

●取扱説明・解説書

この度は、ルミナススタジオとまほー工房の合作音声作品コンテンツ、
『輝鳴紅葉のスピリチュアルファクター03 ～魔法使い入門 番外編』をご視聴頂き、誠にありがとうございます。

本品は『榑崎留美のルミナスダイアリーシリーズ』に登場する輝鳴紅葉と、まほー工房ならではの魔法のメソッドにルミナススタジオ独自のテイストとアレンジを施し、魔法にスピリチュアリズムの要素を掛け合わせた魔道書音源となっております。

この文書では、本品のトレーニング項目についての解説を行わせていただきます。

●同梱物・仕様

◆『輝鳴紅葉のスピリチュアルファクター02』本体

【/spiritual_factor03/mp3/】

◆サムネイル登録用画像

【/spiritual_factor03/img/】

◆取扱説明書(このPDFファイルです)

◎音楽データ仕様

圧縮方式：MP3(MPEG Audio Layer-3)方式

ビットレート：320kbps

サンプルレート：44,100Hz

総MP3ファイル数：3

制作ソフトウェア：Apple Logic Pro X

●注意・推奨事項

◆本作品は魔法指南のボイス作品で、催眠音源ではありません。

◆本作品の効果は個人の資質・形質に左右される部分がありますが
アニメや漫画、ゲームなどが好きでイメージ力がある方のほうが
習得が早いかもしれません。

◆気分が悪い時や体調のすぐれない時の視聴はご遠慮ください。

◆運転や機械の操作時など、事故につながりかねない状況での視聴は
絶対にしないで下さい。

◆本作は特殊な音声加工はしていないため、どなたでも
聞ける内容ですが、それでも精神的に不安を感じてしまう方や
心臓、脳、肺などに不安があり心配をされる方は
視聴を控えるようお願い致します。



●作品補足

ここからは本作の流れ、およびトレーニング内容の補足事項や、そのほかにも本作を知るための様々な情報をキャラクターの解説にてご紹介していきます。

◆作品の流れと解説

(1)リラックス

前回の内容のリマインドだ。

何事もリラックスは必要なものだろうけど、短時間で思考と意識のウォームアップをするのは意外に難易度が高めなのが、実際にやってみると分かるはずだ。

最も効率の良いリラックスってのは人それぞれだから必ずしも同じとは限らないが、基本的には『自分の頭の中に巡っている様々な思考』を一時停止して、今の状態にフォーカスをしていくと良いかもしれないな。

(2)サイコフィールドの展開

スムーズにトレーニングが進むよう、予め前作で会得したであろうサイコフィールドを展開する。前作中に教えた通り、自分の力の発揮しやすい場所を定義することで、スピリチュアルファクターの運用を容易にしていけることができる。

特に今回はフィールドを活用するシーンが多い内容だから、しっかり確実に展開を行うと良い。ただ気張りすぎると効果も落ちてしまう。何事も程々にな。

(3)アンチ・マインドパルス(AMP)の基本動作

アンチ・マインドパルス（以下AMP）を一言で表現すると、まさに電気ショックのようなものだ。

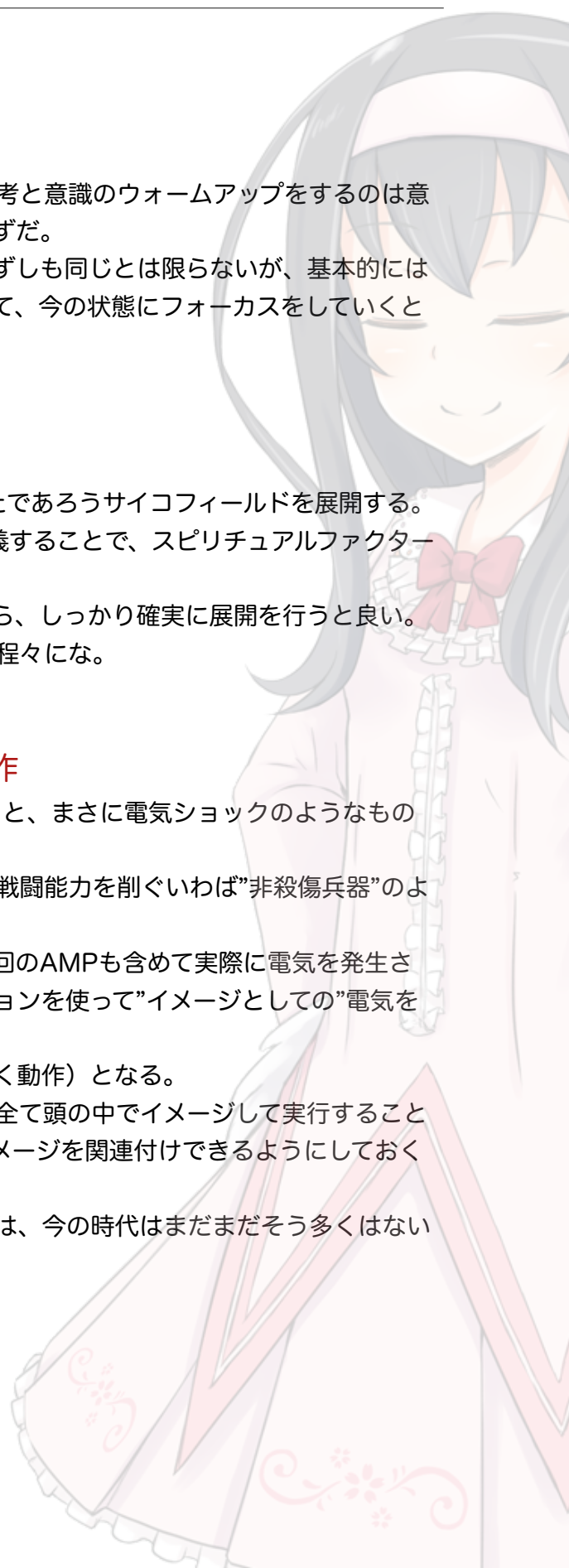
つまり、明確に相手を倒すための技術ではなく、相手の戦闘能力を削ぐいわば”非殺傷兵器”のようなものと考えると良い。

スピリチュアルファクター全般で言えることだけど、今回のAMPも含めて実際に電気を発生させるわけではないから、その代わりとして代替のモーションを使って”イメージとしての”電気を発生させることになる。

それとして丁度良いのが拍手（手を勢いよく合わせて叩く動作）となる。

これはある種のトリガーだから、熟練されている奴なら全て頭の中でイメージして実行することだって可能はずだが、今はこの拍手を上手く使ってイメージを関連付けできるようにしておくのをお勧めする。

あらゆるものを全てイメージでこなすことのできる人間は、今の時代はまだまだそう多くはないからな。



(4)AMPの拡張的運用

AMPは先述の通り、“イメージとしての”電気。ということは、イメージの中……すなわちフィールドの中であれば自由自在に形を変えることができるという意味でもある。

放電するようなイメージ以外にも、自分自身やフィールドの内部に帯電させることもできるし、電気ではないイメージにすることも可能だ。

いつも説明しているけど、『スピリチュアルファクターには明確な”型”は無く、運用する人の自由な発想で形作ることができる』。もし電氣的なイメージが苦手なら、オーラとか別のエネルギーのイメージに変えても構わない。

あとは、よくあるゲーム的なご都合のように”自分に味方する対象”には効果を及ぼさないという特性を付ける設定を入れておくことも可能だ。

フレンドリーファイヤーなんて心配をするのはナンセンス。この時点でそのような不安を取り除いておくのが良いだろう。

(5)フィールドの外側にある対象へAMPを当てる方法

この辺りでいよいよ遠隔攻撃みたいな用法になるが、前提としてフィールドをしっかり運用できているかもここで問われることになる。

サイコフィールドは自分の任意の形状にすることができる。ということは、上手くこなせばフィールドの一部を切り離して、任意の位置へ動かしたり設置したりすることも可能であるという事。

AMPで帯電されたフィールドの一部を切り取って、それをフィールドの外側の対象へ投げつけるってこともできるという意味になる。

投げつける（または撃ち出す）時のイメージは、もちろん自分の好きなもので構わない。

例えば、フィールドを細かい弾状にして連射するようにしても良いし、某少年漫画の元●玉みたいに投げつけても良い。ちなみに俺の場合は、シャボン玉にAMPの電気を閉じ込めて短距離コントロールで投げて手榴弾のように炸裂させている。

こんな感じで、フィールドの外側へ影響を及ぼす（厳密にはフィールドの外ではなく、自分のフィールドで相手を包み込んでいるだけではあるが）ための方法は幾つもある。自分の都合が良いイメージを試してみると良い。

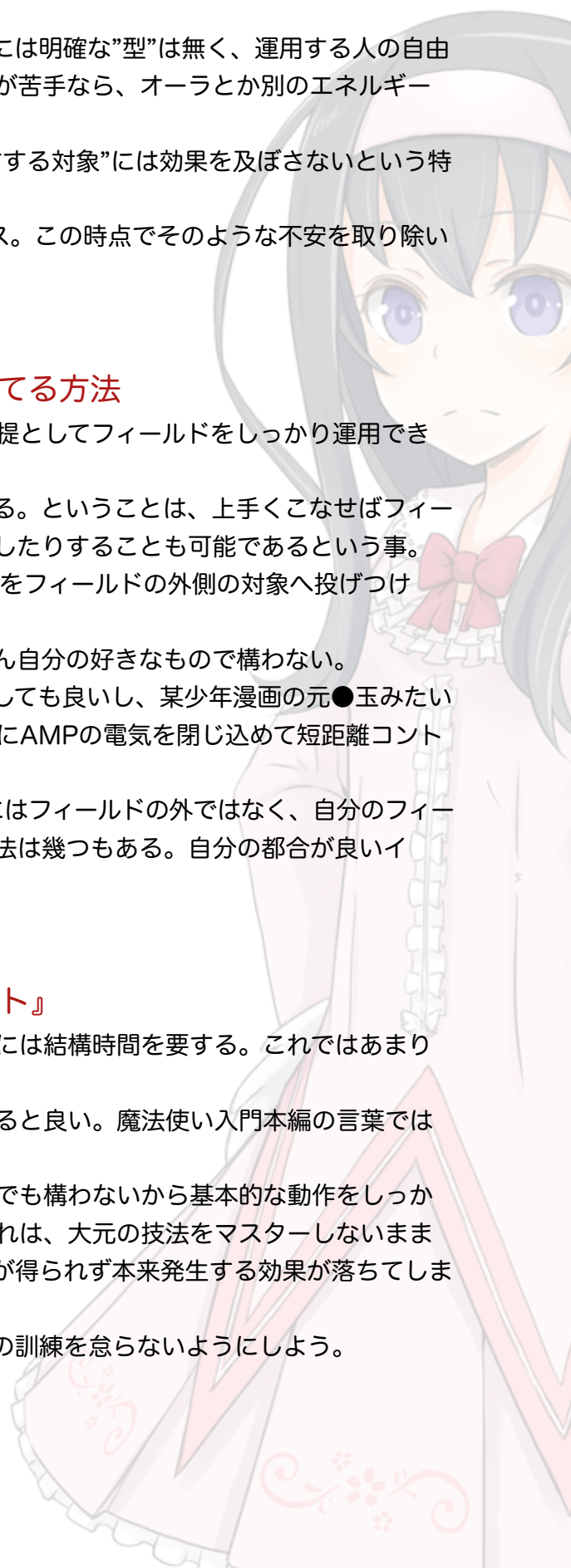
(6)AMPを効率良く運用する『ショートカット』

上記の動作はかなり儀式的で、実際の効果を及ぼすまでには結構時間を要する。これではあまり実用的ではない。

ならば、それを省略するための『ショートカット』を作ると良い。魔法使い入門本編の言葉では『略式発動』とも言うな。

ショートカットを作る上での注意だが、これを作った後でも構わないから基本的な動作をしっかり身につけてからそれを運用することをお勧めする。これは、大元の技法をマスターしないままショートカットを運用しても、十分にイメージの関連性が得られず本来発生する効果が落ちてしまうからだ。

ショートカットを作った後、継続して基本動作を用いての訓練を怠らないようにしよう。



(7)精神的な悪意の攻撃を分解し再利用する『ハッキング』

AMPは非殺傷兵器ではあるが、悪意による攻撃を無力化させた後それを放置しておくのも勿体無いもの。それならば、無力化された敵の武器を自分が利用してしまうという発想が、この『ハッキング』だ。

『式神』や『呪い』『生霊』といった概念は、プログラムによって半自律駆動する、まさに『ドローン』と考えることができる。もちろんオーナーがそういった名義や定義でイメージしていなくても、精神的な悪意の攻撃は基本的にドローンと思えば良い。プログラム通りに自分へ攻撃を仕掛けてくるだろう。

俺がAMPを電氣的なイメージとして扱うのはこれが理由で、EMPのような電磁パルスが発生させれば、精密機器でもあるドローンは動作を停止することになる。回路を破壊されるのだから故障するも同然だ。これを精神的な領域で実施すれば、精神的な悪意による攻撃も同じように回路を破壊され動作を停止させることができる。これがAMPの最大の役割なんだ。

で、その故障した式神や呪いはどう扱えば良いか。

その概念を基に自分の好きなものに作り変えてしまえば良い。いわゆる『ラーニング』や『ドレイン』という考え方でも良いだろう。

敵が精神的なエネルギーをもって作り出したものを鹵獲して、自分のリソースを消費せずに作り変える。これほど効率の良い反撃手段は恐らく無いかもしれないな。

自分に仕掛けた攻撃の分だけ反撃する。これはよくスピリチュアルの境界で言われる『原因と結果の法則』や『カルマ』に近しいものでもある。相手へ善悪問わず何かを行えば、その分自分に返ってくるという概念で、これを明確にかつ自分の意思で実行することができる。

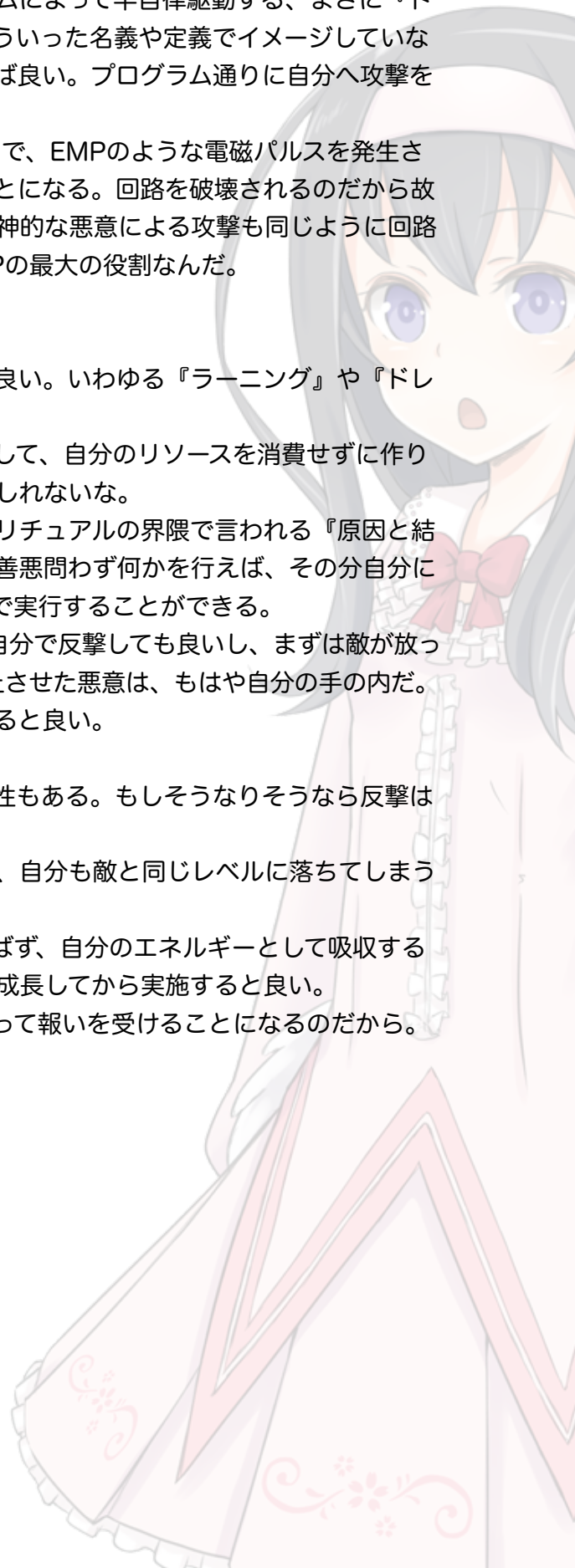
謂われの無い理不尽な攻撃を受けたのなら、その分だけ自分で反撃しても良いし、まずは敵が放ってきたものを吸収して自分の力としても良い。動作を停止させた悪意は、もはや自分の手の内だ。好きなように、自分の趣味や嗜好に合わせて調理してやると良い。

ただ、そこに自分も悪意をもって反撃しそうになる可能性もある。もしそうなりそうなら反撃は控えるべきだ。

悪意というのはある意味ではものすごく魅惑的なもので、自分も敵と同じレベルに落ちてしまう可能性も高い。

そうになってしまうのが心配なら、反撃としての用途を選ばず、自分のエネルギーとして吸収するのをお勧めしよう。反撃をするのは、自分の心が十分に成長してから実施すると良い。

遅かれ早かれ、自分を攻撃してきた敵は『カルマ』によって報いを受けることになるのだから。



●クレジット

◇原作・基本作品構想



制作：ルミナススタジオ(Luminous=studio)

<https://www.youtube.com/channel/UCYpu7V31Si5rHUFkS9aNPpw>

◇企画・サウンドデザイン・文書作成

Breakthrough_ace.輝鳴 (ルミナススタジオ)

<http://terunari.info>

◇ボイスアクター (輝鳴紅葉)

桜月秋姫

<http://crecentmoongardens.blog.fc2.com>

◇脚本・スクリプト・制作マネージメント

Windress (まほー工房)

<http://mahoukoubou.jimdo.com/>

(c)2015 Mystiska Lab All rights reserved.

Illustrated by Soranon

Photographed by Luminous=studio.