

「戦争は、誰かの想定を壊すゲーム。」



# 敵の「想定」をハックする、クセ強たちの局地戦術

ESTABLISHED DEFENSE MATRIX

STRUCTURAL INTEGRITY: CRITICAL

STRUCTURAL DEFENSE MATRIX

REFOROLED VECEL

SYSTEM DISRUPTION

PSYCHOLOGICAL BREACH

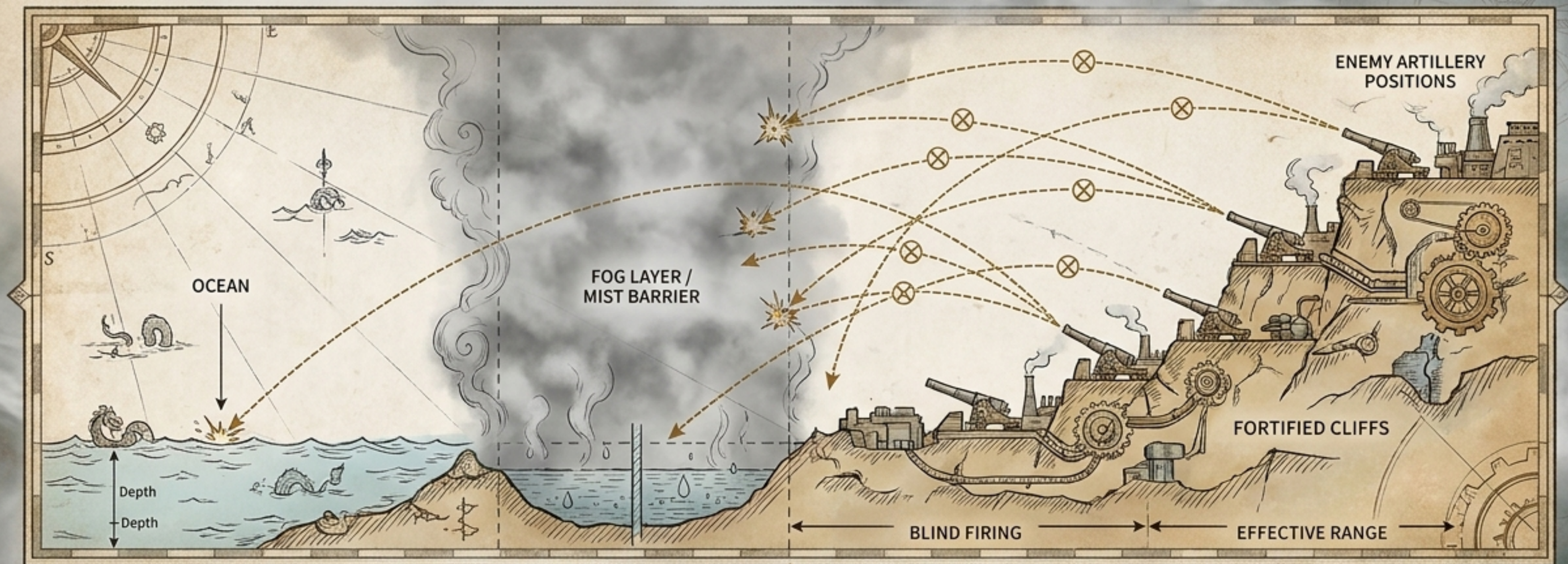
UNEXPECTED VECTORS

PSYCHOLOGICAL BREI

[敵の思い込み] × [異端の才能]  
= 予測不能の勝利

圧倒的な軍事力を持つ要塞を、火力のゴリ押しではなく「心理的死角の悪用」と「個人の変な癖(クセ)」で陥落させる全く新しい戦術ファンタジー。

# 絶対的防壁・自然要塞「霧の刃」



## 戦場の前提

旧王朝の崩れた要塞群。  
海からの上陸を阻むため、深い海霧  
を利用して砲台を据えている。

## 敵の致命的な過信

「霧が出れば、我々は安全であり、  
敵は盲目である」という強固な思い  
込み。

## 課題

戦争は海ではなく、  
この「霧の向こう側」で決まる。

## 盤面を支配する20歳の天才戦術家・MURASAKI

「勝つって、こういうことなのよ」

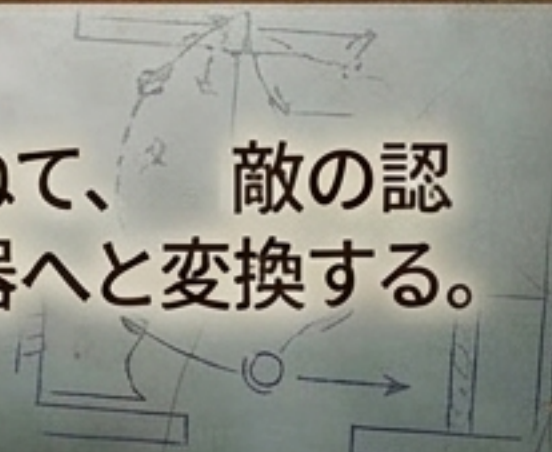
### 能力

自ら剣を振るうのではなく、  
戦場の構造と人間の「癖」を見抜く天才。



### 戦術思想

恐怖や混乱を否定せず、  
部下の無秩序な「クセ」を束ねて、 敵の認  
知を ハックする致命的な兵器へと変換する。



冷静

観察

勝つ



# 欠陥を武器に変える「クセ強」部隊の完全配置



# アセット1: 注意を引く物理的ノイズ・JIN



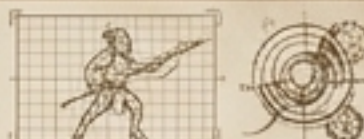
「おい紫。霧の刃ってのは、景色だと思っ  
てんのか？」

## 属性



海賊上がりの槍使い。継ぎ足だらけの鎧と、笑  
うとカチカチ鳴る歯車の兜を装備。

## 戦術的役割



単なる火力要員ではない。彼の無謀な特攻と歯  
車の音は、霧の中で敵の警戒を引きつける「感覚  
の磁石」として機能し、敵の認知処理を致命的に  
遅延させる。

## アセット2: 視界をハックする触媒・LEM



「撫でない。攪拌する」

### 属性

耳当てをした小柄で無口な少年錬金術師。

### 戦術的役割

霧を晴らすのではなく「甘い匂い」の触媒を散布し、霧の濃度に偏りを作る。自然の障害物を、風上と風下を示す「視覚的な合図の媒体(筋)」へと強制変換する。

## アセット3: 恐怖を動力に変える鼓動・RYOKU

「勝つのはね、気合いじゃないの。  
血の巡りよ?」

### 属性



眼帯をした緑髪の女医。民間療法を「兵法」と言い張る。

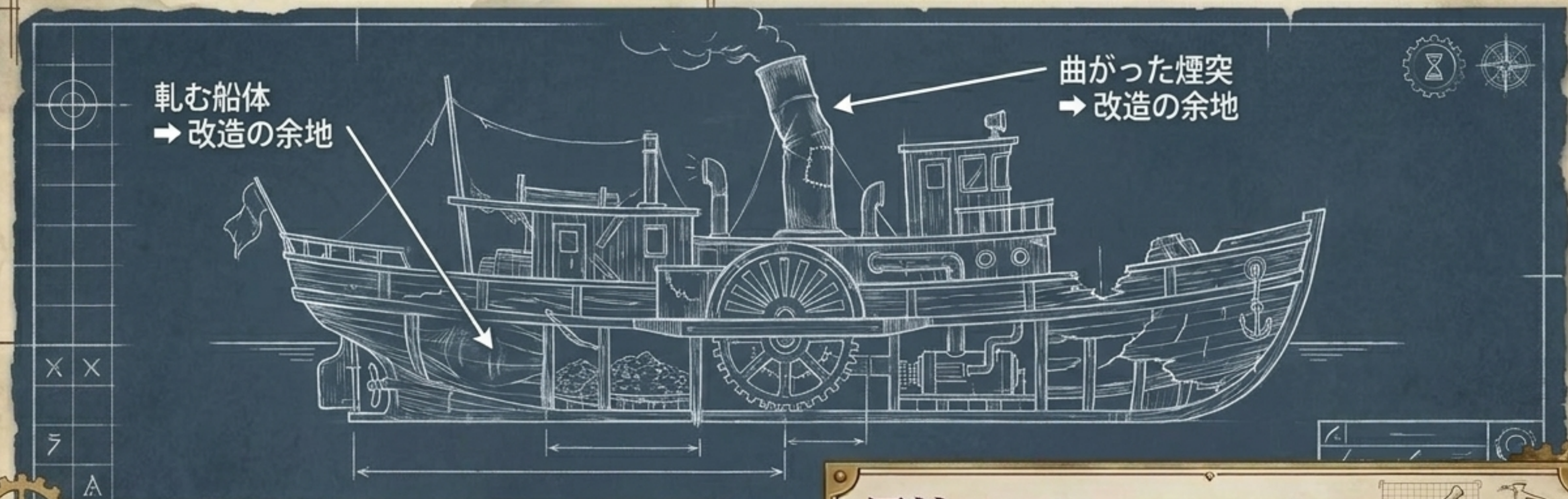
### 戦術的役割



特製「落ち着き粉」と独特の軽口で兵士のパニックを抑制。恐怖を笑いに換え、戦場の緊張感を前進する運動エネルギーへと変換する精神の司令塔。



# 完璧を嫌う戦術的選択：ポンコツ蒸気船

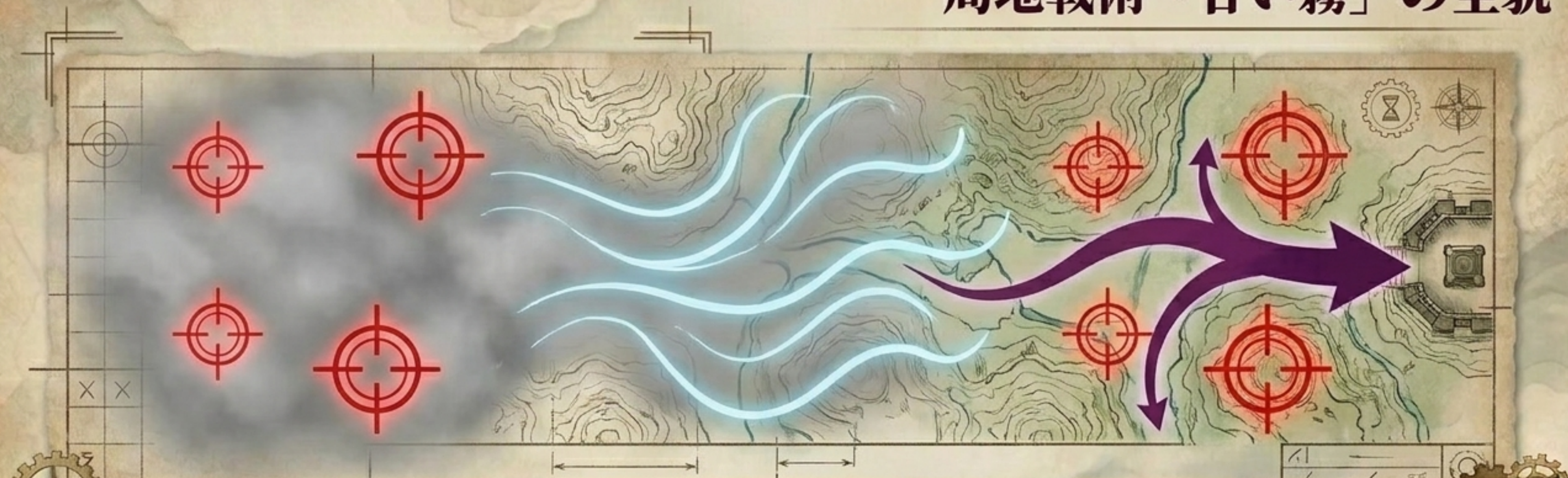


“ちゃんと”ではない。  
敵が“想定していない”形で行く

## 属性

なぜ立派な軍艦を選ばないのか？「完璧」は予測可能だからである。足りないものだらけの船は、すなわち「改造の余地」の塊。欠落こそが、敵の計算式を狂わせる絶対的な不確定要素となる。

# 局地戦術「甘い霧」の全貌



## STEP 1: 罨

敵は「霧＝視界ゼロ」の前提で、決められた座標へ盲滅法に砲撃を繰り返す。

## STEP 2: 転換

LEMの触媒が霧を攪拌。「甘い匂い」と共に霧が筋状に分離し、風の不可視ルートが浮かび上がる。

## STEP 3: 強襲

敵が「いるはず」と想定した地点への砲火を、MURASAKIたちは霧の筋を読み解くことで完全に回避。無傷で弾薬庫へ到達する。

## 異端の才能が噛み合う瞬間 (カオス・シンクロナイズ)



指揮棒でも槍でも、勝てれば同じ

静かで整然とした軍事作戦ではない。騒がしく、雑で、個性がぶつかり合う乱戦。しかし、その「クセ」が緊密な歯車として噛み合った瞬間、恐れは笑いに変わり、圧倒的な突破力となって敵の防衛網を粉碎する。

## 想定外がもたらす静かな勝利

「戦争は、誰かの想定を壊すゲーム。  
壊したのは、私達の“変な力”」

夜明けと共に要塞は陥落。敵の絶対的防壁は、武力ではなく「根幹的な思い込み」を乗っ取られたことで崩壊した。汗と焦げた匂いの中、異端者たちが証明した「変な力（クセ）」の圧倒的有用性。

# 本IPが提供するカタルシスの構造



## 独自の製品価値

社会や軍隊から弾かれた「アウトキャストたちの欠点」が、MURASAKIの指揮によって「極地的な最適解」へと反転する爽快感。

## メッセージ性

全員クセ強でも、それが噛み合えば英雄になれる。「弱点」を「特効薬」に変える、新しい時代の戦記カタルシス。

# 無限に拡張する「戦史」のフランチャイズ性



「さあ、次の戦史を書きましょう」

## エピソード拡張性

毎回異なる地形、気象条件、敵の「心理的盲点」を舞台に、新たな局地戦術を展開可能。

## キャラクター拡張性

新たな「クセ強」な味方や敵兵器が登場するたびに、戦術パズルのピースが組み替わる。アニメーション映えする群像劇フォーマット。

# 異端者たちの痛快な戦史、開幕。

企画・アニメーション化・協業に関するお問い合わせ

[Contact / Studio Information]

