



ヨルファミリア

公式アートブック 完全版 Ver.3.0

OFFICIAL SETTINGS ART BOOK

君と作る物語

君と作る物語

ヨルファミリア

十人が帰る場所を守るために。
強さ、生活、まだ答えのない深淵までを、現在の正史に沿って
記録する。

目次

CONTENTS

01	ヨルファミリア組織総覧	04
02	組織の輪郭・任務・十人が帰る理由	10
03	ヨルファミリア本部	14
04	主要人物	27
05	主要関係性	47
06	武装・戦闘システム	48
07	加入・主要年表	53
08	深淵・古代施設・十の系統	54
資料	終席の格付別	59

CHAPTER 02

ヨルファミリア組織総覧

ORGANIZATION OVERVIEW

十人だけで、帰る場所を守る。

ヨルファミリア
YORU FAMILIA

組織総覧

ORGANIZATION PROFILE

十席だけで成立する家族型組織。その構造と、変えない運用原則を一覧で確認するページ。

- 組織名 ヨルファミリア

夜と薔薇の意匠を共有する、十人だけのファミリア。

- 総帥 第1席 ヨル

最終決定者。指揮系統の頂点であり、家族を守る責任者。

- 正式構成人数 10名

物語の現在時点における、正式な構成人数。

- 座席 第1席～第10席

席次は組織内の役割を示す。自動昇格・自動補充は行わない。

- 一般団員 不在

十席以外の一般団員・下部組織は置かない。

- 予備席 不在

欠員が出ても、予備枠からの補充や席次の自動入替は行わない。

- 組織形態 独立民間組織

政府認定の特殊協力組織だが、政府・軍からの依頼は命令ではない。

- 本部 放棄館を改修した居館

所有者はヨルファミリア。任務の拠点であると同時に、十人が帰る家。

組織の輪郭

ORGANIZATION OVERVIEW

ヨルファミリアは十人だけで構成される特殊任務組織。戦闘集団である前に、全員が帰ってくる「家」である。

- 設立目的

「行き場のない者が帰れる場所」を作ること。年月を重ねる中で、通常組織では対応困難な脅威への対処、救助、特殊任務を担う存在へ発展した。

- 組織データ

組織名：ヨルファミリア。総帥：第1席ヨル。正式構成人数：10人。組織形態：独立民間組織・政府公認の特別協力組織。

- 組織の性格

本部の威厳は支配のためではない。十人が食事をし、休み、帰還し、次の任務へ向かうための生活そのものにある。

四つのルール

THE FOUR RULES

これは戦闘マニュアルではない。ヨルファミリアが「家」であり続けるための約束である。

- 01 仲間を見捨てない

任務の合理性や撤退判断が必要な時でも、仲間を「切り捨てる前提」で扱わない。生きて帰る道を最後まで探す。

- 02 仲間を裏切らない

情報・命・居場所・信頼を、自分の都合のために壊さない。日常での関係にも適用される約束である。

- 03 帰ってくること

救助、任務、入浴、食卓。どんな場面でも、帰還を前提にした判断を選ぶ。

- 04 ファミリア内でのガチギレ禁止

大きな怒りを持ち込んで互いを壊さない。意見の衝突はあっても、「家」を傷つけるためには使わない。

十席制度・指揮系統

THE TEN SEATS

席次、人員、指揮権を一つの系統として整理する。十人の席は人数表ではなく、帰還の責任を分け合うための制度である。

- 席次

第1席は最高位。第2席から第10席は日常では基本的に対等で、任務では状況と適性に応じて役割を分担する。

- 最終決定

任務中の最終決定はヨル。最終決定は支配のためではなく、選択の責任を引き受ける立場である。

- 指揮代行

ヨル不在時は第2席まふい、その次に第3席レモンへ指揮権を移す。

- 原初の3席

ヨル、まふい、レモンは《原初の3席》。歴史的な呼称であり、現在の優劣を意味しない。

- 正式メンバー

客人・保護対象・協力者・同居者がいても十席は増えない。第11席を作ることはない。

- 自動補充なし

恒久的な離脱が起きても、自動補充はしない。席は人員の穴ではなく、その人がいた場所として扱う。

任務・対外協力の原則

MISSIONS & PUBLIC RELATIONS

依頼は受けることも断ることもできる。独立した組織として、十人が帰る判断を優先する。

- 依頼の入口

関係機関経由と民間直接依頼の両方を受ける。通常依頼では依頼人と内容を裏取りする。

- 緊急時

緊急時は人命を優先する。ただし、その後に情報と状況を確認し、十人の判断を取り戻す。

- 受諾判断

関係するメンバーの意見を聞いたうえで、最終受諾判断はヨルが行う。

- 拒否基準

仲間や無関係な民間人を故意に犠牲にする前提の依頼は、絶対に受けない。

- 政府・軍との距離

政府所有・軍所属ではない。依頼は命令ではなく、合同任務でも指揮系統を混同しない。

- 許可と制限

武器携行や制限区域への立入許可は持つが、逮捕権・司法権・包括免責は持たない。

連絡官・任務完了・帰還

LIAISON & RETURN

外部との接点、任務中の判断、帰還後の時間までを一つの流れとして扱う。

- マヨタマの立場

31歳・男性。政府側の特別調整担当であり、ヨルファミリアの専属連絡官。指揮権は持たない。

- 担う役割

任務調整、情報連携、軍との折衝、事後報告を担う。必要な情報を渡し、必要以上に十人の領域へ踏み込まない。

- 合同任務

ヨルがヨルファミリアを、軍側指揮官が軍を指揮する。互いの独立性を尊重して協力する。

- 任務の成功

撃破だけでは終わらない。救助、避難、情報の持ち帰り、そして十人が帰ることまでが任務である。

- 帰還後

負傷、心理的な負荷、装備の損耗、得られた情報を共有する。休息も次の任務へつながる運用の一部。

- 家族ではない距離

マヨタマには信頼があるが、家族の一員として十席に座る存在ではない。外部協力者として独立性を守る。

十人が帰るための判断

FIELD DECISION

情報が足りない時ほど、何を守るかを先に確認する。任務の手順は、十人を手段にしないためにある。

- 第一に守るもの

仲間の帰還と人命。どちらかを機械的に切り捨てず、両方を残す道を探す。

- 脅威への対応

脅威の封じ込めは必要だが、破壊だけを成功にしない。救助、避難、再発防止まで視野に入れる。

- 情報の扱い

得た情報は独占せず、任務後に共有する。未確定な情報を、結論として広げない。

- 役割の変更

任務中は状況に応じて役割を変える。席次よりも、その瞬間に誰が何を担えるかを優先する。

- 撤退

撤退は失敗ではない。帰還して次の選択肢を残すことも、十人の強さの一部である。

- 日常への復帰

食事、入浴、治療、雑談、睡眠。帰還後の生活まで含めて、任務は完了する。

組織の内側にある約束

THE PROMISES

規則は十人を縛るためではなく、互いを壊さずに帰るためにある。

- 見捨てない

合理性や撤退判断が必要でも、仲間を「切り捨てる前提」で扱わない。

- 裏切らない

情報、命、居場所、信頼を、自分の都合のために壊さない。

- 帰ってくる

救助、任務、食卓、休息。どの場面でも帰還を前提にした判断を選ぶ。

- 家を壊さない

ファミリア内でのガチギレは禁止。意見の衝突があっても、互いを傷つけるために怒りを使わない。

- 役割を固定しない

強い者だけが前へ出るのではない。支援、分析、退路、判断、休息が同じだけ大切である。

- 言葉を置く卓

十脚の椅子は、全員が言葉を置くための席。最終決定があっても、沈黙を強制する場所ではない。

組織運用 要約

ORGANIZATION SUMMARY

独立、十席、帰還。三つの柱を守ることで、ヨルファミリアは組織でありながら家であり続ける。

- 独立

政府や軍と協力しつつも、判断はヨルファミリアに帰属する。

- 十席

現在の十人だけで構成され、客人や協力者がいても正式な席は増えない。

- 最終決定

ヨルが責任を引き受ける。ヨル不在時の代行順も、十人の合意と信頼の上にある。

- 生活

本部では任務準備と食事・休息・雑談が同居する。生活を削って強さを語らない。

- 対外連携

マヨタマを含む外部協力者との関係は、組織の独立性を損なわない範囲で築かれる。

- 帰還

成功、失敗、傷、情報、休息。すべてを持ち帰り、また次の物語を作る。

CHAPTER 04

ヨルファミリア本部

HEADQUARTERS

基地である前に、十人が帰る家。

01 本部外観

HEADQUARTERS EXTERIOR



森に囲まれた巨大なダークゴシック建築。黒い石造、尖塔、ステンドグラス、鉄門を備える。

所在地

大まかな地域は一般にも知られているが、正確な位置は非公開。関係機関・協力者のごく一部だけが把握する。

所有

本部の所有権はヨルファミリアにあり、政府施設や借用物件ではない。

02 本部大階段ホール

GRAND STAIR HALL



来客を迎え、十人がそれぞれの任務へ向かう本部の中心。大きな空間にも生活の気配が残る。

機能

本部内の移動・集合・来客対応の起点。儀礼の場ではなく、日常の導線として使われる。

演出

暗い建築の中に、窓からの光と灯りを置く。威圧だけでなく、帰還を迎える温度を残す。

03 十脚の椅子

THE ROOM OF TEN CHAIRS



円卓と十脚の椅子は、全員が席を持つという事実を可視化する。第1席の決定があっても、言葉を置くための卓である。

使用

任務前の共有、方針決定、重要な話し合いに使う。空席を単なる空きとして扱わない。

席次

第1席は最終決定者だが、原初の3席を含め、椅子の数は十人の生活と責任を示す。

04 本部キッチン

HEADQUARTERS KITCHEN



食堂とつながる生活の作業場。食材、道具、手仕事の気配が、本部を「城」ではなく家にする。

役割

食事の準備、保存、休息前後の小さな会話。誰かが誰かのために手を動かす場所。

描写

銅鍋、木材、窓からの光、花。装飾性だけでなく、実際に使われている手触りを残す。

05 食堂

DINING HALL



食事は本部の中心的な生活行為。任務の緊張を降ろし、十人が同じ時間へ戻るための場所。

日常

朝食、任務後の食事、雑談。関係性は説明よりも、同じ卓にいる自然さで見せる。

空気

暗い石壁に温かい光を置き、会話と湯気が残る。戦闘だけではない家の温度を担う。

06 医務室

INFIRMARY & RECOVERY



治療と休養のための部屋。守るために戦う十人が、守られるための場所でもある。

役割

負傷の手当て、経過観察、休息。無理を美化せず、帰還後に休むことを任務の一部として扱う。

雰囲気

白い布と薔薇の意匠、自然光。冷たい処置室ではなく、安心して眠れる空間として描く。

07 書庫

LIBRARY & ARCHIVES



古い書物と任務資料が並ぶ場所。知識は危険の答えではなく、十人が生き残るための手がかりである。

資料

古文書、地図、過去任務の記録、関係機関からの情報を扱う。未確定な事実を断定に変えない。

利用

レモンを中心に分析・記録が行われるが、知ることの責任は十人全員で持つ。

08 倉庫

STORAGE



任務装備、保存物資、過去の荷物が眠る保管庫。必要なものを残し、次の帰還を支える。

役割

装備・食料・記録物・予備資材を管理する。ごま塩の地図・退路・後方支援とも接点が多い。

注意

古い物があることは秘密の答えを意味しない。保管は本部の生活を続けるための行為である。

09 本部浴場

BATH & REST



湯気と光の中で、任務の疲労をほどく場所。生活の静かな場面が、十人の距離を支える。

運用

交代で使い、衛生と休息を保つ。戦闘の後に身体を戻すための設備である。

描写

会話があっても、なくてもよい。安心して沈黙できる空間として扱う。

10 本部室内訓練場

INDOOR TRAINING



天候や時間に左右されず、技術と連携を磨くための訓練場。強さは一人で完結しない。

用途

基礎訓練、模擬戦、装備調整、連携確認。技術だけでなく、互いの状態を知るためにも使う。

空気

厳しさと生活感を両立する。使い込まれた床、整えられた道具、休息用の布を残す。

11 本部屋外訓練場

OUTDOOR TRAINING



外の空気の中で行う訓練場。緊張と休息が同じ敷地に共存する。

屋外訓練場

標的、武器、移動、連携の訓練を行う。無差別な破壊ではなく、制御する技術を育てる場所。

本部との接続

建物のすぐ外にあることで、訓練は生活から切り離されない。帰る場所を守る力を育てる。

12 中庭

COURTYARD



黒薔薇、木々、ベンチ、回廊。誰かを待つ、考える、何もせず座るための余白を持つ。

中庭回廊

任務に直結しない時間を残す場所。十人が生活する本部に、静かな呼吸を作る。

本部の防衛

監視、警報、侵入検知、火災対策、非常隔離、避難経路を中心とする。無差別な致死性トラップは置かない。

YORU FAMILIA

守ると決めたすべてを、
絶夜の果てまで。

第1席
ヨル

YORU / THE COMMANDER

第1席 ヨル

CHARACTER FILE / YORU / THE COMMANDER

プロフィール

年齢：21歳

身長：169cm

立場：総帥・最終決定者・絶対的最強

固有武装：《ナイトメア・クイーン》

固有スキル：《絶夜・黒薔薇終葬》

人物の核

ヨルファミリアを率いる総帥。日常では仲間と自然体で接し、任務では最後の判断と責任を引き受ける。十三歳の頃から、仲間と帰る場所を作ってきた。

戦闘

判断・反応・経験・戦術・決断力を含め、唯一無二の最強。強さは体格に依存せず、行動と選択の結果で示す。

関係性と運用

まふいは相方。レモンは親友。なっちからは「お姉様」と呼ばれる。迷いの責任を引き受ける人物として描く。

YORU FAMILIA

ヨルファミリア
YORU FAMILIA

YORU FAMILIA

ヨルの敵は、
私がすべて縛ります。

第2席

まふい

MAFI / THE PARTNER

第2席 まふい

CHARACTER FILE / MAFI / THE PARTNER

● プロフィール

年齢：20歳

身長：156cm

立場：相方・第一指揮代行

固有武装：《クリムゾンレース》

固有スキル：《緋縛・永遠独占》

● 人物の核

ヨルの隣を選び続ける相方。主従的な側面を持ちながら、根底にあるのは自らの意思と深い信頼で結ばれた対等な関係である。

● 戦闘

正面から戦況へ割り込む攻防一体の戦闘者。リミッター解除は180秒のみで、解除後は意識を失い、半日以上眠る。

● 関係性と運用

ヨル不在時は第一指揮代行を担う。ただしヨルを越えることはなく、二人の関係を順位だけで語らない。

YORU FAMILIA

大丈夫、
任せて！

第3席

レモン

LEMON / THE ANALYST

第3席 レモン

CHARACTER FILE / LEMON / THE ANALYST

プロフィール

年齢：21歳

身長：167cm

立場：分析・観察・第二指揮代行

固有武装：《レモンエッジ》

固有スキル：《千傷解析・崩界》

人物の核

ヨルの親友であり、原初の3席の一人。状況を観察し、仲間が見落とす情報を言葉と行動に変える。

戦闘

解析・判断・立て直しを担う。派手さではなく、局面を正しく読み、必要な一手を選ぶ強さを持つ。

関係性と運用

トムカスとは互いに意識しているが、未告白・未交際。今は「あと一步を越えられない」距離を大切にする。

大丈夫、任せろ！

ヨルファミリア
YORU FAMILIA

YORU FAMILIA

何度でも、俺は前へ出る。

第4席
トムカス

TOMCAS / THE BREAKER

第4席 トムカス

CHARACTER FILE / TOMCAS / THE BREAKER

YORU FAMILIA

● プロフィール

年齢：22歳

身長：184cm

立場：前衛主戦力・突破役

固有武装：《ヴァイオレット・ブレイカー》

固有スキル：《紫煌・不倒突破》

● 人物の核

大きな身体と強い前進力を持つ前衛。黑夜事変以前は剣を用いたが、現在は拳甲を武装としている。

● 戦闘

味方の進路を切り開く突破役。退かない意志を力に変えるが、無謀さではなく仲間との連携を重視する。

● 関係性と運用

レモンへの想いは互いに明らかなが、交際には至っていない。任務では互いの判断を信頼する。

YORU FAMILIA

いえーい！ 行くぜ、相棒！

第5席

ゆーカス

YUKAS / THE VANGUARD

第5席 ゆーカス

CHARACTER FILE / YUKAS / THE VANGUARD

プロフィール

年齢：20歳

身長：177cm

立場：近距離戦闘・即応役

固有武装：《ヴァルズ》

固有スキル：《連環・ツインヴァルス》

人物の核

現場の変化へいち早く反応する近距離戦闘員。飾らない距離感で仲間の輪を支える。

戦闘

連続した攻撃と突破を担う。単独の強さだけでなく、いんカスとの近距離連携で真価を発揮する。

関係性と運用

いんカスとは長年の近距離コンビ。互いの癖・弱点・動きを知り、その近さが本人たちには普通である。

Y O R U F A M I L I A

いえーい！
行くぞ、
相棒！

ヨルファミリア
YORU FAMILIA

YORU FAMILIA

計画通り。あとは繋ぐだけだ。

第6席
いんカス

INCAS / THE LINKER

第6席 いんカス

CHARACTER FILE / INCAS / THE LINKER

YORU FAMILIA

プロフィール

年齢：20歳

身長：175cm

立場：近距離連携・分析・支援役

固有武装：《ルミナス》

固有スキル：《光導・パーフェクトリンク》

人物の核

前線に立ちながら、味方の動きをつなぎ直す役を担う。第六守門や古代側の「II」とは結びつけない。

戦闘

連携・支援・判断補助に長ける。戦場で得た情報を味方の行動へ即座に変換する。

関係性と運用

ゆうカスとは言葉を多く交わさずとも成立する近距離コンビ。二人の強さは信頼の積み重ねにある。

YORU FAMILIA

えへへ〜♡
守るのも得意だよ？

第7席

あめちゃん

AMECHAN / THE GUARDIAN

第7席 あめちゃん

CHARACTER FILE / AMECHAN / THE GUARDIAN

● プロフィール

年齢：19歳

身長：162cm

立場：支援・防御・柔軟な遊撃

固有武装：《キャンディ・ハート》

固有スキル：《甘護・シュガーレイン》

● 人物の核

やわらかな雰囲気を持つ支援役。守るという意志を、戦場でも日常でもまっすぐ行動にする。

● 戦闘

防御と支援を中心に、味方の生存率を引き上げる。守りは受け身ではなく、仲間の次の一手を作る技術である。

● 関係性と運用

にゃんことは相棒。互いに好意を明言し、日常でも近いが、中心にある呼び方は《相棒》。

えへへ
守るのも得意だよ？

YORU FAMILIA

べ、別に心配なんかしてないし！

第8席
にゃんこ

NYANKO / THE SCOUT

第8席 にゃんこ

CHARACTER FILE / NYANKO / THE SCOUT

YORU FAMILIA

● プロフィール

年齢：18歳

身長：159cm

立場：近接機動・索敵・遊撃

固有武装：《ニャンニャンブレード》

固有スキル：《猫閃・九連爪》

● 人物の核

猫のモチーフをまとうが人間。軽やかに場を動き、必要な場所へ先に辿り着く。

● 戦闘

近接機動と索敵を担う遊撃。速さを見せるためではなく、仲間が安全に動ける空間を作るために使う。

● 関係性と運用

あめちゃんの相棒。二人の親しさは説明よりも、日常の自然な距離で描く。

YORU FAMILIA

第9席
ごま塩

GOMASHIO / THE WAYFINDER

第9席 ごま塩

CHARACTER FILE / GOMASHIO / THE WAYFINDER

● プロフィール

年齢：15歳

身長：150cm

立場：地図・退路・後方支援

固有武装：《ごまふりシャカシャカ》

固有スキル：《奇跡のひと振り・ゴマ》

● 人物の核

荷物持ちという役を自分らしく引き受ける後方支援役。封印された存在ではなく、人間である。

● 戦闘

地図・退路・物資・状況整理を担う。正面戦闘だけでは測れない、帰還のための強さを持つ。

● 関係性と運用

なっちとは第9・第10席の名物コンビ。巻き込まれながらも、結局また同じ場所にいる。



ヨルファミリア
YORU FAMILIA

YORU FAMILIA

いつか、絶対に追いつくから。

第10席

なっち

NACCHI / THE SPEEDSTER

第10席 なっち

CHARACTER FILE / NACCHI / THE SPEEDSTER

プロフィール

年齢：17歳

身長：164cm

立場：速度特化・高速遊撃

固有武装：《メルティ》

固有スキル：《瞬界・メルティオーバー》

人物の核

現在の十席を完成させた最後の仲間。まっすぐな熱量と、追いつきたいという意志を持つ。

戦闘

速度を武器に戦場を駆ける高速遊撃。軽さだけで終わらず、状況を変えるために速度を使う。

関係性と運用

ヨルへの憧れは敬愛へ変わり、現在は「お姉様」と呼ぶ。自分も隣に立てるほど強くなりたいと願う。

主要関係性

KEY RELATIONSHIPS

席次だけでは表せない、現在の十人を形作る関係。名称よりも、日常と任務で選び続ける距離を基準に扱う。

- ヨル × まふい

相方。主従的な側面を持ちながら、根底は相互の意思による深い信頼。まふいは「ヨルだから」と隣を選ぶ。

- ヨル × レモン

親友。長い時間を共にし、総帥ではなく一人のヨルとして弱さも見せられる。

- レモン × トムカス

互いに意識している。未告白・未交際。あと一步を越えられない現在の距離を大切にする。

- ゆーカス × いんカス

長年の近距離コンビ。互いの癖・弱点・動きを知り、本人たちにとって距離の近さが普通。

- あめちゃん × にゃんこ

相棒。互いに好意を明言し、日常でも非常に近いが、中心呼称は《相棒》。

- ごま塩 × なっち

第9・第10席の名物コンビ。なっちが騒動を起こし、ごま塩が巻き込まれることが多いが、結局また同じ場所にいる。

- なっち → ヨル

憧れから敬愛へ。現在は「お姉様」と呼び、自分も隣に立てるほど強くなりたいと願う。

武装・戦闘システム

COMBAT DOCTRINE

固有武装と固有スキルを、十人で生還するための連携設計として運用する。

- 戦闘の前提

ヨルファミリアは、個人の撃破数よりも十人全員が帰還することを優先する。戦闘は家族を守るための手段である。

- 指揮・判断

最終決定はヨル。必要時はまふいが第一指揮代行、レモンが分析・観察と第二指揮代行を担う。

- 固有武装

武装は各席の戦い方と役割に結びつく。状況・成長・時系列により描写上の扱いが変わる場合でも、正史基準を優先する。

- 固有スキル

スキルは万能な解決手段ではない。役割、地形、味方との距離、撤退線を含めて運用する。

- 連携の核

前衛突破、解析、近距離連携、支援・防御、索敵・遊撃、後方支援を重ね、単独の穴を全員で補う。

- 戦闘後

負傷・消耗・情報の回収までを任務とする。無理を見逃さず、帰還後の生活へ戻ることもファミリアの戦闘設計に含まれる。

武装・戦闘システム

ARMAMENT & COMBAT

物語が先。数値は物語の結果。固有武装スキルは、持ち主の生き方に武器が応える奥の手である。

- 固有武装スキル

長い時間を共にした武器へ、守るもの・恐怖・執着・性格・戦闘スタイルが刻まれ、限界を越えた瞬間に主の魂へ応える。

- 二つの評価

戦闘力指数はヨル＝100を基準とする相対指標。総合戦闘能力は攻撃・速度・耐久・技術・能力・判断・戦術・経験・武器適性を総合する。

- 物語上の原則

強さを固定の順位表に閉じ込めない。相性、場所、連携、覚悟、守る対象によって、同じ人物の選択も変わる。

十席 武装・固有スキル一覧

ARMAMENT INDEX

01	ヨル	ナイトメア・クイーン	絶夜・黒薔薇終葬
02	まふい	クリムゾンレース	緋縛・永遠独占
03	レモン	レモンエッジ	千傷解析・崩界
04	トムカス	ヴァイオレット・ブレイカー	紫煌・不倒突破
05	ゆうカス	ヴァルズ	連環・ツインヴァルス
06	いんカス	ルミナス	光導・パーフェクトリンク
07	あめちゃん	キャンディ・ハート	甘護・シュガーレイン
08	にゃんこ	ニャンニャンブレード	猫閃・九連爪
09	ごま塩	ごまふりシャカシャカ	奇跡のひと振り・ゴマ
10	なっち	メルティ	瞬界・メルティオーバー

戦闘における役割

COMBAT ROLES

十人は同じ戦い方をしない。役割の違いが、帰還のための選択肢を増やす。

- 最終判断と突破

ヨルが最終決定を担い、トムカスとゆうカスが前線を切り開く。まふいは攻防一体で局面へ割り込む。

- 解析と連携

レモンは観察・分析、いんカスは近距離連携と判断補助を担う。知ったことを、味方が動ける形へ変える。

- 支援と帰還

あめちゃんの防御、にゃんこの索敵と機動、ごま塩の地図・退路、なっちの高速遊撃が、戦線の外側を支える。

戦闘描写の約束

COMBAT DIRECTION

一人の強さより、十人が何を守るために動くかを先に置く。

- ヨルの例外性

ヨルは通常Tierの最上段ではない例外規定。誰かを下げるためではなく、最終的な選択を担う人物として最強である。

- まふいの制限

リミッター解除は180秒。解除後は意識を失い、半日以上眠る。強さと代償を、物語から切り離さない。

- 傷と休息

勝利の後に痛みや疲労を消さない。医務室、食卓、浴場、会話までを含めて、帰還の重みを描く。

加入・主要年表

CHRONICLE

十席が揃うまでの時間と、現在の物語の位置を記録する。加入順と席次は同じ意味ではない。

- 約8年前 放棄館の発見

13歳のヨルが森で名も無き少女と出会い、《放棄館》を見つける。本部の始まりとなる場所。

- 約7年半前 まふい加入

最初の正式な仲間。ヨルの隣を選び、後に第2席・相方・第一指揮代行となる。

- 約7年前 レモン加入

原初の3席が揃う。ヨル、まふい、レモンの関係は現在のファミリアの土台になる。

- 約6年前 トムカス加入

前衛主戦力として加わる。黑夜事変以前は剣を用い、現在時系列では拳甲を武装にしている。

- 約5年半前 ゆーカス・いんカス加入

長年の近距離コンビが揃って加入。互いの癖・弱点・動きを知る関係が始まる。

- 約5年前 あめちゃん加入

支援・防御を担う仲間として加入。にゃんことは後に相棒として深く結ばれる。

- 約4年前 にゃんこ加入

近接機動・索敵・遊撃を担う。猫モチーフだが人間である。

- 時期未固定 ごま塩加入

なっちより前に加入。第9席として地図・退路・後方支援を担い、封印された存在ではなく人間である。

- 約2年前 なっち加入

現在の十席が完成。第10席として速度特化・高速遊撃を担い、ヨルを「お姉様」と呼ぶ。

- 約6か月前 黑夜事変

序章《黑夜事変》。十人全員が生還する。

- 現在 深淵胎動編終了時点

第1章《深淵胎動編》終了時点。第六守門は破壊ではなく開き、黒い薊はまふいへ強く反応している。

CHAPTER 09

深淵・古代施設・十系統

THE ABYSS & ANCIENT FACILITY

未知であること自体が、現在の設定。

ヨルファミリア
YORU FAMILIA

深淵

THE ABYSS

世界の奥底に関わる正体不明の領域／現象。資料集は答えを先回りして確定しない。

- 観測されたもの

黒い敵は学習・成長し、破壊後に再吸収・再構築される。1章終盤で押し返したのは、こちら側へ溢れていた現象である。

- 確定しないもの

深淵の正体、最終目的、誰が作ったのか、何が待つのかは未確定。断定の代わりに、人物が選んだ行動を記録する。

- 物語上の扱い

脅威の大きさを説明しすぎず、十人がそれにどう向き合うかを中心に置く。

古代施設と第六守門

ANCIENT FACILITY

古代側の機構は、現在の十席のために用意された装置とは限らない。

- 第六守門

第六守門は地中核に関わる古代機構。1章では破壊されたのではなく、開いた。

- 黒い繭

黒い繭はまふいへ強く反応する。しかし意味、内部存在、深淵との最終的な繋がりとは未確定である。

- 本部との切り分け

古代施設は本部防衛や日常設備の一部ではない。二つの場所の役割と歴史を混同しない。

十の系統 I ～ X

THE TEN SYSTEMS

古代側に存在する「十の系統」。現在の十席と安易に一対一対応させない。

- 示唆されるもの

I は選択、II は接続、III は観測・記録との関連が示唆される。ただし全ての機能は確定していない。

- 対応を固定しない

ヨルファミリア第1席～第10席と、古代側 I ～ X は別の体系。完全な対応表を資料集で作らない。

- まふいと II

II とまふいの同一性は未確定。反応や印象を、即座に答えへ置き換えない。

意図的に未確定のもの

WHAT REMAINS UNKNOWN

答えを保留することは情報不足ではない。物語が未来で選ぶ余白である。

- 深淵

正体、最終目的、どこまで世界に関わるのか。

- 古代施設

作った存在、目的、Ⅰ～Ⅹすべての機能、現在まで残った理由。

- 人物との関係

Ⅱとまふい、黒い薊の内部、現在の十席と古代十系統の対応。

十席の役割分担

TEN SEATS AT A GLANCE

役割は固定された檻ではない。任務では状況に応じて補い合い、日常では同じ家族として過ごす。

第1席 ヨル 総帥・最終決定者・絶対的最強

第2席 まふい 相方・第一指揮代行

第3席 レモン 分析・観察・第二指揮代行

第4席 トムカス 前衛主戦力・突破役

第5席 ゆーカス 近距離戦闘・即応役

第6席 いんカス 近距離連携・分析・支援役

第7席 あめちゃん 支援・防御・柔軟な遊撃

第8席 にゃんこ 近接機動・索敵・遊撃

第9席 ごま塩 地図・退路・後方支援

第10席 なっち 速度特化・高速遊撃

前衛・解析・連携・支援・索敵・後方支援が、一人の代替ではなく、十人で帰るための選択肢として重なっている。

奥付

COLOPHON

ヨルファミリア 公式アートブック 完全版 Ver.3.5

序章《黑夜事変》・第1章《深淵胎動編》基準

原作 YΩRu

監修 YΩRu・まふい

発行日 2026年8月13日

収録 公式キービジュアル10点／公式本部ロケーション12点

判型 B5判 ／ 総ページ数 61ページ

YORU FAMILIA

君と作る物語

君と作る物語

ヨルファミリア

OFFICIAL SETTINGS ART BOOK / COMPLETE EDITION Ver.3.5

ヨルファミリア
YORU FAMILIA