（な）

ナグツァート

原作　魔装機神系オリジナル
参戦作品　ＥＸ　魔装機神
分類　呪霊機
全高　33.5m
本体重量　35t
全備重量　50t
エネルギー　精霊石、エクトプラズム、魔力
融合形態　真ナグツァート
所属　ヴォルクルス
主なパイロット　ルオゾール・ゾラン・ロイエル
【武装・兵装・技】
・カロリックミサイル
・プラグマティックブレード
・アストラルバスター
・ファントムビュレット
【設定】破壊神ヴォルクルスに仕える魔神官ルオゾールの使用する、現在確認が取れているただ一つの呪霊機。大量の賢者の石とエクトプラズムで作られている。アストラルシフトと呼ばれる無敵モードは、存在の半分をアストラル界に置くというもの。怪しさ全開、まさしく幽霊的な気色の悪いデザインである。製作者（ルオゾール）の趣味が如実に出ていると言えよう。
【ＥＸ】シュウの章で一度使用できる以外はマサキ、リューネの章で敵として登場する。しかし、その場合は常に無敵モードである（シュウの章では魔力を消耗しすぎるとかで無敵ではない）。かなり高いレベルで登場するためダメージを与えるだけで大量の経験値を得られるが、シナリオ「聖少女」で調子に乗ってレベルを上げているとイブンばあさんが死んでしまうので注意。シュウの章では最終シナリオ前で一度だけ使えるが、わざわざ経験値をやる必要はないので他のユニットのための削りに使おう。
　性能的にはかなり優秀な部類に属するが、無敵モードがあって初めてボスとして成り立つ程度の強さであるのも事実である（ＨＰが低すぎる）。
【魔装機神】第１章において何度も戦うことになる。多量のＨＰと高い攻撃力を持ち、ルオゾールの能力も相まって非常に厄介な敵となる。正面からでは勝ち目は薄いが、苦労して背後に回り込んでも「気配察知」されることが多い。シナリオによっては特定ターン以前に倒すと復活したりもするが、資金稼ぎに使うのはちょっと難しいだろう。
　やはり第１章登場なだけあって、ボスとしては物足りない部類に属する。そのためかどうかは知らないが、後に真ナグツァートにランクアップ（正確には違う）することとなる。それにしても当初はアストラルコーティングをほどこした武器でなければ傷一つつけられなかったはずなのだが、いつの間にやらラングランの魔装機の武器にはコーティングがほどこされていたようで、簡単にダメージが与えられるようになってしまった。

ナグロッド

原作　魔装機神系オリジナル
参戦作品　ＥＸ
分類　Ｃクラス魔装機
全高　22.5m
本体重量　34.8t
全備重量　41t
エネルギー　プラーナ、精霊力、魔力
動力　フルカネルリ式永久機関
所属　シュテドニアス軍
主なパイロット　シュテドニアス兵士他
【武装・兵装・技】
・ナックルパート
・ガトリングガン
・対空レーザー
【ＥＸ】シュテドニアス連合製Ｃクラス魔装機。守護精霊は不明だが、大地系低位と思われる。対空用に開発された魔装機で、強力な対空レーザーを持つ。
　序盤から中盤にかけて出現する。いわゆる動く砲台（この場合正確には高射砲か）で、対空レーザーの威力はかなりのもの。もっともそれ以外に大した武装はなく、機体性能もズバ抜けているとは言えないので、空中ユニットが地上に降りて戦うようにすれば、たんなるカモと化す。そのせいか、**魔装機神**には登場しなかった（空中という概念がなくなったため）。時代の波に飲み込まれていった、悲劇の機体の一つであると言えるのではなかろうか。

（に）

ニセグレンダイザー

原作　ＵＦＯロボ　グレンダイザー
参戦作品　第２次　第２次Ｇ
分類　円盤獣（円盤獣ベニベニ）
全高　30m（推定）
所属　ベガ星連合軍

主なパイロット　ニセデューク・フリード
【武装・兵装・技】
・ハンドビーム
・ショルダーブーメラン
・スクリュークラッシャーパンチ
・反重力ストーム
【原作】ベガ獣ベニベニが変身した姿。一度見たものならば何にでも化けられる特殊能力を持ち、その化けっぷりは本物とまったく区別が付かないほど。芸が細かいことに、ちゃんとスペイザーと合体した姿にもなる。また、この能力は自分だけでなく、他の者を変身させることができ、親衛隊員をデュークに変身させている。変身能力は優れているものの、能力までは本物そのままというわけにいかないらしく、とにかく暴れ回って町を破壊していた。ちなみにベニベニの本来の姿はネズミのような姿。ベニベニの登場した第58話「悪魔にされたグレンダイザー」については、キャラ名鑑ニセデュークフリードを参照。
【第2次】第8話「マクベの罠」に登場。すぐに見破られる。さらに弱い。最初はマジンガーZ一機での戦いとなるが、それでも全然問題ないほどの弱さである。

νガンダム

原作　機動戦士ＧＵＮＤＡＭ　逆襲のシャア
参戦作品　第1次　第2次　第2次Ｇ　第3次　ＥＸ　第4次(Ｓ)　新　Ｆ完結編
分類　ニュータイプ専用試作型ＭＳ
形式番号　ＲＸ-93
全高　23m
頭頂高　22m
本体重量　27.9t
全備重量　63.0t
ジェネレータ出力　2980kw
スラスター総推力　97800kg
センサー有効半径　21300m
姿勢制御バーニア数　26
装甲素材　ガンダリウム合金
エネルギー　熱核融合炉
所属　地球連邦軍（ロンド・ベル）
主開発者　アムロ・レイ他
主なパイロット　アムロ・レイ
【武装・兵装・技】
・バルカン
・ミサイルランチャー（ミサイル）
・ビームサーベル
・ビームライフル
・ビームキャノン
・ビームランチャー
・νハイパーバズーカ（ハイパーバズーカ）
・フィンファンネル
【原作】アムロ・レイによって基本設計され、アナハイム・エレクトロニクス社で製造された連邦軍唯一のサイコミュ搭載ＭＳ。
　シャアの再興したネオ・ジオンに対抗するために、戦力の増強が図られたロンド・ベルであったが、ネオ・ジオン側が戦線に投入してくるであろうと予測されるニュータイプ専用機動兵器に対抗できる機体はなかった（連邦政府上層部がニュータイプであるロンド・ベルＭＳ部隊隊長アムロ・レイ大尉を危険視していたことや、予算削減、またＺプロジェクト以降、新規のＭＳ開発計画が進んでいないなどが主な原因である）。そのためアムロはフォン・ブラウンのアナハイム工場の協力を独自に取りつけ、自ら設計に参加、この機体を完成させ、最終チェックもなしにいきなり戦線に投入した。
　アナハイム製ガンダムとしては初めての本格的なサイコミュシステムを搭載しており、さらに秘密ルートでネオ・ジオンから提供されたサイコフレームにより、過敏とさえ言えるほどの追随性を示す（このことが仇となってケーラの死を招くことになったが）。
　この機体の最大の特徴はサイコミュ誘導兵器にフィンファンネルを装備していることで、これにより攻防一体の戦闘が可能である。リ・ガズィではギュネイのヤクト・ドーガにも苦戦を強いられていたアムロだったが、νガンダムに乗り換えてからは逆に手玉にとっていた。
　シャアの駆るサザビーとの戦いは最初ファンネル合戦という当時最高峰の戦いを展開していたが、その互角の戦いはお互いの武器をすべて破壊し、最終的にはただの殴り合いになってしまった。シャアの一瞬の隙をついて殴り合いを制したアムロはνガンダムで地球に落下するアクシズの一部を押し戻そうとする。やがて敵も味方も一緒に押し戻そうとアクシズにとりつくが、彼らの機体は耐えきれずオーバーロードをしていく。しかし、最後にはサイコフレームの共振により発せられたオーロラで、νガンダム以外のＭＳははじき飛ばされ、さらにアクシズも落下コースから外れていった。
【第1次】ガンダムチームの一員として選択可能。能力的にはＦ91を下回ってはいるものの、アムロのイメージを重ねてこちらをリーダーに据えた人も多いのではないだろうか？
　能力的には十分なのだが、遡ってプレイしたユーザーはフィン・ファンネルの射程がヴェスバーよりも短いことに驚いたことであろう。
【第2次】中盤アムロがガンダムから乗り換える。ここからアムロの本領が発揮されると言ってもいい。シナリオが進むごとにフィンファンネルの射程がのびていき、再攻撃の効果も相まってほとんどの一方的な攻撃をしていた。全シリーズ最強と思われる。天敵はグランゾン。
【第2次Ｇ】中盤から使用できる。その移動力とフィン・ファンネルの射程の長さは相変わらず頼りになる。ただ、ファンネルの使用回数がかなり厳しい

ので、その辺は気を付けて使わねばならない。
【第３次】今作におけるＩフィールドは完全防御の上、エネルギーを宇宙空間の移動でしか消費しないのでジ・Ｏなどが相手だと無敵。攻撃数値がパイロットに依存してかつダメージ上限があるため、スーパー系の必殺技にも劣らない破壊力を発揮していた。
【ＥＸ】いきなりアムロが二回行動可能なため、フィンファンネルがあっという間になくなる。ほとんどの場合クリティカルを出すことを前提に攻撃するとんでもないユニット。攻撃数値にパイロットは気力しか影響を与えないため、フィンファンネルでも９９９９のダメージを与えるのは難しかった。
【第４次】フィンファンネルが六発になってしまい、都合三ターンしか使えない。ダメージ上限が取り払われたため、パワー不足を否定できない。Ｉフィールドは固有のグラフィックを持つという特別扱いを受けたが、能力は同じなのでゲストメカの強烈なビーム砲は耐えきれない。
【第４次Ｓ】フィンファンネルの攻撃力が上がり、ゲイオス・グルードを一撃で葬ることも可能。
【新】心機一転、リアルサイズで登場。ＣＭではファンネルが飛んでいっても残っていたため不安であったが、製品ではちゃんとなくなっていったので安心したファンは多いことだろう。完全に性能が安定していて、数値的にほぼ**第４次Ｓ**の時と一緒。
【Ｆ完結編】使用回数＆射程の増加、マップ兵器の追加、とパワーアップ目白押しのフィン・ファンネル以外はあまり変わっていない。元々基本値を高めにバランスよく設定されていることもあるが、「マップ兵器」という要素を加え隙のない仕上がりとなった。ただ一つだけ悔やまれるのは、ゲッターは言うに及ばずマジンガーＺまでもがさらなるパワーアップを遂げた今作において、三役の一体であるΨガンダム自体にパワーアップがなかったことである。

（ぬ）

ヌーベルディザード

原作　重戦機エルガイム
参戦作品　第４次（Ｓ）　Ｆ完結編
分類　Ａ級ヘビーメタル
全高　24.5m
頭長高　19.8m
重量　24.9t
ムーバブルフレーム　Ｍサイズ
エネルギー　太陽光変換エネルギー
所属　反乱軍
主なヘッドライナー　ガウ・ハ・レッシィ
【武装・兵装・技】
・セイバー
・Ｓマイン
・パワーランチャー
【原作】ガウ・ハ・レッシィが使用する反乱軍のＡ級ＨＭ。もとはアマンダラ・カマンダラが所有していたが、戦艦ホエールと共にレッシィに譲り渡された。
　このＨＭはもともと、アモンデュールのプロトタイプとしてアマンダラが設計し、自家用としてサートスターで開発していたものであった（ガイラムをベースにしているとの説もある）。それゆえ、ランドブースター形態への変形機構を取り入れた、新しいタイプのＨＭとして誕生するはずであった。だが、当初予定していた性能には満たなかったため、あえなく失敗作の烙印を押されてしまう。しかし、後になって、反乱軍のディザードのデータを元に再設計し、晴れてヌーベルディザードとして完成を見た。
　最大の特徴は両肩のラウンドバインダーと、ランドブースターへの変形機構である（劇中には登場しなかったが）。主武装はラウンドバインダーに仕込まれたパワーランチャーで、腕と独立して自在に動かせるバインダーのおかげで、かなり使い勝手のよい武器になっている。他にセイバーなど、エルガイムと共通の武装があるが、バスターランチャーの単独使用はできない。コクピットは当初、他のポセイダル軍Ａ級ＨＭと同じくフロッサーシート使用型となっていたが、後にスパイラルフロー「フリッカ」対応型へと改造されている。
　なお、一説にはこのＨＭは「クルツ・テンプル」という名称で呼ばれていたともいわれているが、ムーバルフレームがまったく違うので、機体自体にテンプルシリーズとの共通性はない。だが、頭部のシルエットがどことなくテンプルシリーズのそれを思わせるものとなっており、もしかしてテンプルシリーズから流用していたのかもしれないが、その真偽は不明である。
【第４次（Ｓ）】シナリオ「強襲！　阻止限界点」にて戦闘終了後にアマンダラからＭｋⅡと共にもらえる。性能的にはカルバリーテンプルとほとんど同じ。結果エルガイムが外され、その二機とＭｋⅡでＨＭ部隊を構成することになる、というパターンが多いのではないだろうか。手に入れるとレッシィが早速乗り換えてくるが、Ｃテンプルと違って改造は施されていないので、終盤まで使っていくのであれば、多少改造しないとつらい。ＭｋⅡのバスターを撃って獲た金を注ぎ込んで改造してやれば、同じくＭｋⅡに乗せてレベルアップさせすぎた（？）パイロットの乗機としてそれなりに働いてくれるだろう。
【Ｆ完結編】シナリオ「アマンダラ・カマンダラ」

終了後、アマンダラから受け取ることとなる。この時点でホエールが撃墜されていなければ、エルガイムとの選択でバスターランチャーを付けることができるので、思い入れさえあれば他の強力なロボット達と対等に戦っていけるだろう。なお、後半シナリオでは敵ユニットとして登場するが、HPと装甲がとても同じ機体とは思えないくらい強化されており、倒すのに一苦労する。

（ね）

ネェル・アーガマ

原作　機動戦士ガンダムＺＺ
参戦作品　第３次　第４次（Ｓ）　Ｆ　Ｆ完結編
分類　機動戦艦
ＭＳデッキ数　３
エネルギー　熱核融合炉、太陽電池
所属　エゥーゴ
艦長（代理）　ビーチャ・オーレグ

【武装・兵装・技】
・２０ミリ機銃
・５０ミリ機銃
・１８０ミリ機関砲
・ミサイル
・サブメガ粒子砲
・２０連装サブメガランチャー
・メインメガ粒子砲（メガ粒子砲）
・ハイパーメガ粒子砲

【原作】アーガマの後継艦として、アナハイムエレクトロニクスが開発した大型戦艦。名前は「アーガマに近い」という意味だが、その機能・性能・外観ともに、「木馬」ホワイトベースに近いものとなっている。三基のＭＳ発進デッキ（ＺＺの各パーツに対応している）に、艦尾の着艦専用デッキ、強度を上げるため内蔵ドラム式になった遠心重力ブロックなど様々な高性能装備を有しているが、最大の特徴は艦底に装備されたハイパーメガ粒子砲。アーガマのものより強力になったその威力はコロニーレーザー砲クラスの破壊力。またもう一つの特徴として、コンピュータサポートによりブリッジから操艦、砲の操作がすべて可能な点があげられる。これによりＭＳ関係の人員を除けば５人程度で戦闘が可能である。

地球に降りたアーガマの代わりにブライトに与えられる予定だったが、エゥーゴ上層部はブライト以外のクルーはエゥーゴ子飼いの人間にしようとしていた。しかし、受領時にたまたまネオ・ジオン軍が攻めてきたため、そのごたごたの内にアーガマのクルー（の一部）が艦を掌握することに成功する（この時ブライトはシンタとクムを助けるため艦外に出て、そのまま艦を離れる）。

もっともそのため人手不足に陥り、パイロットであるルーやエルにまで、炊事やら洗濯やらをやらせる羽目になるのだが……。その後はビーチャが艦長代理をつとめ（あまり役に立たずにほとんど合議制だったが）、ほとんど単独でネオ・ジオン軍と交戦していくことになる。しかしその後の戦闘の中心はハマーン軍とグレミー軍との内戦に移ったため、ガンダムチームはともかく、この艦が戦局に大きな影響を与えたとは言い難いだろう。

そういった理由に加え、登場期間が短い、アルビオンのように派手に特攻をかけたわけでも、ホワイトベースの様に轟沈したわけでもないし、何よりブライトが直接指揮をとったことがほとんどないので、歴代のガンダムの母艦の中では今ひとつ印象が薄い。やはりロボット（ではないが）はパイロットが立っていないと駄目なのである。

【ＳＲＷ全般】ゲームでの役割は名前のとおり「アーガマに近い」、すなわちアーガマとラー・カイラムの間のつなぎである。アーガマ入手時の時のようにマップ兵器が追加されるわけでもなく、ラー・カイラムの時のように達成感があるわけでもない。中継ぎの悲しいところである。

ネオ・グランゾン

原作　魔装機神系オリジナル
参戦作品　第３次　ＥＸ　第４次（Ｓ）
魔装機神　Ｆ完結編
分類　真武装機甲士（ゲスト技術使用の地球製ロボット＋錬金学・呪術）
全高　35.8m
本体重量　65.2t
全備重量　118t
エネルギー　ブラックホール、魔力
変身前形態　グランゾン
所属　ヴォルクルス→シュウ・シラカワ
主なパイロット　シュウ・シラカワ

【武装・兵装・技】
・グラビトロンカノン
・グランワームソード
・ビッグバンウェーブ
・ワームスマッシャー
・ブラックホールクラスター
・縮退砲

【設定】ゲストと地球の技術を結集して建造されたグランゾンに、さらにラ・ギアスの錬金学と呪術を用いてシュウ・シラカワが改造を施した機体。シュウ曰く「グランゾンの真の姿」である。外見的には全体にフォルムがトゲトゲしくなる他、背中に光背に似た金色のリング状ユニットが備わるのが特徴。

ノーマルのグランゾンから変形（変身？）して出現する。
　シュウによるとこのネオグランゾンはヒンドゥーの破壊神シヴァ、すなわちラ・ギアスの破壊神サーヴァ・ヴォルクルスと同じ属性を持つらしい。耐久力、運動性、攻撃力、すべてにおいて並みいる敵味方のロボット達を寄せ付けず、最終兵器・縮退砲は他のあらゆる兵器の威力を文字通りケタ違いに上回る壮絶な破壊力を誇る。大抵の場合ストーリーの最終ボスさえ上回る圧倒的な性能はなるほど破壊神の名に恥じない（**ＥＸ**では当のヴォルクルス自身より強かったりする）。ＳＲＷ世界最強のスーパーロボット。

【第３次】通常の最終シナリオ「ラストバトル」クリア時にシュウが生き残っていて（マップ上にいて）かつ総ターン数が３８０以内の場合、シュウが裏切る真の最終（隠し）シナリオ「ラグナロク」が発生。そこでグランゾンから変身する。これだけでも厄介なのにヴァルシオン二機を従えている。射程外からの攻撃はほぼ不可能、接近するとマップ兵器を使うなど手が付けられない。下手に味方を落とされて気力を溜められると装甲が上がってしまい、スーパーロボットの必殺技すら通用しなくなる。シリーズ中でももっとも強いネオグランゾンかもしれない。

【ＥＸ】隠しユニット。マサキ・リューネの章を「ＩＳＳを使って」両方クリアしたデータがある状態で、バンプレのロゴマークが表示されている時に「下、上、左、右、Ｌ、Ｒ」の隠しコマンドを入力。背景の色がオレンジに変われば成功。シュウの章でＩＳＳを使用せずに始めれば自機として使用できる。
　その強さはまったく損なわれていないのではっきり言って無敵。何しろラスボスよりも強いのだ。またリューネの章でもＩＳＳをうまく使って、ネオ・グランゾン使用状態のシュウの章のデータとリンクさせることによって登場し、選択次第で戦うこともできる。もっともその時は全滅再チャレンジ技で資金と経験値を稼いでいなければ太刀打ちできないだろう。リューネの章は味方ユニットの攻撃力が不足している上に通常では味方のレベルが低すぎるためである。しかし、実はアムロとフォウのレベルを29以上に上げて「威圧」を使いまくれば、案外楽に勝てる。

【第４次】最終シナリオ到達時の総ターン数が３２０ターン以上で発生する「シュウと戦うか？」の選択で「戦う」を選ぶと登場する（この場合のエンディングは最高に夢見が悪い）。この時のシュウのレベルは99、気力１５０であり、味方の気力は５０で始まる。おまけに取り巻きにレベル99のヴァルシオンが五機もいる。ところが実は倒すのは意外と難しくない。マップ右側に囮のユニットを出すとネオ・グランゾン単機で突出してくることが多いのでそこに「脱力」をかけまくり、「気合」「激励」で気力を上げたユニットで攻撃をかければ意外と簡単に沈む。「奇跡」持ちのスーパー系主人公と「復活」持ち数人いればさらにたやすい。やりかたによっては何と一ターンで落とすことも可能である！

【第４次Ｓ】総ターン数が３５０以上になったこと以外は出現条件は**第４次**と同じ。今回はシュウのレベルは60。また取り巻きのヴァルシオンのレベルも52、味方の気力も８０と**第４次**より高めとなっている。だがその代わり、分身（！）することによって三機出現し、また囮を使っても突出することも無くなった。よって五機のヴァルシオンをすべて倒してから三機のネオ・グランゾンを相手にすることになる。グラン・ガランにシルキーやエルを乗せていれば、「隠れ身」を使って主力ユニットを搭載したまま無傷でネオ・グランゾンに接近させることができ、その後はほぼ同様に攻略できる。

【魔装機神】「メモリアル・デイ」の回想シーンで少し出てくる他は、ほとんど出てこない。真ナグツァートと戦うルートでのみ仲間になる。ＨＰは大幅に落ちているが装甲と攻撃力は相変わらずで、縮退砲のみならずブラックホールクラスター以下の武器も侮れない。落とされる心配はいらないだろう。使用可能なのは二シナリオのみで、最終シナリオでは一度ルオゾールに操られてマサキで説得するまで敵に回ってしまい味方を大いに混乱させるが、マサキで二回説得すると再び味方として強力な力を発揮してくれる。この機体が仲間になればクリアしたも同然。その気になれば一機で真ナグツァートを倒せる。

ネモ

原作　機動戦士Ｚガンダム
参戦作品　第３次　第４次（Ｓ）　Ｆ　Ｆ完結編
分類　迎撃用量産型ＭＳ
形式番号　MSA-003
頭頂高　19.5m
全高　18.5m
本体重量　36.2t
全備重量　55.6t
ジェネレータ出力　1620kw
スラスター総推力　72800kg
センサー有効半径　10020m
エネルギー　熱核融合炉
所属　エゥーゴ
主なパイロット　エゥーゴ兵
【武装・兵装・技】
・バルカン
・ビームサーベル
・ビームライフル
【原作】ジムの発展後継機。ジムⅡは連邦軍、エゥーゴ問わず使用されていたが、この機体はエゥーゴ、カラバでのみ使用された。量産機のわりには高性能で、エゥーゴの主力である。開発、生産はアナハイムで行われた。カツやファといったパイロットが搭乗することもあった。さらに、勝手に乗り回してその高性能ぶりを証明したのがロザミアである。

【第3次】初めて入手できるのはシナリオ「G-3」攻略後。それまでの主力であるGMがあまりにショボいので、かなりありがたい。以後、コウやスレッガーのオマケでも入手できるので、ほっとくと四機はたまってしまう。中盤までは使える機体だが、あまったネモは解体部品行きにすることをお勧めする。

【第4次(S)】シナリオ「発端」を手早くクリアーすると入手できる。しかし、今回は他に強力なユニットがいくらでもあるので、これを使う人は相当マニア。なお、シナリオ「ビヨン・ザ・トッド」でロザミアがこれに乗って出撃することもある。

【F(完結編)】シナリオ「シャングリラ・チルドレン」でジュドーが乗ってくる。このシナリオでは、連邦兵が乗ってきた機体がギャブレーとハッシャに撃墜されており、なかなか扱いがいい(?)。これ以降、MSが少ないこともあって、しばらくは主力として活躍することとなる。当時のロンド・ベルの窮状を表しているといえよう。

ネロスガンダム

原作　機動武闘伝Gガンダム
参戦作品　新
分類　第十三回GF用試作モビルファイター「ガンダム」(DG細胞使用)
形式番号　GF13-055NI
頭頂高　16.2m
本体重量　7t
最大加重重量　15.3t
装甲素材　ガンダリウム合金スーパーセラミック複合材、レアメタルハイブリッド多層材、(DG細胞)
エネルギー　熱核融合炉、(DG細胞)
バトルポイント・力　17.21
バトルポイント・速さ　24.20
バトルポイント・攻撃力　18.81
バトルポイント・守備力　16.17
バトルポイント・索敵能力　14.95
バトルポイント・適応能力　16.34
バトルポイント・総計　107.68
変身形態　天剣絶刀ガンダムヘブンズソード
所属　ネオイタリアー→デビルガンダム
主なパイロット　ミケロ・チャリオット

【武装・兵装・技】
・バルカン
・ショルダービーム
・銀色の脚
・虹色の脚

【原作】ミケロ・チャリオット駆るネオイタリア代表のガンダム。ミケロの得意とする脚技をトレースすべく設計されており、必殺技「銀色の脚」の破壊力は抜群である。最大の特長は集束・拡散両モードの選択使用が可能な粒子砲、サテリコンビーム。銀色の脚とは、ミケロの鋭い蹴りによって威力を倍加したサテリコンビームを撃ち込むもので、近・中距離に拘わらずオールラウンドなファイトを可能としている。その完成度の高さから、優勝候補の一角として挙げられる優秀なMF(モビルファイター)である。

記念すべき第1話「ガンダムファイト開始!　地球に落ちたガンダム」に登場。少女を人質にとり、銀色の脚でシャイニングガンダムを圧倒する。しかしラストにはシャイニングフィンガーで頭部を破壊され、第1話における悪役としての役割を果たすのであった。ドモンに「貴様が銀色の脚ならば、俺は黄金の指!」という名ゼリフを言わせたことも印象的である。

『Gガン』初期の基本設定としてガンダムファイト国際条約があるが、その第1条「頭部を破壊されたものは失格となる」を第1話において明示したことで、ネロスガンダムは視聴者を未来世紀世界に導く水先案内人の役目を、十二分に務めたと言えよう。ネロスVSシャイニング戦を皮切りとして、第十三回大会はその幕を開けるのである。

第1話に登場したことやミケロと同じく悪役としてのコンセプトが明解な点、そしてその人気の高さからシリーズ後半の決勝大会において復活、開会式でジョンブルガンダムと共に再登場し(25話)、リーグ戦においてドモンとの因縁の再戦を果たす(32話)。新必殺技「虹色の脚」と隠し武器のメリケンサック(?)による、長州力ばりのストンピング攻撃で猛攻をかけるが、ミケロの一瞬の油断から逆転負けを喫する。三度目の正直とばかりランタオ島でリベンジ戦に臨むも、いつの間にやら現れたドラゴンガンダムとボルトガンダムの援護により、ゴッドガンダムは戦線離脱、雪辱を果たせぬまま破壊されてしまうのだった(41・42話)。なおミケロ共々ネロスガンダムもDG細胞を移植され、決勝大会では「天剣絶刀ガンダムヘブンズソード」としてのファイトがメインとなっている。

ちなみにネロスガンダムは『Gガン』放映前に、ガレージキットとしての商品化が既に決定していた。そのためかプラモデル化されていないMFの中で、唯一コアランダーを装備している(ただし劇中では未使用)。

デザイン的に非常にオーソドックスでありながら、古代ローマの闘士を髣髴とさせる意匠を各部に施し、容易に悪役と分かるガンダムに仕上げてしまう辺り、さすがは大御所、大河原邦男氏である。緑を基調としたカラーリングも従来のMSに通じており、ポイントが高い。

【新】地上編終盤にいきなり登場。それまでストーリーにまったく絡んでこなかったのに、急にDG軍団の一員として登場したので、原作を知らない人には何が何だか分からなかっただろう。性能的にはHPこそ1万以上で中ボス的な位置づけだが、この時期に登場する敵としては紙のような装甲であり、武装も決定打を欠くためにほとんど問題にならない。

（の）

ノーベルガンダム

原作　機動武闘伝Ｇガンダム
参戦作品　新　Ｆ完結編
分類　第十三回ＧＦ用試作モビルファイター「ガンダム」
形式番号　GF13-050NSW
頭頂高　16.2m
本体重量　7t
装甲素材　ガンダリウム合金スーパーセラミック複合材、レアメタルハイブリッド多層材
エネルギー　熱核融合炉
バーサーカー発動形態　ノーベルガンダム（ＢＳＭ）
所属　ネオスウェーデン
主なパイロット　アレンビー・ビアズリー

【武装・兵装・技】

・バルカン
・ノーベルストライク
・ビームフープ
・ビームリボン

【原作】アレンビー・ビアズリー駆るネオスウェーデン代表のガンダム。ＭＦとしては異色の機体で（もっとも『Ｇガン』においては異色じゃないガンダムの方が珍しいが）、セーラー服を着た女性型デザインに製作されている。細身のシルエットから想像される通り、機動性と柔軟性を重視した設計思想に基づき、装甲強度を落とし極限までシェイプアップした結果、超軽量化を実現している（はずなのだが、他ＭＦと比較してもさほど本体重量は変わらない）。この軽量化は凄まじいもので、頭部の髪状アーマー等は何と風になびいてしまう（！）程である。武装としては、ビームリボン・ビームフープといった新体操を彷彿させるものを装備し、女性ファイターならではの華麗な戦法で対戦ＭＦを翻弄する。そして最大の特長は、機体内部に搭載されたバーサーカーシステムにある（詳細は次項参照）。

　デザインの元ネタは言わずと知れたセーラームーン、というよりも、髪の形状や配色等から「セーラーＶ」がモチーフである可能性が高い。通称セーラーガンダムなどと呼ばれてしまうのは、この辺りによるものである（劇中であの振り向きポーズもやっている）。だが単なる『セラムン』のパロディに留まるガンダムというわけではなく、細部に渡って「カトキハジメ版初代ガンダム」と、デザイン的に融合がなされている。

　『Ｇガン』には良くも悪くも個性溢れるガンダムが大挙登場したが、ノーベルガンダムはその中でも話題性・インパクト共に一、二を争うと言っても過言ではない。本編登場に先駆けて雑誌でそのデザインが発表されるや否や、ファンの間で激しい賛否両論が巻き起こり、従来のガンダムシリーズとの違いを改めて再認識させてくれるものとなった。

　作中での登場は第30話より。ＭＦはモビル・トレース・システムを搭載しているため、従来のＭＳよりも人間らしい動作を見せることが多々あったが、ノーベルガンダムは特にその傾向が強い。件のセラムン振り向きポーズは言うに及ばず、ゴッドガンダムに抱きついてみたり、果ては魔法少女アニメさながらの演出がなされたりする等、搭乗者アレンビーのはつらつとしたパーソナリティを反映した描写が、随所で見受けられた。

　決勝大会終盤でアレンビー共々ＤＧ細胞を移植され、ノーベルガンダムは笑傲江湖ウォルターガンダムへと変態し、レイン駆るライジングガンダムと死闘を演じる。その結果、この１号機（？）は破壊されてしまうものの、対デビルコロニー戦においては２号機（？）がガンダム連合の初陣を飾り、マンダラガンダムと共に活躍。最終回のラストでは、ドモンとレインの門出を祝してハート型のアーチを描き、大団円に相応しい華を添えた。なお、この戦闘で使用された２号機は一部で「ノーベルガンダムＭｋⅡ」と呼称されているが、外観や性能はまったく同じものである。

　ちなみにコミックボンボン版『Ｇガンダム』の最終決戦では、コミックオリジナルの「高機動（スーパー）ノーベルガンダム」なるＭＦが登場している。デザインの元ネタは勿論スーパーセーラームーン。コミック版を執筆したときた洸一氏は大のセラムンファンであり、その熱意が高じて件のスーパー～がマンガに登場したわけである。このスーパー～はオフィシャルのムック本に掲載され、第十四回大会に出場することまで公式設定となった。

　さてノーベルガンダムはガンダムシリーズの中でも特異な女性型を模したデザインである訳だが、その源流は一体どこにあるのだろうか。その所在の一つを示唆してくれる資料として、ニュータイプ１９９３年４月号の巻頭カラーイラストが挙げられる。このイラストはセーラームーンとＧＰ０３Ｓステイメンという異色の組み合わせを描いたものだったのだが、このステイメン、何とセラムンの決めポーズをしているのである（しかもカトキハジメ氏描き下ろし）！　健全な（笑）ガンダムファンなら卒倒しかねないこのイラストが、後のノーベルガンダムのイメージソースの一助となったのは間違いないものと思われる。またノーベルガンダムで培われたデザイン手法は他作品にも活かされており、電脳戦記バ

ーチャロンに登場する「フェイ・イェン」等は、ノーベルガンダムを昇華したオリジナルロボットと見ることができるだろう。

【新】アレンビーを説得していれば自動的に入手できる。ＭＦの例に漏れず運動性を始めとする基本性能が高く、アレンビーの能力もかなり高いため、即戦力となる。しかし強力な必殺技を持たず、対ボス戦での活躍は望めない。専らデスアーミー等の雑魚ユニット掃除に利用するのが妥当と言える。

余談ながら、ノーベルガンダムはいい加減終盤にならないと入手できないのに、カットインが三種類も用意されている。これもひとえに開発スタッフの偏愛の成せる業だろうか。

【Ｆ完結編】初登場となるギアナ高地で一シナリオのみ使用可能だが、その後地上ルートを選択しアレンビーを説得していれば正式に入手できる。しかし、能力的には三軍に片足を突っ込みかねない有り様。総合能力でシャイニングガンダムにも劣るようでは、終盤戦に突入するロンド・ベルにとってはもはや格納庫を賑わすイロモノでしかない。原作での能力を考えると、このスペックはいただけない。能力値が完全にインフレを起こした本作において、この機体を使い続けられるのは真性のファンだけであろう。

ちなみに葛城ミサトは、このノーベルガンダムにただならぬ愛着感を抱いており、アレンビーに「乗せて欲しい」と頼み込む一幕も見られた。これはミサトそしてセーラームーン、両キャラの声優が三石琴乃であることからのお遊び的なシーンである。

ノーベルガンダム（ＢＭ）

原作　機動武闘伝Ｇガンダム
参戦作品　新　Ｆ完結編
分類　第十三回ＧＦ用試作モビルファイター「ガンダム」バーサーカーモード
（ＤＧ細胞使用バージョン有り）
形式番号　GF13-050NSW
頭頂高　16.2m
本体重量　7t
装甲素材　ガンダリウム合金スーパーセラミック複合材、レアメタルハイブリッド多層材、（ＤＧ細胞）
エネルギー　熱核融合炉、（ＤＧ細胞）、感情
バーサーカー発動前形態　ノーベルガンダム
変身形態　笑放江湖ウォルターガンダム
所属　ネオスウェーデン（→ウォン・ユンファ）
主なパイロット　アレンビー・ビアズリー（ＢＳＭ）

【武装・兵装・技】
・バルカン
・ノーベルストライク
・ビームフープ
・ビームリボン

【原作】ノーベルガンダムのパワーアップモード。ＢＳＭとはバーサーカーモードの略語である。ノーベルガンダムに搭載されたバーサーカーシステムによって、ガンダムファイターであるアレンビーの能力を最大限に引き出した状態が、このＢＳＭである。バーサーカーシステムとは、特殊電波を送信することで被験者の理性のタガを外し、闘争本能を剥き出しにさせる外部誘導式の催眠装置である。したがって、アレンビーの意思による自発的なシステム起動は基本的に不可能で、サポートスタッフによる外部誘導装置の制御が不可欠となる。

ＢＳＭが発動すると、頭部の髪状アーマー（冷却フィン、システム受信用アンテナとしても機能する）が放射状に展開、機体色が赤桃色に発光する。この状態こそがある意味ノーベルガンダムの真の姿と言えるもので、その戦闘能力は通常時と比較して１２０％まで向上する（劇中ではそれ以上の能力を発揮していたが）。しかし同システムは肉体的・精神的両面において、被験者に極度の負担を強いるリスクの高いもので、その非人道的な側面にアレンビーは激しい嫌悪感を抱いている。

バーサーカー（狂戦士）の名の通りその戦闘能力は凄まじく、初登場となる第30話では、あのボルトガンダムを僅か48秒でリングに沈めるという鮮烈なデビューを果たす。その後の対ゴッドガンダム戦において敗北するも、ゴッドガンダムのハイパーモードに匹敵するパワーを発揮し、その能力の高さを示すのだった。だが東方不敗に言わせれば、ＢＳＭの強さは所詮見せかけであり、魂の通わぬ冷たい拳は真の武闘家にとってあるまじきものであるようだ。

対ゴッドガンダム戦以降、アレンビー（とシステム開発者のベルイマン博士）の意思によってＢＳＭは封印されるが、システムを手に入れたウォン・ユンファによって再びＢＳＭが発動、混乱の内にアレンビー共々ノーベルガンダムはウォンの手に落ちる。その後ＤＧ細胞を移植され、決勝バトルロイヤルの舞台であるランタオ島に出現。笑傲江湖ウォルターガンダムへと変態し、レイン駆るライジングガンダムとの死闘の末、破壊されるのだった。

劇中でのＢＳＭの登場回数は意外に少なく、数話程度しかない。しかしその暴れ振りと野獣の如きアレンビーのインパクトから、非常に印象深い。ＮＭでは可憐な（？）イメージの強いノーベルガンダムも、ＢＳＭでは一転して狂暴な姿をさらけ出し、モード変換前後でイメージの大きく異なるＭＦの代表例として挙げられるだろう。

なお今川監督にとっては、怒髪天や鬼子母神がＢＳＭのイメージの発端となったようだ。ＢＳＭのノーベルガンダムが劇中でビームリボンをビシバシ振るう姿は、完全に「女王様とお呼び」状態である。

【新】ＨＰがＮＭの倍になるのを筆頭に、諸能力がアップ。グラフィックもカラーリングと髪状アーマーの形状が変更され、原作の雰囲気を再現している。登場シナリオは地上編第32話「香港の死闘」のみ。説得できれば戦闘を回避できるが、条件を満たしていない場合は破壊するしかない。

【Ｆ完結編】ＮＭと比較して運動性・武器能力等が

向上、グラフィックは一新された。登場シナリオは「ソラと大地のケモノ」「悪魔と呼ばれたガンダム」の二つ。能力的に決して高くないものの、説得中のライジングガンダムが集中攻撃を受けて破壊されないよう注意したい。

敵ユニットであるため当然使用できないが、ＮＭの使い勝手がよろしくないため、ＢＳＭのスペックはなかなか魅力的である。アレンビーを育てているプレイヤーにとっては、できることなら嫌がる彼女を無理矢理こっちに乗せてでも使いたいのではなかろうか？

ノイエ・ジール

原作　機動戦士ガンダム００８３
参戦作品　第３次　第４次（Ｓ）　Ｆ完結編
分類　宇宙用攻撃型試作ＭＡ
形式番号　AMA-X2
頭頂高　76.6m
全幅　73.6m
本体重量　198.2t
全備重量　403.5t
ジェネレータ出力　75800kw
スラスター総推力　1938000kg
装甲素材　超高張力鋼
エネルギー　熱核癒合炉
所属　アクシズ→デラーズ・フリート
主なパイロット　アナベル・ガトー
【武装・兵装・技】
・小型ミサイルランチャー
・ミサイル
・有線クローアーム
・大型ミサイルランチャー
・マイクロミサイル
・メガ粒子砲
・偏向メガ粒子砲
・メガカノン砲

【原作】ジオン残党であるアクシズが開発した宇宙用試作ＭＡ。デラーズ・フリートに譲渡され、ガトーがパイロットとなった。**第４次（Ｓ）**のロボット図鑑には「後のα・アジールの原形か？」とあるが、おそらくＮＴ専用大型ＭＡという点で共通だったため、名称を受け継いだ、という程度の関係かと思われる。コンセプトとしてはむしろジオングに似ている。

ニュータイプ専用ということで、有線クローアームを利用したオールレンジ攻撃が可能。もっとも、パイロットだったガトーはニュータイプではなかったので、「伸び縮みする腕」程度であまり有効に活用されなかった。他にも、偏向メガ粒子砲やメガカノン砲、各種ミサイルランチャーなど兵装は多彩。ソーラレイの半直撃をくらっても生きていたので、装甲も強化されていたようだ。防御面では他にＩフィールドを装備。まさに、ＧＰ-０３のライバル機であった。

【第３次】ウェンドロがラスボスになるルートを行けば、シナリオ「ムーンライト」でガトーが味方増援として駆って出る。マップ兵器装備、ＨＰも高めで、無敵。最終決戦およびネオ・グランゾン戦には欠かせない戦力である。

【第４次（Ｓ）】一転して敵機として登場。やはりガトーがパイロットでシナリオ「強襲！　阻止限界点」に登場。……しかし、同じシナリオに出現するヴァル・ヴァロやビグロ、ブラウ・ブロの方がＨＰは高いし、味方のマップ兵器一撃に沈む可能性も大ということで、思い入れのある人以外はまったく記憶に残らない。せっかく兵装も原作に忠実にリメイクされたのに、その多彩な攻撃を見る前に沈んでしまうのである。

【Ｆ完結編】シナリオ「裏切りの月面都市」以降、ガトーの愛機として登場する。強力な武器を装備しているので、倒す場合は一気に。シナリオ「虚構の偶像」のクリア後、ジュドー達のア・バオア・クー探索を許可しないと、続くシナリオ「復習の刃」で入手できる。ＨＰは敵だった時に比べて半分になっているが、それでも１万以上はあるのでそれなりに活躍できる。ガトーを仲間にして乗せよう。

ノルス

原作　魔装機神系オリジナル
参戦作品　ＥＸ
分類　Ｂクラス魔装機
全高　28.2m
本体重量　33.6t
守護精霊　水系低位（泉）
エネルギー　プラーナ、精霊力、魔力
動力　フルカネルリ式永久機関
改造後形態　ノルス・レイ
所属　ラ・ギアス（ラングラン王国軍）
　→シュウ・シラカワ
主なパイロット　セニア・グラニア・ビルセイア
　モニカ・グラニア・ビルセイア
【武装・兵装・技】
・修理装置
・補給装置
・リッパークロー
・ブラス・ナックル
・イビルアイ
【設定】ラングランで最初に完成した魔装機。守護精霊は水系低位の泉で、修理能力を持つ。パワー不足のために正魔装機には採用されなかったが、優美な外見を持つために王族の儀礼用に使用されていた。
【ＥＸ】セニア、モニカが使用。二人とも「幸運」「必中」を持つので意外と戦える。シュウの章では貴重な修理ユニットとして重宝する。移動してから使えるブラスナックルがメインの武器となる。

ノルス・レイ

原作　魔装機神系オリジナル
参戦作品　第4次(S)　魔装機神
分類　Bクラス魔装機（改）
全高　24.2m
重量　52.9t
守護精霊　水系低位（泉）
エネルギー　プラーナ、精霊力、魔力
動力　フルカネルリ式永久機関
改造前形態　ノルス
所属　ラ・ギアス（ラングラン王国軍）
　→シュウ・シラカワ
主なパイロット　セニア・グラニア・ビルセイア
　　モニカ・グラニア・ビルセイア

【武装・兵装・技】
・修理装置
・補給装置
・プラズマソード
・ブラス・ナックル
・イビルアイ
・エンジェルウィスパー

【設定】ノルスをモニカが改造した機体。女性的なラインは変わっていないが細部は大幅に変わっている。より優雅なデザインになったが性能的には何ら変わっていない。リューネ、サフィーネと同じくデザインに不満があったのだろうか。

【第4次(S)】モニカの乗機として登場。最終シナリオのみ仲間になる。シュウと戦う時は敵になるが、ネオグランゾンとヴァルシオンの中に混じっていても全然怖くない。

【魔装機神】何故か第1章からノルス・レイで登場し、第2章でもセニアが乗っている。最初からノルス・レイだった設定になったか、データ量の関係と思われる。修理装置、補給装置の両方を持ち、セニアは「信頼」「再動」「激励」といった精神コマンドを持つので育てて損はないだろう。エンジェルウィスパーやイビルアイを使うよりもブラスナックルで背後から敵にとどめを刺すことで経験値を稼ぐと良い。武器は改造してもランクアップしない。能力値フル改造によるランクアップでかなり強くなるので、積極的に戦いに参加するならランクアップしても良いだろう。