

将頑駄無殺駆頭

データ

データ	
読み	しょうがんだむざくと
所属	頑駄無軍団将頑駄無
デザイン機体	将頑駄無（SD戦国伝 武者七人衆編）MSK - 008 ディジェ（機動戦士Zガンダム）
作品	SDガンダムフォース絵巻 武者烈伝武化舞可編武者烈伝・零

内容

遮光一派に暗殺されたと思われた武神將軍殺駆頭が友である烈凰武將頑駄無斎から託された頑駄無軍団を率いる将の証しである「将武装」を装着して将頑駄無殺駆頭となった姿。遮光一派の策で死亡したと思われていたが悪無覇域夢山に至る地下水脈内の戦いで突如現れ、弾犬軍団を蹴散らして烈火武者頑駄無達の危機を救った。悪無覇域夢山の最終決戦では光凰や光の七人衆、連飛威と共に八紘の陣の一端を担い、魔物たちを倒した。

使用武器 & 支援メカ

■ ■ 大天宮【ダイアーク】

将頑駄無殺駆頭が持っている大槍、旧将頑駄無の用に五十人を一刺し出来るかは不明。

■ ■ 牙闘燐軀【ガトリング】

将頑駄無殺駆頭が左肩背部に装備しているガトリング砲、初使用時は弾犬の大軍を一蹴した。通常モードの他にシールドを台座としてセットした広角射撃形態や邪滅の矢と前立をセットした
合体ガトリング砲・須玖羅武牙闘燐軀にする事も出来る。

■ ■ 須玖羅武牙闘燐軀【スクラムガトリング】

将頑駄無殺駆頭の牙闘燐軀に邪滅の矢と前立をセットした合体ガトリング砲。
初代将頑駄無の頑ショットを使用したHJ作例（05年9月号）は作例オリジナル。

■ ■ 邪滅の矢【じゃめつのや】

将頑駄無殺駆頭が右肩背部の矢筒に収めている矢、効力は旧作に順じていると思われる。

■ ■ マガジン【まがじん】

将頑駄無殺駆頭が左肩背部に装備しているガトリング用の弾倉、元ネタはディジェ背部のアレ。

■ ■ 武者シールド【むしゃしーるど】

将頑駄無殺駆頭が左肩鎧に装備しているシールド、強化武具セットの武者シールド似だが大きく刻まれた十字マークにやや太めのスパイクなどパーフェクトの意匠も入っている。
（元々、初代将頑駄無自体が武者版パーフェクトガンダムなのである意味当然ではあるが）

■ ■ 将之鎧【しょうのよろい】

かつて闇と戦った初代将頑駄無が愛用した鎧で代々頑駄無軍団の至宝として祭られていた。殺駆頭が友である烈凰武将頑駄無斎から託された頑駄無軍団を率いる将の証であり、この鎧を纏う者は頑駄無軍団の総指揮官である事をその身をもって示す。因みに武神將軍殺駆頭のときは雷穩丸に装着されている。

■ ■ 雷穩丸【ライオンまる】

遮光一派の策により危機に陥った殺駆頭を救った白い親ライオン、殺駆頭と心を通わせ雷穩特装になるが出生などは現時点では一切不明。殺駆頭が武神將軍形態の時は将之鎧を将頑駄無形態の時は武神の鎧を纏う。なお、雷穩丸は下手な武者よりも強く通称は今も昔も「ザクトライオン」である。(因みに下手な武者ってどの辺だろうか？殺駆三兄弟クラス？)

■ ■ 銃摩【ガンマ】

遮光一派の策により危機に陥った殺駆頭を救った白い子ライオン、雷穩丸の子供。

使用忍術 & 必殺技

■ ■ 雷穩特装【ライオンスペシャル】

将頑駄無殺駆頭と雷穩丸の合身形態、要は初代将頑駄無でいうところのハリマオスペシャルの事だが実は将之鎧に秘められた力の一つらしい。

■ ■ 八紘の陣【はっこうのじん】

烈伝・零一話で七人衆 + 殺駆頭、漣飛威で使用した烈火と光凰を中心に集まる武者戦陣、「鳳天雷地風火水凰」のカオスワーズによって光の力を降ろし、光凰が大將軍化した。因みにこの時、将頑駄無殺駆頭は陣の右横に位置していた。(正面から見ると左横)

変形 & 変幻

■ ■ 天装招来形態【てんそうしょうらいけいたい】

闇との戦いにおいて真の力を発揮する為の神装形態(要は明鏡止水モード)で光の力を極限まで高め、闇の邪気を払い対等に戦う為の結界を発生させる効果がある。外見も左右の肩に鳳凰を模した徽章が付き、白と金、黒をメインにしたカラーに変化している。

備考

烈伝・零一話の「殺駆頭の死」という記述に対し多くのファンは闇將軍化する伏線とと思っていた為にいろんな意味で衝撃的な武神將軍殺駆頭の将頑駄無形態、(古参ファンほど衝撃を受けたと思われる)これにより烈伝一話で名前だけ出た「将頑駄無」とは殺駆頭の事なのか等々、新たな疑問も出たものの後に零で「将頑駄無」とは「頑駄無軍団を統括する軍団長の事」であり、武神將軍殺駆頭と将頑駄無殺駆頭が同一人物と言う事が判明。隠密忍者農丸のインストにも将頑駄無殺駆頭が登場し、これによって烈伝一話の「将頑駄無」と将頑駄無殺駆頭が同一人物と言う事が完全に判明、デザインは横井画伯の手によるもので今作ではディジェの意匠も盛り込まれた。キット化の際は二個買いは基本？

参考資料

ホビージャパン刊 ホビージャパン 04年11月号～