

離脱中の小技

何か発見したらコメントしてください。

名倉の安定

体から抜けた直後や、長時間名倉にいと、名倉体が不安定で体に戻されやすくなる。特定の行為によって安定させることができる。単純作業による感覚への集中がいいようだ。逆に空を飛んだり、性行為をしたりすると、興奮からか渡辺に戻されやすい。

コメント:

投稿

- ミント系の刺激の強いものを味わう (2012-03-23 22:35:31)
- ジタバタ (2012-03-10 16:10:41)
- 名倉の世界が確かめる。 (2011-07-24 10:02:48)
- 一点を凝視する (2011-01-29 20:54:55)
- 手を見る (2011-01-03 17:24:01)
- 視界がぼやけてきた時に、遠くを見るように地面にピントを合わせる (2010-09-12 19:40:30)
- 脱力。 (2010-06-08 01:22:27)
- ここが現実だ！と強く思い込む (2010-06-08 01:21:38)
- とりあえず落ち着いてみる。 (2010- 04- 27 19:27:21)
- じたばたして感触を確かめる。 (2010- 04- 27 19:27:21)
- 食物を食べる。NPガムが有名。 (2010- 04- 27 19:27:21)
- ZQN。ZQNについては[ZQN](#)参照。 (2010- 04- 27 19:27:21)
- 名倉住人と会話をする。 (2010- 04- 27 19:27:21)
- 寝てみる。 (2010- 04- 27 19:27:21)

視界を確保する方法

離脱直後は真っ暗闇であることが多いが、「目を開けよう」としてはいけない。渡辺の目が開いてしまうケースが多数報告されている。目を閉じたまま、見ようとしなければならない。

コメント:

投稿

- ちっちゃらちゃらー (2012-04-10 16:49:30)
- その場で回る (2012-02-12 21:39:26)
- 電気のスイッチをつける (2011-11-24 20:28:38)
- 邪気眼で (2011-08-23 16:59:40)
- 直接見るんじゃなくて、心で見よう。つまり心眼 (2011-08-14 15:37:46)
- 手で目を覆う ゆっくりと離す (2011-02-11 21:00:07)
- 心眼を鍛えよう (2011-01-10 18:34:01)
- もう邪気眼でいいんじゃね？ (2011-01-03 17:24:17)
- 外に出た瞬間に視界が開ける (2010-08-06 10:23:15)
- とりあえず見えてくるまで落ち着いてみる。 (2010- 04- 27 19:27:21)
- 自分の部屋をイメージする。 (2010- 04- 27 19:27:21)
- 電気や太陽をイメージする。 (2010- 04- 27 19:27:21)
- 壁や床を叩く。 (2010- 04- 27 19:27:21)
- アイマスクを外す。 (2010- 04- 27 19:27:21)
- 手を見る (2010- 04- 27 19:27:21)

眼鏡をかける (2010-04-27 19:27:21)

- ・ 壁を叩く (2010-04-27 19:27:21)

召喚

召喚は、名倉固定キャラ取得のために沢山の方法が試されてきた。視界の外に存在をイメージしてから、見るという行為をするのがいいようだ。召喚したい物があるべき場所の方が召喚しやすい。

コメント:

投稿

- ・ 「いいぜ・・・来い・・・来いよ・・・スケエエエイツス！」みたいなことやったらできました。(2012-03-09 21:06:47)
- ・ 指をパチンと鳴らして小さく「Partner」と呟くと出てくる。ように訓練しました。(2011-12-01 00:44:04)
- ・ パソコンを起動して、画面に手を突っ込み強引にこっちにつれてきて召喚 (2011-11-24 20:29:39)
- ・ 全力で召喚したいキャラ名出てこい！ってフリ付きで叫ぶ。(2011-11-09 23:27:27)
- ・ 召還したいものをイメージ サモン！！ (2011-09-01 00:35:53)
- ・ 召喚したい者を想像して「想像した よ、来い！」などと言う (2011-07-21 10:25:46)
- ・ 目を閉じて前に手を出して、召還したい人に握手されるイメージをするとほぼ5秒以内には手が握られる。目を開けるとそこにはあの子がっ……!! (2011-05-04 20:37:16)
- ・ 試獣召喚！ (2011-04-23 21:36:35)
- ・ 召喚したい人の名前を叫びながらドアを開ける (2010-10-29 00:19:57)
- ・ そのもの（人）の詳細を考える (2010-05-22 19:22:34)
- ・ 大きな声で呼びかける。(2010-04-27 19:27:21)
- ・ 鏡に映るのをイメージする。(2010-04-27 19:27:21)
- ・ 鏡に手を突っ込んで引っ張り出す。(2010-04-27 19:27:21)
- ・ 道や廊下の死角にいる気配を想像しながら歩く。(2010-04-27 19:27:21)
- ・ ドアの類を開ける。(2010-04-27 19:27:21)
- ・ イメージで作り出してみる。(2010-04-27 19:27:21)
- ・ 視界の外から引っ張ってくる (2010-04-27 19:27:21)
- ・ ポケットやバックから取り出す（四次元ポケット法） (2010-04-27 19:27:21)
- ・ 机や筆筒の引き出しから取り出す (2010-04-27 19:27:21)

体の改造

コメント:

投稿

- ・ 超サイヤ人になるイメージ (2011-01-31 02:27:41)
- ・ その手の書籍とかを読む (2010-11-03 00:42:47)
- ・ 厨二病患者になる (2010-07-21 22:07:05)

ZQN

[ZQN参照](#)

コメント:

投稿

- チョコになっちゃえ！ (2012-03-23 22:38:06)
- 掴める物なら手から吸収できる。凄く便利 (2012-02-18 23:10:38)
- 腕にかぶりつく！！だがやたら甘いw (2012-01-21 22:57:24)
- (2011-08-10 07:04:22)
- 吸血って発想はなかったのか！ (2011-04-24 23:11:49)
- 別のものに変えてから食べる (2010-09-10 22:00:31)
- 体の一部をユニオンって変えてからパクリ (2010-06-05 22:18:46)
- 普通に食べる (2010-04-27 19:27:21)
- 吸い取る (2010-04-27 19:27:21)
- 同化する (2010-04-27 19:27:21)

性行為

過剰に興奮したり、激しい情動を感じると渡辺に戻されやすい。
ある程度、自分を抑え、冷静であることが基本。

コメント:

投稿

- 女でも「女の子とやりてえ、突っ込みてえ」とか思っていれば生える。 (2012-05-13 00:29:34)
- 相手と肉体を入れ替えてやるのが癖になる。 (2011-12-25 00:45:06)
- 頭の中で数学をしながらする (2011-11-24 20:31:12)
- プスとやる。 (2011-05-27 21:10:16)
- 男とやる。 (2010-09-12 07:48:43)
- フェラもだめ？ (2010-06-23 18:07:18)

速度操作

加速する技術。
ウサインボルト程度なら、走るだけですぐ追い抜ける。
慣れれば、車どころか音速で飛ぶ戦闘機をも追い抜くことができる。

コメント:

投稿

- 早く走りたときは足が長くなるイメージで (2011-05-04 20:39:03)
- 後ろから強風に押されて、飛ぶように走るイメージ (2010-04-27 19:27:21)
- 体が軽く、前にすっ飛んでいく感覚をイメージ (2010-04-27 19:27:21)
- 景色が後ろに流れていくイメージ (2010-04-27 19:27:21)
- ちょっとだけ地面から浮かんで、スケボーやスケートのイメージで滑空する (2010-04-27 19:27:21)
- 重心を前に傾けて地面から浮くか浮かないかの状態で滑るように進む [参考動画\(ニコ動\)](#) (2010-04-27 19:27:21)

物質通過

鏡や壁、人体までも透過する基本技術の一つ。

コメント:

投稿

- 自分自身で出来ると強く思い込む。ネガティブに考えない。(2011-07-31 22:50:21)
- 対象と逆を向いて後ろ歩きをする(2011-01-29 21:04:54)
- MGS3のローリングのように勢い良く突っ込む。ガラスとかの場合だいたい割れるが(2010-07-08 18:18:30)
- 対象の質感を忘れる。(2010-04-27 19:27:21)
- 対象の向こう側をイメージする。(2010-04-27 19:27:21)
- 立体映像や水の中に飛び込むように移動する。(2010-04-27 19:27:21)
- 対象を見ないで歩く。(2010-04-27 19:27:21)
- 体に幽霊のような性質を持たせる。(2010-04-27 19:27:21)

飛行

名倉でしたいことの上位に入る技術。
高いところから飛び降りたり、空に飛び出すところをイメージすれば簡単に飛べるが
意図した通りに長時間飛行するには、いくらかの慣れと技術が必要。
目標地点を見定めて飛ぶと安定しやすいとも言われる。

コメント:

投稿

- 自分に羽があると暗示をかける(2012-05-26 11:08:59)
- 体の力抜いたら浮くよーって暗示かけて、体の力をすこしずつ抜いていく感じ。(2011-10-21 21:38:32)
- ジャンプしたら飛べるよ(2011-09-14 13:01:09)
- ワープスターー！(2011-09-03 21:29:51)
- 軽くジャンプした後、自分が思いつく飛び方で飛行しよう！(2011-07-24 09:47:33)
- 上や移動方向に引っ張られるのをイメージ(2011-07-08 00:54:20)
- 腕をぶるんぶるんと動かして羽ばたいたら飛べた(2011-01-24 00:27:01)
- 座標を動かす(2010-08-18 09:34:38)
- 速度操作して突っ走りながら大ジャンプ(2010-07-08 18:20:04)
- 飛行道具(ジェットやグライダー)を召喚する(2010-04-27 19:27:21)
- 体を飛行用に作り替える(2010-04-27 19:27:21)
- 飛ぶのではなく、泳ぐ(2010-04-27 19:27:21)
- 飛ぶのではなく、周りの景色を移動させることで、空間を移動する(2010-04-27 19:27:21)

テレポート

遠い場所に行きたい時や、リセットをかけたいときなどに使う高等技術。
やるのは簡単だが、イメージが大切で具体的に想像できない場所には中々いけない。

コメント:

投稿

- 簡単なのはテレビとか鏡に行きたいところを映して飛び込む(2011-12-25 00:46:22)
- 行きたい場所を想像すればいけるぜ！！(2011-09-14 13:02:07)
- 必死で行きたいところをイメージする。(2011-08-17 00:26:48)
- 行きたい場所のことを考えながら目を瞑る。(2010-04-27 19:27:21)
- どこでもドア。(2010-04-27 19:27:21)
- その場で離脱してみる 覚醒の危険もあり(2010-04-27 19:27:21)

超能力

物理法則を無視して好き勝手やる技術。
漫画的な発想によるものが多い。種類は様々。

コメント:

投稿

- ラピュタの飛行石でふわふわとw (2012-05-26 11:07:37)
- 実現できないジョジョ立ちを名倉で (2012-01-09 01:49:11)
- 背景を破壊して別の背景を出す (2012-01-02 22:00:10)
- 指先に集中してデスビームを打つ (2011-09-14 13:03:58)
- ドラクエの技 (2011-09-10 01:10:50)
- シェルブリット (2011-09-04 23:08:17)
- 魔眼 (2011-07-24 21:39:04)
- 自分の中の感情 オリジナルなエネに変換 姿消せた (2011-07-22 23:12:05)
- ポジティブに考えれば出来る (2011-07-08 00:57:05)
- 人差し指を凝視してそこからライターくらいの火がでるイメージ 規模を大きくしていつて魔法使いに (2011-07-07 15:51:19)
- アクセラレータ (2011-06-20 23:58:01)
- e (2011-01-27 22:38:52)
- エスパー (2011-01-02 12:57:15)
- か~め~は~め~波~~~~!!!!!! (2010-09-10 22:03:36)
- 運動停止 (2010- 04- 27 19:27:21)
- エネルギー波 (2010- 04- 27 19:27:21)
- 魔法 (2010- 04- 27 19:27:21)
- 飛行 (2010- 04- 27 19:27:21)
- テレポート (2010- 04- 27 19:27:21)
- 透視 (2010- 04- 27 19:27:21)

コツなど

コメント:

投稿

- 寝落ちした後もしばらく粘る (2012-03-23 22:40:13)
- 暇なときに「今日はこんな夢を見たなあ・・・」見たいな感じで思い出す (2011-07-31 22:58:16)
- 常識に捕らわれない (2011-05-04 20:40:56)
- 魔法戦隊マジレンジャーの魔法をみる(笑) (2011-04-18 20:41:12)
- オカルト系の本を読む (2011-01-03 17:26:05)

イベント

名倉の状況によっては、ある種のイベントが発生することがある。
大抵は、名倉住人とかがかわることで発生する。

コメント:

投稿

- パートナー選定イベント。拒否したけど (2012-03-08 21:02:17)
- 他人の家の壁を蹴ったり、何か壊したりする (2011-08-14 15:25:51)

なんか打ちこわしてた (2011-05-27 21:14:32)

コミュニケーション

名倉住人のAIレベルが低いと、何をしてもたいした反応を示さない。
話を聞くには一定の知能をもった相手を探すことが必要。

コメント:

投稿

- なぜか色々な事を知ってる (2011-09-10 01:12:19)
- 初めての離脱で女の子に無視されまくったときは悲しかった (2010-10-29 21:30:44)

バトル

基本的に名倉の住人は弱く、こちらがその気になれば存在を消去できるものである。
しかし、固定したキャラクターを持っていたり、高度なAIが内臓されていたり
強い目的を持って動いているNPCなどは戦闘能力が高い傾向がある。
バトルが発生する条件や要件は様々

コメント:

投稿

- バトルに勝って情をかけると仲間になる (2011-08-22 23:01:26)
- 自分から住人にバトルを挑むと意外と強い (2011-07-21 09:25:33)
- 嫌な事があった日に離脱すると知らない人とバトルする事が多い (2011-07-07 15:53:09)
- ZQNと戦闘 (2011-06-20 23:59:36)
- NPCにちょっかいを出しているうちに、NPCが順応してくる (2010-04-27 19:27:21)
- 目的を持って行動していると邪魔しにくる (2010-04-27 19:27:21)
- 襲われる世界観であると勝手に襲ってくる (2010-04-27 19:27:21)
- 罪悪感を持つような行為をすると、怒りにくる (2010-04-27 19:27:21)

バトルテク

コメント:

投稿

- 溜めて溜めてその一撃にかける！！ (2011-09-14 13:14:02)
- 自分の手を銃の形に変えて倒す（銃弾はレーザー弾） (2011-07-21 09:22:23)
- ベクトル変換 (2011-06-21 00:00:33)
- 相手をロックオンしたミサイルが相手囲んで飛んでくイメージしたら大量のミサイルがヒットして消滅した ^^ (2011-04-10 16:51:17)
- ドス黒い剣とかもうイメージ的にやばそうな武器は攻撃力が高い（特にオリジナル武器） (2011-01-06 20:21:31)
- 魔法 (2011-01-02 12:58:56)
- 死ぬと念じれば死ぬ (2010-10-15 02:21:32)
- 中国秘伝の八極拳で瞬殺しますた ^ q ^ (2010-10-12 21:23:58)
- ジャンプの漫画みたい (2010-08-24 22:55:49)
- 「おまえはもう死んでいる」的な感覚で相手と戦うと良い。 (2010-07-15 23:48:49)
- 殴る蹴るなど現実と同じイメージで攻撃してもだめ (2010-06-08 06:35:18)

離脱後のテクニック

コンテニュー

コメント:

投稿

- 起きても動かない法。イメージが残ってる場合は気合で戻れる場合もある (2011-12-25 00:51:51)
- 目覚めても絶対に体を動かさないで集中する (2011-02-18 21:44:10)
- 戻る前の感覚を思い出す (2011-01-03 17:26:45)
- 寝る (2010-08-10 22:54:53)