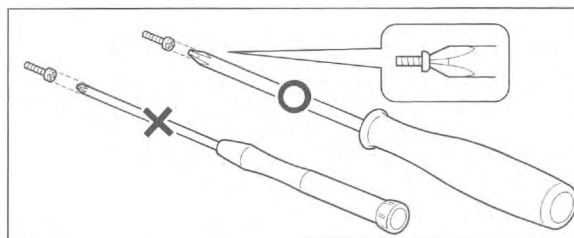
Gパーツ (ABS樹脂: ABS)



Hパーツ (ポリエチレン: PE)



- カラーシール…………… 1枚
- マーキングシール…………… 1枚
- ビスTP2×5座付…………… 6個+1個
- ビスM2×4…………… 2個+1個
- ビスTP2×5…………… 4個+1個
- ビスM2.6×6…………… 1個+1個
- ナット(小)…………… 2個+1個
- ナット(大)…………… 1個+1個



### 注意

お買い上げのお客様へ 必ずお読みください。

- 本商品の対象年齢は15才以上です。対象年齢未満のお子様には絶対と与えないでください。
- 小さな部品がありますので、小さなお子様が誤って飲み込まないように注意してください。窒息などの危険があります。
- ビニール袋を頭からかぶったり、顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- 尖った部分や鋭い部分がありますので、取り扱いや保管場所に注意してください。思わぬケガをする恐れがあります。

### 〈組み立てる時の注意〉

- 組み立てる前に説明書をよく読みましょう。
- 部品は番号を確かめ、ニッパーなどできれいに切り取りましょう。
- 部品の加工の際の刃物、工具、塗料、接着剤などのご使用にあたっては、それぞれの取扱説明書をよく読んで正しく使用してください。
- 塗装には、より安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。
- 尖った先端や薄い縁端部に触れながらの組み立てには十分ご注意ください。
- ABS部分への塗装は破損する恐れがありますので、塗装はおすすめできません。

※このキットの組み立てには+(プラス)ドライバーをしますので別にご用意ください。

・接着をするところの線	・シールの番号	・デカールの番号	・反対側に取り付けるパーツ	・両側に同じパーツを取り付ける	・向きに注意して取り付ける	・ビスの締めすぎに注意
・切り取る場所	・部品を数値の個数作ります	・先に組み立てます	・後に組み立てます	・数値に合わせて回転させます	・どちらかを選んで取り付ける	・反対側も同じように動かします

#### 1

#### 2

#### 3

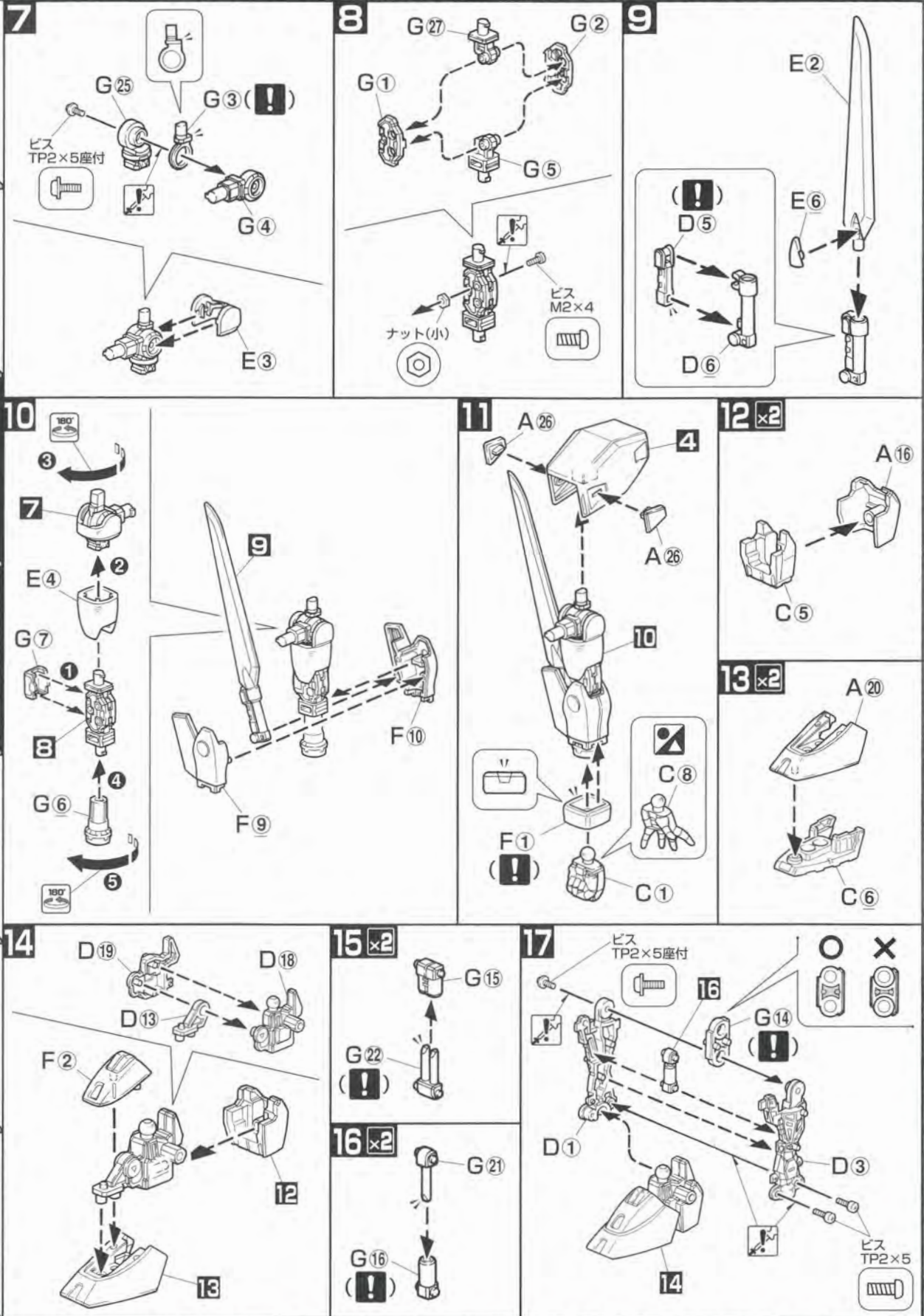
#### 4

#### 5

#### 6



Parts Name  
Parts List  
Arm Unit  
Leg Unit  
Head & Body  
Core Lander  
Final Assemble & Weapons



## GUNDAM FIGHT INTERNATIONAL TREATY

**ガンダムファイト国際条約7カ条**  
**第一条** 頭部を破壊されたものは失格となる。  
 (補足:試合中の過失によるGFの殺傷は認められる)  
**第二条** 相手のコクピットを攻撃、破壊してはならない。  
**第三条** 破壊されたのが頭部以外であれば、何度でも修復し、決勝リーグを目指すことができる。  
**第四条** GFはおのれのガンダムを守り抜かなければならない。  
**第五条** 一対一の戦いが原則である。  
**第六条** 国家の代表であるガンダムファイターは、その威信と名誉を汚してはならない。  
**第七条** 地球がリングだ!  
 (補足:ガンダムファイトによって地球上の建築物を破壊しても罪に問われることはない)

ガンダムファイトはF.C. (未来世紀) 世界において国際条約として制定されており、この条約に批准する全ての国家に参加の権利と履行の義務が発生する。  
 4年に一度、各国は自国の代表たるMF (モビルファイター=格闘などに特化されたガンダムタイプのMS) およびGF (ガンダムファイター=MFの搭乗者たる格闘者あるいは技能者) を建造/選出し、主催国家によるレギュレーションに則ってガンダムファイトが運営されるのである。そして、勝利したガンダムが所属する国家によって、その後の4年間地球圏の統治および運営が行われるのである。  
 すなわちガンダムファイトとは、戦争によらない世界支配のシステムであり、しかも、4年に一度、どんな弱小国であろうと、どんな超大国であろうと、世界に覇権を握る権利を手に入れられる可能性がある究極的に公平な戦争抑止効果を持つ汎地球規模の一大イベントでもあるのである。  
 それでは、ガンダムファイト! レディ~, ゴォーッ!!

## MOBILE TRACE SYSTEM

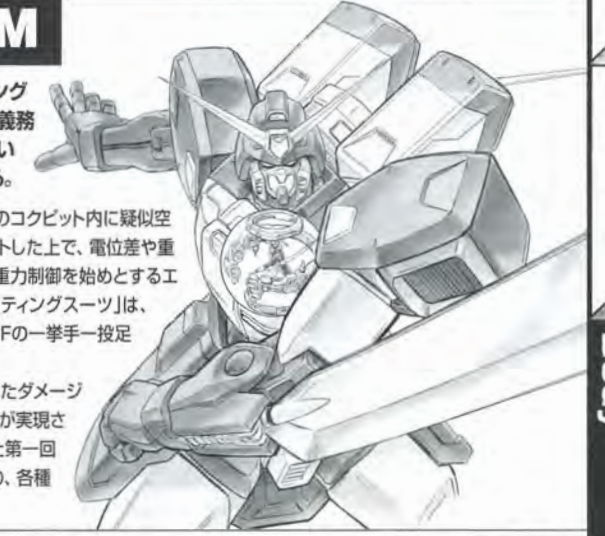
MFのコクピットには、標準装備として「バーチャルコクピット」と「ファイティングスーツ」の着用を前提とする「モビルトレースシステム(以下MTS)」の搭載が義務付けられている。MTSとは、単純に言えば人間の五感(六感、七感も含むという説もある)をピックアップし、GFとMFをシンクロさせるシステムである。

「バーチャルコクピット」とは、未来世紀の技術の粋を凝らしたテクノロジーで、MFのコクピット内に疑似空間を作り出すシステムである。MFが置かれている環境を、GFのスケールにコンパートした上で、電位差や重力加速度などを、ほぼ完璧に再現している。これは、未来世紀において可能となった重力制御を始めとするエネルギー=マテリアル技術を総動員して初めて可能となったものである。また「ファイティングスーツ」は、触感や痛覚などをフィードバックするナノマシンが織り込まれた素材でできており、GFの一挙手一投足をMFに伝え、MFの反応やダメージを細大漏らさずGFに伝えるのである。  
 これらの機能が一体化されたMTSは、GFの挙動を正確に反映し、逆に、MFが受けたダメージをGFに伝える。このシステムがあることで、ガンダムファイトの理念である「人機一体」が実現されるのである。このシステムは基本的に全機に共通で、F.C.08年に初めて開催された第一回ガンダムファイトから基本的にほとんど変わっていない。以上の原則に違反しない限り、各種のセンサーや武装のトリガー機構などの追加は任意で可能とされている。

## HEAD AREA

ガンダムシュビーゲルは、GFであるシュバルツ・ブルーダーの駆使する「ゲルマン流忍術」の発動を可能とするための各種機能を備えている。

例えば頭部には、レギュレーション違反ではないものの、用途不明の過剰操作端末や搭乗者自身による改造が無数に行われており、特に、その機械的な制御の多くを処理する頭部ユニットは、ネオドイツが保有するあらゆる技術がふんだんに盛り込まれているという。そのスベックのみに着目すれば、正に「ネオドイツの科学力は世界一」であり、技術立国の面目躍如と言ったところだろう。そしてそれは、他のMFにはない独自のコンセプトに基づいている。それが「ゲルマン流忍術」の運用を可能にしているのである。  
 いわゆる「忍術」は、「ニンジャ」が駆使する荒唐無稽な空想上の技能であると考えられているが、実際には、当時の戦略、戦術理論や自然科学の最先端技術を取り入れた技術体系であり、「忍者」とは、それを応用、実践、発展させる技術者たちだったのである。例えば、古い起源を持つ製鉄技能集団や、戦国時代における伊賀、甲賀。歴史の裏に見え隠れする秦氏などもそれに類する集団であると言われている。そういった意味で、部外者が見れば、巷間に伝わるようなファンタジックな「ニンジュツ」も、その手の内や「タネ」が判ってしまえば、意外に理に通ったものである場合が多い。無論、それらが具体的にどのような技術や概念、あるいは理念に基づくものであるかは知る術もないが、MFが駆使できるということは、工業的な再現や威力の拡大が可能だということであり、そのこと自体が、少なくとも搭乗者であるシュバルツ・ブルーダーと、ガンダムシュビーゲルを建造した技術者たちにとっては了解済みの事項だということになる。(もうひとつ、ガンダムシュビーゲルは純粋にMFとして優秀なだけであり、「ニンジュツ」そのものは、そのすべてがシュバルツ自身による技能である可能性もないわけではない)。



Mechanism illustration :BEE-CRAFT



# GUNDAM FIGHT, READY, GO!

## A MYSTERY MASKED FIGHTER

東方不敗、マスター・アジアの異にまんまと乗せられてしまったドモンは、デスアーミー軍団に取り囲まれ、あわや絶体絶命の危機に陥る。そこに突如として出現したガンダムシュビーゲルに救われたドモンは、怒りの矛先をシュバルツに向け、ガンダムファイトを挑む。しかし、ドモンはシュバルツの猛攻に手も足も出せず、瞬く間に機体を絡め取られてしまった。「これで勝負は決まった」シュバルツはシャイニングガンダムの喉元にシュビーゲルブレードを突き立てながら言った。「首を落とすまでもないだろう」去り際、シュバルツはドモンを諭す。「おのれの未熟さを恥じるがいい」ドモンは完膚無きまでに叩きのめされた。さらに、続く戦いでシャイニングガンダムのスーパーモードの制御もままならない自分の未熟さを思い知らされたドモンは自らを鍛え直すべく、マスターとの修行の地、ギアナ高地を目指す。

## A MIND AS SERENE AS STILL WATER

GFの決勝戦開始まで残すところあと3日。しかし、ギアナ高地での修行は未だ完成せず、ドモンはひとり鍾乳洞で思い悩んでいた。そこに突如としてガンダムシュビーゲルが出現し、生身のドモンに必殺のブレードで襲いかかる。自分の死を覚悟したドモン。その瞬間、シュバルツから渡されていた錆びた剣が光り輝き、ドモンはシュビーゲルブレードを受け留めた。「こ、これは一体…!?」戸惑うドモンにシュバルツが告げる。「明鏡止水の心よ!」なぜかシュバルツはドモンにスーパーモード発動の鍵となる明鏡止水の境地を伝授しようというのだ。そこにデスアーミー軍団が出現し、率いる東方不敗はギアナに残っていた新シャッフルの仲間たちにも襲いかかる。その危機を救ったのは、またもシュバルツだった。しかしドモンはシュバルツの忠告を無視してギアナに留まり、マスターガンダムに戦いを挑む。ドモンは再びマスターガンダムに叩きのめされ、シュバルツに救われるが、そのためガンダムシュビーゲルも深手を負ってしまう。「ドモン、思い出せ!あの明鏡止水の一瞬をっ!」シュバルツの言葉に、水の一滴を見極めたドモンは、怒りに心を乱されることなくマスターガンダムを打ち破る。ドモンは遂に明鏡止水を会得したのだった!!

## SHOWDOWN

“電流爆破金網時限デスマッチ”で対決するドモンとシュバルツ。大爆発の制限時間まで5分を切ったその時、ゴッドガンダムは不調に陥り、ガンダムシュビーゲルの繰り出す疾風怒涛の必殺技に完膚無きまで叩きのめされる。「教えたはずだ!人を信じる心があれば恐れるものは何もないと!」幼い頃、ドモンにそれを教えたのは…!?「そして聞こえるだろう。お前を応援する強敵(とも)の声が!」ドモンの脳裡に新シャッフルの仲間と、かけがえのないパートナーの姿が浮かぶ。「そうだ…俺にはみんながいる。そして…誰よりもっ、レイン!お前がいるっ!!」その時、レインはネオドイツの女としての覆面を脱ぎ捨て、ドモンもまた、それを受け入れる。「…だって、だって気付いたわ私、今まであなただけを見てたからっ!!!」大切な絆を取り戻したドモンは、レインのアドバイスでゴッドガンダムの機能を回復させ、再びガンダムシュビーゲルに対峙する。「ドモンよ、よくぞ立った!」ドモンが応える。「今こそ俺の本当の戦いが判った!!」「ならば心して受けとれよ!お前たちの愛の力をっ!!」タイムリミットの寸前、東方不敗流究極奥義“石破天驚拳”と、ゲルマン流忍術の必殺技、疾風怒涛たる“STURM UND DRANG(シュツルム・ウント・ドランク)”が激突し、特設リングはまばゆい閃光に包まれる!!

# FIGHTING ACTION

内部に組み込まれたアクションフレームにより、モビルファイターの最大の特徴である大胆な格闘ポーズを実現。



コクピットとなるコア・ランダーは、キャノピー開閉に加え、変形してガンダムシュビーゲルのボディに装着可能。

コクピットハッチは開閉式。

両腕のブレードは展開し、手に持つことが可能。

オリジナルデザインのマーキングシール付き。

## DETAIL

## ACTION FRAME

## PAINTING

※よりリアルに仕上げたいかたは、下の基本色をご覧ください。

●このキットをよりリアルに塗装したい方は、(株)GSIクレオスより発売のガンダムカラー(MG「ガンダムシュビーゲル」用、その他カラーセット)をお使いください。

●顔等の塗装色:  
ホワイト(100%)+ネビーブルー(少量)  
+レッド(少量)  
またはガンダムカラーホワイト4

●ヘルメット、肩等の塗装色:  
ブルー(50%)+ブラック(20%)  
+レッド(20%)+ホワイト(10%)  
またはガンダムカラーブルー14

●クツ等の塗装色:  
モンザレッド(100%)  
またはガンダムカラーレッド1

●アンテナ等の塗装色:  
イエロー(80%)  
+オレンジイエロー(20%)  
またはガンダムカラーイエロー1

●関節等の塗装色:  
ニュートラルグレー(60%)  
+ミッドナイトブルー(40%)  
+パープル(少量)

●目、センサー等の塗装色:  
蛍光グリーン(100%)

## SCHWARZ BRUDER RAIN MIKAMURA

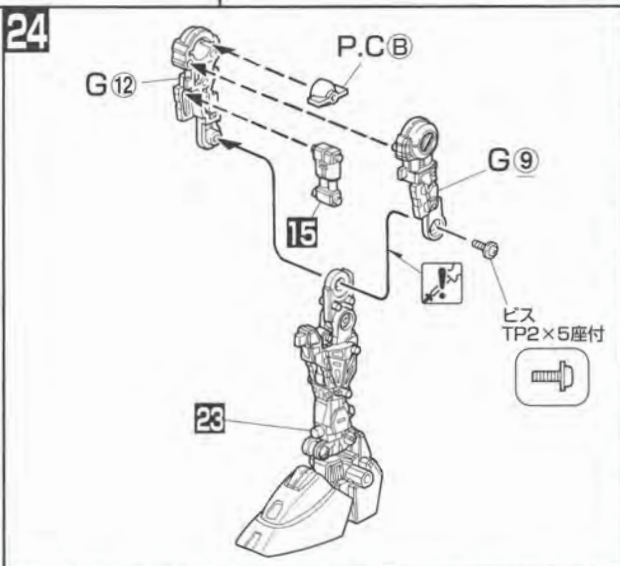
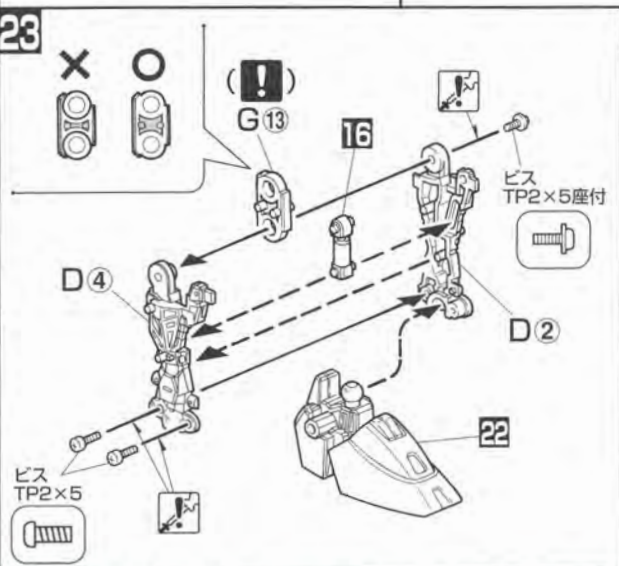
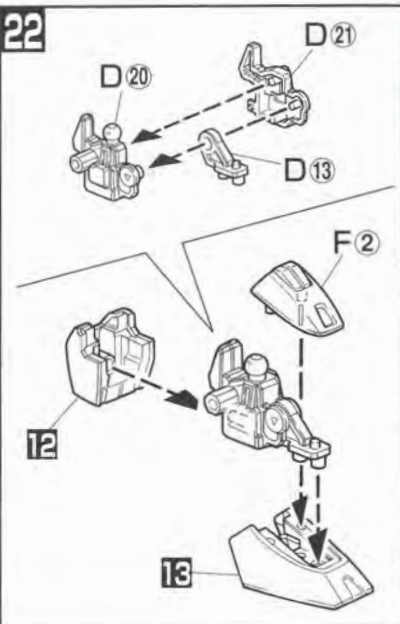
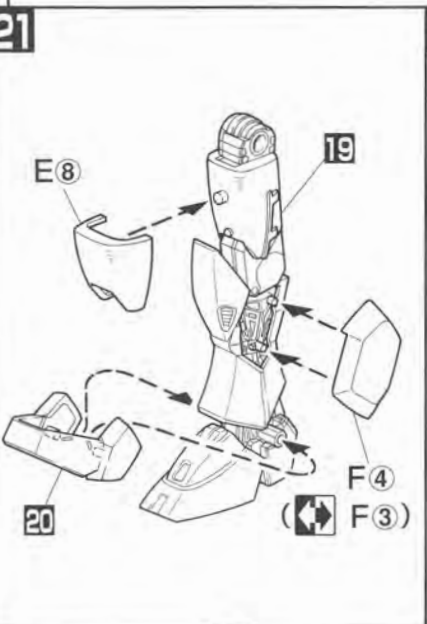
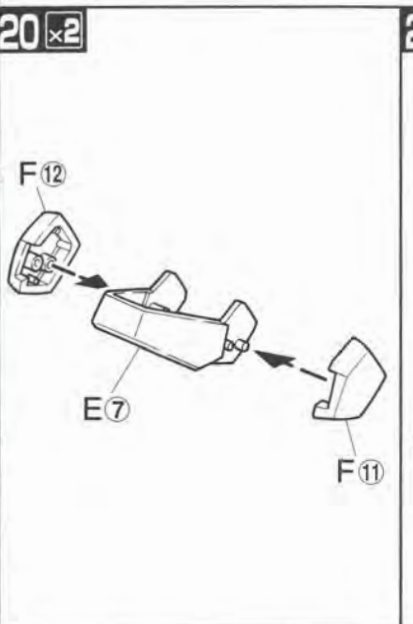
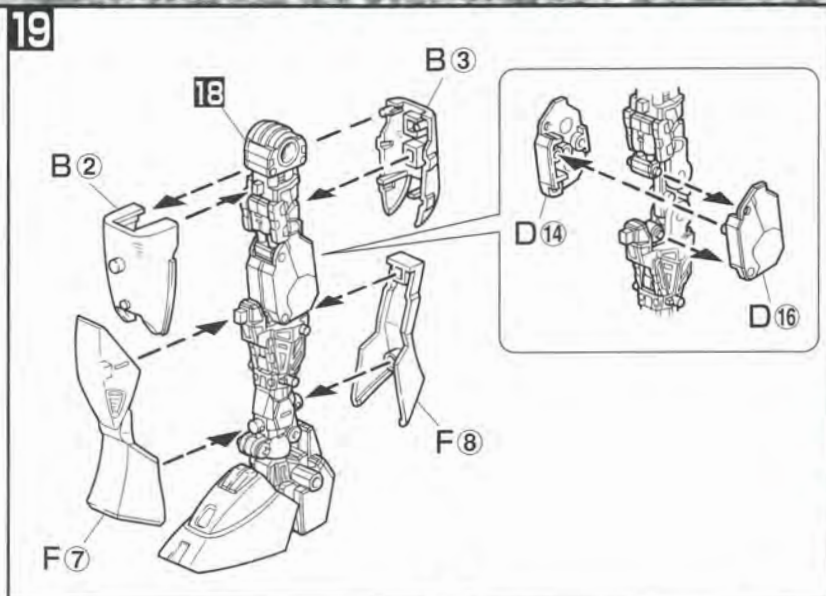
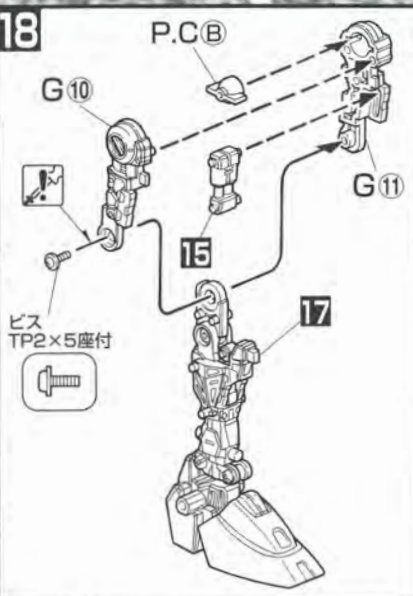
ネオドイツ代表のガンダムファイター、シュバルツ・ブルーターとレイン・ミカムラをフィギュア化。レインは頭部差替えて覆面の有無が選択可能。



## FRONT VIEW



Parts Name  
Parts List  
Arm Unit  
Leg Unit  
Head & Body  
Core Lander  
Final Assemble & Weapons



# CORE LANDER

このメカ自体は、特に「車両」である必要も規制もなく、ほとんどが浮遊システムを持つフロントカーとなっている。ガンダムファイト期間中、GFの移動手段となり、また、非常時にはMFからの脱出に使用することも可能である。ただし、ガンダムファイトの最中にコア・ランダーで脱出することは、機体を放棄したのと同義であり、即座に敗北を意味する。また、コア・ランダー自体、レギュレーションで採用が義務づけられている装備でもないため、不採用の機体も多い。さらに、背部からMFにドッキングした状態で、バーチャルコックピットシステムと干渉しないように設計する必要があるため、高い工業技術と設計技量が必要とされるのである。

ガンダムシュビーゲルのコア・ランダーは、後方に大出力スラスタと兼用の二対の可動リバルスリフターユニットを装備している。ボディ前方下の両サイドには補助スラスタが装備され、他にも各所に用途不明のスリットやビットが装備されており、恐らくは「忍者」発動のためのものと推察される。



コア・ランダーは、GFがMFに乗り込む際などに使用する小型ビークルの総称である。

# SPIEGEL BLADE

ガンダムシュビーゲルが装備する新撃用の武装。近年のガンダムファイトにおいては、ビーム・ソードなどのビーム兵器が主流となりつつあるが、依然として実体弾や物理的な打突、新撃、投擲武装などを装備するMFおよび、愛用するGFは多い。

特に「忍者」は、歴史的にも独自の武装を開発、装備することが知られており、ガンダムシュビーゲルも、ブレードの他にアイゼンネット（鉄の網）やメッサーグランツ（手裏剣）などを多用する。他にも、プラズマ球らしきものを使用した目くらましや変わり身、隠行などを駆使するが、やはり最大の「武器」はシュビーゲルブレードであろう。ネオドイツと言えば、メーカー名が刃物を意味する程の高品質が知られているが、この武装にはそれに加えて「忍者」がもたらした「ニホントウ」のノウハウも融合しているという説もあり、あれほど巨大で敵MFを両断する威力を持ちながら、例えば人毛を縦に10本に切り分けることも可能だと噂されている。ちなみに、機体にも冠されている「シュビーゲル」とは独語で「鏡」を意味する。まさに明鏡止水を会得する強豪に相応しい武器であるといえる。

# SCHWARZ BRUDER RAIN MIKAMURA

シュバルツ・ブルーダー 生年月日：F.C.31年5月20日。年齢：28歳。身長：194cm。体重：81kg。血液型：O型。性格：沈着冷静にして神出鬼没。クラー：？

水遁、木遁、壁抜けなど、様々なゲルマン流忍術を会得する強豪GF。武闘家としても優秀で、特に精神面においては洗練されており、ドモンに「明鏡止水」の境地を授けるなど、格下のファイターを教え導く度量すら持ち合わせているほか、東方不敗やデビルガンダムに関する知識も群を抜いている。そして、その正体はドモンの兄キョウジがDG細胞で造り上げたアンドロイドである。本物のシュバルツは、ネオドイツ・スペースコロニー軍将校であり、サバイバルレプンの期間中にデビルガンダムと遭遇し敗れた。しかし、キョウジは彼の意志と肉体と技量を継承し、自らの記憶と思考を託したのである。そして、ドモンの成長を見守り、デビルガンダムの動向を監視し続けていた。ちなみに、「シュバルツ」は「黒」、「悲しい」、「ブルーダー」は「兄弟」、「兄弟のような」を意味する独語である。

レイン・ミカムラ ネオドイツ・スペースコロニー出身。年齢：20歳。生年月日：F.C.39年10月3日。身長：167cm。体重：?kg。血液型：A型。性格：責任感が強い。クラー：ドモン・カッシュ

ドモンの幼馴染みで、第13回ガンダムファイトにおけるパートナー。非常に優秀な医者でありエンジニアであり、ドモンの健康管理やシャイニングガンダム、ゴッドガンダムのメンテナンスをほとんどひとりでこなしている。他のGFたちのように、拳と拳を通じてドモンと理解し合えないことに悩み、また、ウォンの陰謀によりアレンビーが拉致されたことへの責任を感じて辞表を提出。行方不明となり、ネオホンコンの街をさまよっていた時にシュバルツに誘われ、「物事を逆から見てみよう」というシュバルツのアドバイスにすがるようにしてネオドイツのクラーとなる。その際、シュバルツのものと同じ意匠の服、覆面を身にまとい、「ネオドイツの女」となってドモンの前に立ち上がった。



Parts Name  
Parts List  
Arm Unit  
Leg Unit  
Head & Body  
Core Lander  
Final Assemble & Weapons



Parts Name	25	26
Parts List	27	28
Arm Unit	29	30
Leg Unit	31	32
Head & Body	33	34
Core Lander	35	36
Final Assemble & Weapons	37	38
Final Assemble & Weapons	39	39

Parts Name	32	33
Parts List	34	35
	<p>※A29・H1は下の図の様に切り取ります。</p>	
Arm Unit	36	37
Leg Unit	38	39
Head & Body	39	39
Core Lander	39	39
Final Assemble & Weapons	39	39



Parts Name

Parts List

Arm Unit

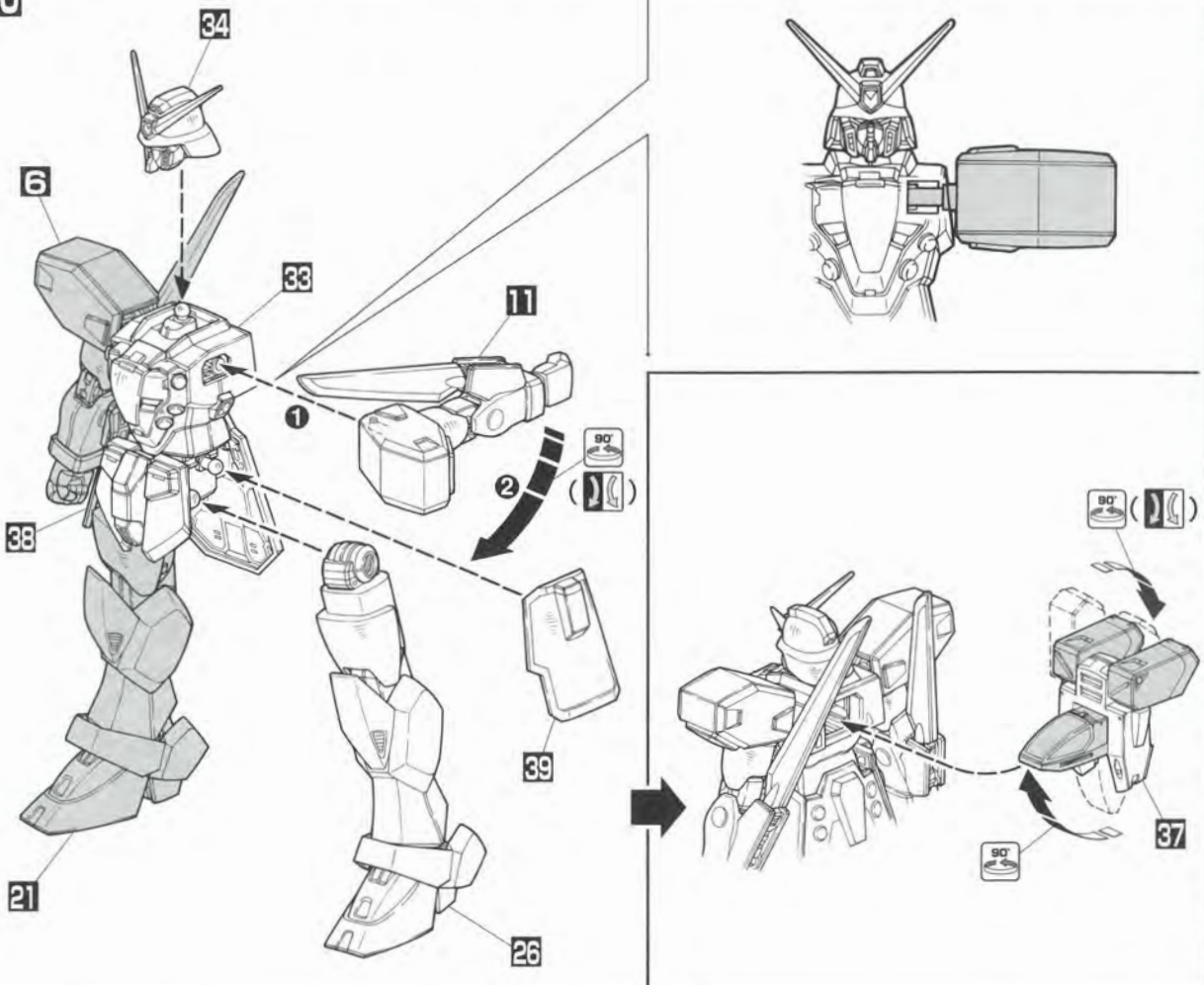
Leg Unit

Head & Body

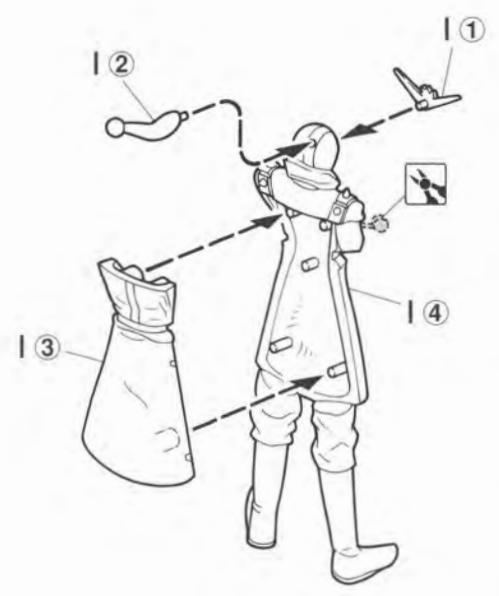
Core Lander

Final Assemble & Weapons

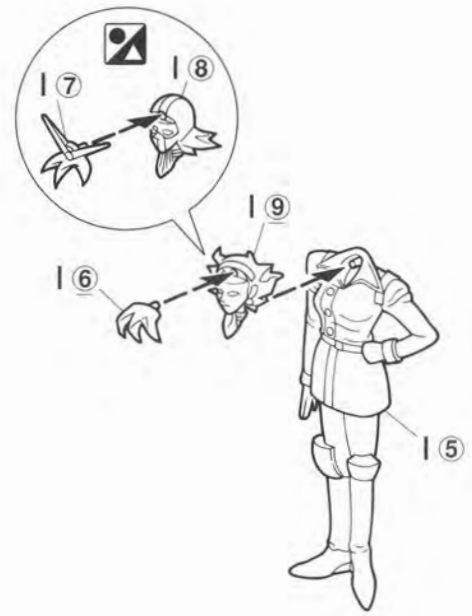
40



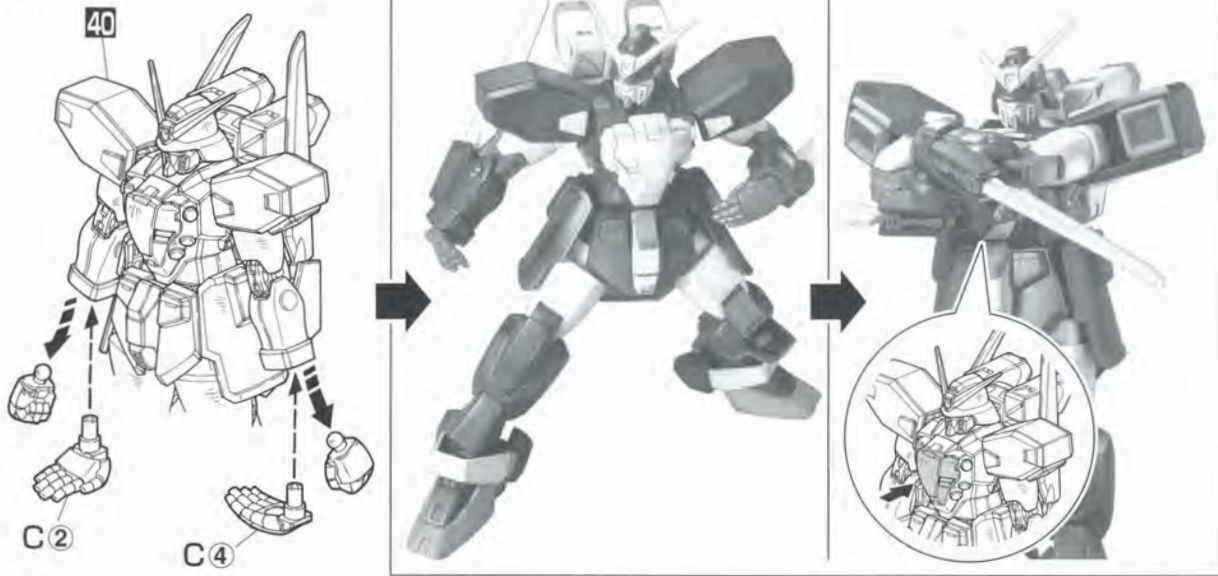
41



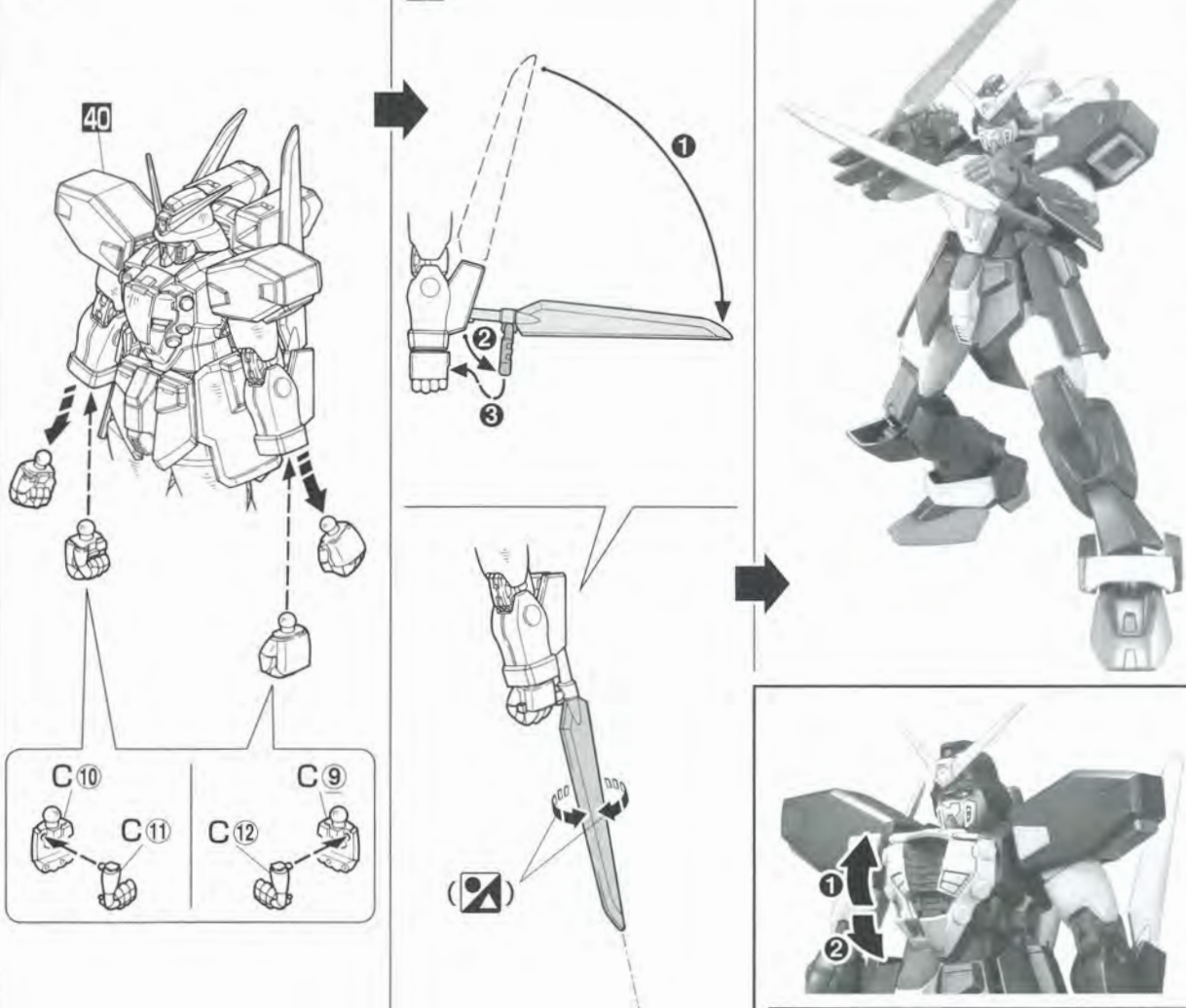
42



43



44



Parts Name

Parts List

Arm Unit

Leg Unit

Head & Body

Core Lander

Final Assemble & Weapons

15

14

\*マーキングシールは好きな所にはってください。