

サイレント・ランニング 実践ハンドブック

by
橋本 英司



サイレント・ランニングを使いこなす
サイレント・ランニングを自信を持って演じるための

日本人による日本人のための 実践マニュアル

このハンドブックは「サイレント・ランニング」3部作で解説されている
＜SRのテクニック＞及び手順と応用例についての知識が前提となります。
(この SR のテクニックについては本書では解説いたしません。)

<目 次>

はじめに	4
------	---

第1部・初めてのダイレクトマインドリーディング

初めてのダイレクトマインドリーディング	5
ダイレクトマインドリーディング法の基本形	10
1と10の対応	14
サイレントダイス	15
SR・ダイス・フォース	17
Give and Take フォース	18
奇数か偶数か	23
最速ダイレクトマインドリーディング	25
連続した質問に対し違和感や不審感を感じさせないための工夫	27
ダイレクトマインドリーディング実演のコツ	29

第2部・ノー・ミス・サイレント・ランニング

ALMIGHTY : オールマイティ	33
1日かかるサイレント・ランニング	37
サイレント・ポリグラフ	41
マシュマロ好きな女の子のお話	42
ノー・ミス・サイレント・ランニング	45

第3部 : SR コラボレーション

SR+ESP カード	50
SR+インターセプト	54
SR+スリー・ディグリーズ	56
SR+コールド・リーディング	58
SR+L.J. フィンガーチップス	61
SR+マスター・マインドデック	64
SR+インフェルノ	69

はじめに

北海道在住のアンダーグランド・メンタリスト橋本英司氏との衝撃的な出会いは2014年7月です。

「サイレント・ランニング日本語版について」というタイトルの1通のメール受信から始まりました。

そこには、

『サイレント・ランニング日本語版、その原理の秀逸な手順に脱帽しております。以下はSR（サイレント・ランニング）についての感想、並びに1か10が選ばれた際におけるOUT、ダイレクトマインドリーディングのほんの少しの工夫についてです。』との書き出しから始まっています。

まずはその感想ですが、『正直言いまして、この手順そのままで行けば、1度ならまだ許せるが2度の読み間違いが生じる恐れがある。それではたとえ最終的にカードを言い当てたとしても、現象そのものの説得力、インパクトに欠けるのではないか。』

『カード読心術として相手が受け止める過程において「〇〇〇〇〇」と気づかれやしないか、といった不安や疑問から、「読み物としては面白いが実践的ではない」という印象を持ちました。』

『しかし、クロスロード並びにGRACAAN（クロスロード式 Any Card at Any Number）を実践して、ただの一度も失敗がなく、現象を観た友人知人が絶句する姿、驚愕のあまり本当の超常現象を観たと興奮する姿が目には焼き付いており、自身の体験から考えて、このSRを演じないまま、お蔵入りするのはもったいないと思い、特にSRの「ダイレクトマインドリーディング」は、やってみる価値がある、なにか得るものが必ずあると思いたち、もともと実践立証主義者ですので、半分はドキドキ、半分はワクワクで演じました。』

『結果的に滞りなく手順が進み、危惧していた不安や疑念は皆無とはいえませんが「それほど気にするようなものではない」ことを知りました。』

『身に付ければ強力な武器。その看板に偽り無し。素晴らしいトリックを授けて頂いて感謝の意に絶えません。今では「SRは充分に実践的な、無理のない究極のカード読心術である」と、胸を張って言えます。……』

このような感想を受け取り、『私もこのSRはベン・ハリス考案の素晴らしい方法だと思っているのですが、どうもまだためらっておられ、実際に演じていない方が多いのでは……。』と返したところ、

『日本にいらっしゃるマジシャンの方々に、「サイレント・ランニング」を何らかの理由で敬遠している人がおられるなら、怖がることは何もないですよと、購入して演じないのはもったいないですよと、「ちょっと演ってみるかな」と思わせる手助け、演る気を起こすきっかけ、実演まで向かう手引き、後押し、最初の一步を踏み出すお手伝いができればとして……。』と、

彼がSRに出会って以降連日のように演じてきながら、新しい**日本人のための案、手順、台詞**を考え、練習し、実演して、結果を文章化してきてまとめたたくさんの案をいただくことになりました。

これから皆さんもそれらの案に触れることになるのですが、私同様、感動・感激されること請け合いです。大変卓越した**手順構成**と、しっかりと練り上げられた**巧妙なセリフ**に酔いしれるほどです。これなら、私もぜひ実演してみたいと、また自信を持って演じられることだと思います。

ここに＜SR 実践ハンドブック＞と銘打って、皆様にお届けいたします。

（有）フェザータッチ MAGIC 店主 竹本修

第1部・初めてのダイレクトマインドリーディング

初めてのダイレクトマインドリーディング

- サイレント・ランニング・ダイレクトマインドリーディングの世界へようこそ。サイレント・ランニングの原点は＜ダイレクトマインドリーディング＞です。
- ここでは初めてダイレクトマインドリーディングを経験する方へ、最も演じやすい、言わば気楽に演じられる方法や台詞を集めてみました。まずはお読みいただきたく思います。そしてイメージしてください。

あなたがデッキを持たずにカードを言い当てる瞬間を。

- ひとつでもハッと感じるようなヒントを掴んでいただけたら光栄に思います。

サイレント・ランニングの基本形はダイレクトマインドリーディングにある。そう思います。

殆どの方が「サイレント・ランニングは優れているが、ダイレクトマインドリーディングは演じにくい」と思っていないでしょうか。現に私がそうでした。

デッキを使えばラクになります。ミスが減り、確実に現象が起こせる。デッキなしのダイレクトマインドリーディングは怖いと。

その恐怖を緩和させてあげたいのです。プロの方は別です。一般の方に向けてのお話です。

『サイレント・ランニング日本語版』の8頁を読んで、「ダイレクトマインドリーディングとはこんな頼りないものか」と敬遠なさっている方がいらしたら、ハッと気づかせる何かを掴んでいただきたいのです。ダイレクトマインドリーディングは通用します。実践的なものと伝えたい。

勿論、ダイレクトマインドリーディングは経験です。実演が何よりものヒントになり、「読んで、わかるもの」ではありません。ですから、あまりにも頼られては困ります。「この通り演じたが失敗した」と責められても何も言えません。

私の願いは実演への手引きです。演ってみようと思っていただき、経験していただくことです。

1. 観客を知り、自分を知る

2. 具体的に何をしようとしているかを説明しておく

3. ダイレクトマインドリーディングは必ず勝ち越す

＜補 講＞

4. 「当てる」現象で「質問」をしていいのか

5. パートナー

＜感 想＞

＜以下省略＞

~~~~~

## ダイレクトマインドリーディング法の基本形

- ダイレクトマインドリーディングの独特な言い回しと手順です。最も簡潔で、曖昧なセリフが少ないので、ストレスが少なくクリーンに演じられます。
- 実践しましたが、ため息が漏れるような静かで落ち着いた空気の演技が出来ました。

### SR 基本手順（数とマークの決定）

#### SR 基本手順の後、

#### 質問が2つだけに感じる手順

この独特なセリフや質問順を、私の「SR ダイレクトマインドリーディング」基本形としています。

私がイメージするところの「本物の超感覚的知覚の持ち主」とはこういった感じではないかと思った次第です。

<以下省略>

~~~~~

ダイレクトマインドリーディング、1と10の対応

- これで得た大きな財産は、「1と10を選ばれても平気」という安堵感の中、ダイレクトマインドリーディングをスタート出来る事です。

<以下省略>

~~~~~

## サイレントダイス

- 大変気に入っているものです。ステージ向きの印象がありますが、そう決めつけるものでもないと思います。プロタッチな感覚は致します。
- 日本人はあまり実演なさらないのではないかなと思い、日本語版として考えてみました。台詞や手順のあちこちに趣向を凝らしています。シチュエーションとして、サイレント・ランニングとしてかなりの名作ではないかと思っています。原案者に拍手。

<以下省略>

~~~~~

SR・ダイス・フォース

- 上記「サイレントダイス」同様、イメージの中のダイスを使いますが、「眼に見えない、イメージの中だけにある、普通ではないダイス2個」という斬新で興味深い試みです。
- 大きな可能性を秘めていると思われるフォースです。アイデアと台詞だけですが、十分にサイレント・ランニングしていると自負しています。

- このフォースは「当てる」現象にこだわらない別の現象にも応用可能です。指を使わない第2の IONIC としてお使いください。

<以下省略>

Give and Take フォース

- この演目は通常のサイレント・ランニングを演じる際のように、冒頭で数字を観客に決めてもらいますが、・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・。

この数字選択法のメリットは

<以下省略>

奇数か偶数か

・「奇数か偶数か」についてのアウト法

- これは使えます。突っ込まれることが少ないので実践的だと思います。「カードを当てる」ということより「本当に何か感じ取っている（見えている・読み取っている）」と思わせることに重点を置いて演じることで・・・・・・・・・・・・・・・・・・。

<以下省略>

最速ダイレクトマインドリーディング

- 巧妙に段階を省くことで、大変早くダイレクトマインドリーディングが完了します。徐々に絞っていく過程がないため、不審に感じる隙を与えていません。駆け引きをあまり要しない、気楽なシナリオとなっています。
- 不思議さだけが残る、大変インパクトのある手順です。お試しください。

<以下省略>

連続した質問に対し違和感や不審感を感じさせないための工夫

<以下省略>

ダイレクトマインドリーディング実演のコツ

- 『巧妙な質問法』の台詞の効果が理解し難い、具体的にこのニュアンスを日本語で表現するにはどうしたら良いか、について実際に使用した台詞そのものを書いています。
- 「白紙1枚と指し棒代わりのペン」の効果、「画像による読み取りと音による読み取りをセットにしてミスのダメージを軽減」、「必ずしも相手のYES、NOを待つ必要はない」等、実演で得たコツを紹介しています。

<以下省略>

~~~~~

## 第2部・ノー・ミス・サイレント・ランニング

この第2部では、SRのコンセプトを生かした新しいアイディア、手順を紹介いたします。  
SRに新しい世界が生まれます。斬新でユニークな手順をお楽しみください。

### ALMIGHTY:オールマイティ

- きっちり現象を起こします。サイレント・ランニングとしては気軽にできる演目で、難しい技法も難しい台詞も使用しておりません。しかし、かなり不思議な現象を起こせますのでインパクトは保証します。是非、お試しください。

#### <以下、現象の全文を紹介いたします>

サイレント・ランニング法で観客に1枚のカードをイメージさせた後、演者はデッキを取り出して「そのイメージをより強固なものにし、私が受信しやすいようにカードに念を込めていただきたいのです」と話します。

デッキをシャッフルしてから観客に手渡します。演者は背後を向き、「私は見ていませんのでデッキを広げて、先程イメージしたカードを抜き出してください」と指示します。これでは観客の視線を追うことが出来ません。

演者：「抜き出したらカードのフェイスを見て、そのマークの形、色の濃淡、全体的なバランスを心のスクリーンにインプットしてください。人に見せてはなりません。お一人でこっそりと見ます」

演者：「詳細なイメージをインプット出来たら、カードを両手の間に挟み、暖めるように包み込み、念を込めます。私のイメージよ、届けと」

ここまでを終えたら、カードが両手の隙間から見えないように観客のポケットに入れるか、テーブルの下で隠し持ってもらいます。これで演者には観客のカードの裏模様すら見えません。

演者は向き直り、今までのことを復唱します。デッキを広げてカードを抜き出したこと、フェイスを見てイメージを心に焼き付けたこと、両手に挟んで念を込めたこと。そして今、イメージされたカードは観客

のポケットの中にあり、演者には一切見えません。残りのデッキも裏向きで伏せて揃えてあります。ここまで微に入り細に入り、忠実に指示通りに従っていただける観客がいらっしゃると、演者として嬉しくなります。しかしカードを当てる難易度は依然として高いままです。

演者は残ったデッキを半分ほど持ち上げようとしますが、これをやめて、観客にお願いします。

演者：「大体半分・・・20枚ぐらいで構いません。残りのデッキから持ち上げてポケットをよくシャッフルしてください。そのポケットの中程にポケットのカードを入れて、すぐにテーブル上のポケットに載せてデッキを揃えてください」

演者：「出来ましたね。今、あなたがイメージなさったカードは、よく混ぜられたポケットの中にあります。当てるとしたら確率として  $1/20$  ぐらいですか。52枚のうちの1枚ですが、 $1/52$  じゃないんですよ。デッキの上の方にありますから、下のほうにはないとわかります。ですので、目測では見当がつかない場所に移動させていただきます。カードを行方不明にさせるということです」

演者は数回のカットを観客にさせます。

演者：「これで行方不明になりました。ターゲットになるカードがデッキのどこにあるのかわからないのは、ここにいる全員が同じ条件です」

演者はデッキを手に取り、広げかけてやめて、「カットだけだと混ざっていないと思われるかも知れません。念のため」と言って、フォールスシャッフルではない正当なりフルシャッフルをします。

演者：「これで完全に行方不明になりましたが、念のためもう一度デッキをカットしてください」  
観客は指示通りカットをします。

この状態で演者はイメージされたカードを見事に当ててみせます。

### **さて、これはどうやれば現象が起きるのでしょうか。**

サイレント・ランニングではなく、通常行われるカード当てとしても不可能な気がします。観客のカードを観客自身がシャッフルしたポケットに入れ、その後、デッキをまともにリフルシャッフルしています。キーカードの使用は無駄のように思われます。シャッフルといえば、デッキを出してすぐに演者はヒンズーシャッフルしています、システムを組んでいたとしてもそこで崩れているはずです。デッキもレギュラーデッキです。何の加工もマーキングもなく、シャッフルを無効化するようなトリックデッキではありません。全体を通して非常に不思議です。

心の中で決めたカードを、極めて不可能設定の高い手順を経て当ててみせています。

大変不思議ですが、ここがサイレント・ランニングの特長です。サイレント・ランニングは既存のカードマジックの常識を崩壊します。

通常、この状態でカードを当てるのは不可能ですが、トリックを追うのであれば、この演目がサイレント・ランニングであることを忘れてはいけません。

<以下省略>

~~~~~

1日かかるサイレント・ランニング

- 大変簡単な原理で出来ているセルフワーキングトリックですが、未だ一度も見ぬかれたことがありません。

- とても長い歴史がある私のオリジナルトリックです。演者と観客の間柄を親密にする効果があります。メンタルマジックは息が詰まるっ！という方に是非お勧めします。
- 原理はとても単純で、「こんなものが通用するの？」と思うようなトリックかも知れませんが、これが通用している理由として「原理を考えさせない手順（話術や雰囲気作り）」と「最後にどうなるかを観客が知らない」ことが挙げられます。
- このアイディアと巧妙な原理「サイレント・ランニング」を融合すると、トリックの憶測が全くできない演目になりました。実演は既に何度も済ませ、効果を挙げております。全ては演技力が生命になります。

つくづく、サイレント・ランニングの効果の大きさと、多用途に使える原理の秀逸さに頭が下がります。

<以下省略>

~~~~~

## サイレント・ポリグラフ

- 「ダイレクトマインドリーディング以外でデック不要」。会心の出来でした。大変気に入っています。「当てる」以外で考えているうちに「嘘を見破る」に辿り着き、これもマインドリーディングでしょうと。そのように考えています。結局は「当てる」に落ち着いてしまいましたが(笑)。

<以下省略>

~~~~~

『マシュマロ好きな女の子のお話』

<ラン・サイレント、ラン・ティーズの『抵抗できないランダムな提案』P.12 物語風>

- 数理トリックを物語風に変えること(数学から国語表現)で違和感を軽減し、実践的なトリックに仕上がっています。
- 他の数理トリック、他のセルフワーキングトリックも、このような感覚で物語風にすると実践的になると思います。(どちらかと言えば女性向きですが、シチュエーションを変えれば男性にも充分通用します)

では、セリフ、スタートです。

<以下省略>

~~~~~

## ノー・ミス・サイレント・ランニング

- 友人知人と談笑しているその会話の中にあつたある曖昧な表現から、「あつ！」と叫んで、すぐにメモして、即、台詞をまとめ、手順を考え、練り上げてから実演し、珍しく雄叫びを上げたほどの会心の出来。
- 自作して、実演して、涙が出たマジックはこれが初めてです。どうぞ、演じてやってください。

<著者快心の自信作>です。第2部のお勧めメイン手順。

<以下省略>

~~~~~

第3部・SR コラボレーション

この第3部では、他の作品、商品との組み合わせで行うサイレント・ランニングを紹介いたします。
さらに広がりと思議さをもたらす手順をお楽しみください。



SR+ESPカード

【超・ESP3 : Beyond ESP3 by Magicbox】(黒裏)を使用します。無ければ他のESPカードでも結構です。

<手 順>

「これは見慣れないカードかも知れませんが、ご存じの方はオカルト系や超常現象、もしくは心理学に相当ご関心のある方でしょう。とは言っても知っている、テレビや雑誌で見たことがあるぐらいで所持している方は少ないのではないのでしょうか。せっかくですからどうぞ、手にとってご覧ください」と演者。

観客が「いいんですか？」と遠慮がちに手を伸ばした瞬間、演者は「折り曲げたりはしないでくださいね」と柔らかに言って続けます。

「これは約100年前、超能力の実験に使われた道具です。ESPカードと言ったほうがポピュラーですね。心理学者のゼナー氏が考案したのでゼナーカードとも呼ばれています。本当に超能力を真面目に研究していたのですよ。当時のアメリカに実際に存在した超心理学研究所の所長、ライン教授が数々の実験結果を残しています。例えば被験者2人の間に衝立のようなものを立ててテレパシーとか透視実験だとか、言葉を使わずに意志の疎通やイメージの伝達を試みる実験に使われたカードがこのゼナーカードです。聞いてます？」

しげしげとESPカードを見つめる観客「あ、はい。聞いています」

「どうです？実験、試してみますか」と演者。

「こちらがオモテ、色んなシンボルが描かれています。色んなと言いましたが5種類ですね。丸、十字、波、四角、星です。イメージを受け取りやすいようにとてもシンプルです。それぞれ5枚ずつありますので全部で25枚。25枚ありますが当てる確率は常に1/5です。5回やれば1回は当てられますからやってみると面白い試みです。超能力者の気分を少し体感できます。こちらは裏。全てベタ塗り、模様がありませんので当てるためにズルしようがない。ライン教授は研究者ですからインチキのしようがない環境設定を徹底したと思われます。手がかりが全くありませんから、連続5回当たったら余程勘の良い人か・・・超能力者かもしれませんね。あ、出来るだけ指紋を付けないでいただけます？」(ベタ塗り、という表現は Beyond ESP3 デック以外を使用する場合、別の表現に変えてください)。

ここまでのセリフ、「折り曲げたりはしない」「指紋を付けない」の2つで、トランプのように切り混ぜる人はいなくなります。ただでさえ物珍しいカードですから「混ぜる」という意識はありません。

カットを数回するか、軽くヘイモウシャッフルしてから、観客に「裏から見てシンボルを当てさせる実験」を体験させます。

通常はなかなか当たりません。10枚ほどで飽きてしまいます。的中率が高めのお客様の場合は「素晴らしい直感力ですね」と褒めます。

トップカードを透視してもらい、観客が答えたら表向きにしてテーブルに置き、これを答え合わせとして進めます。2枚目以降も同様に行い、直前の表向きカードの上に表向きで重ねる、を繰り返します。表向きで重ね上げられた挑戦済みパケットの上に裏向きの未挑戦パケット全体を返して表向きに載せればセットは崩れず、すみやかに裏向きで数回カットするのが簡単な方法です。

(もしこの実験に観客が夢中になりすぎた場合は、次に行う演目を見送るか、あるいはESPカードによる別の演目の一つ演者が行って終了するようにしています)

観客のそばに空のケースを置きながら、「ではここでひとつの実験です。このESPカードの中からひとつのシンボルをあなたに決定してもらいます」

ここから演者の演目に移ります。ESPからサイレント・ランニングへ移行します。

シンボル決定の手順は、

このように、ESPカード紹介からスタートして、その反応や状況から4つに枝分かれできる方法論ではないかと考えています。

- 1, ESPカード紹介からESPカードの演目へ(Beyond ESP3に解説されている手順で自信のある演目2つほどでいいと思います)
- 2, ESPカード紹介からダイレクトマインドリーディングへ
- 3, ESPカード紹介からIONICタンジェント現象へ
- 4, ESPカード紹介からブラインド・サイレント・ランニングへ

他にも応用は可能でしょう。

<以下省略>

~~~~~



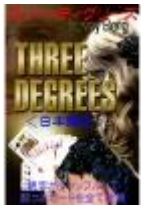
## SR + インターセプト

- 質問せずに「ハイカードかローカードか」を確実に判別できます。恐るべし、メンタルマジック。
- インターセプトをご存知の方、これは使えますよ。是非。

驚異的な中率で当てられるので、おそらく観客は哑然呆然とするでしょう。サイレント・ランニングとインターセプトを身につけると、無敵のカード読心術法になるということです。

<以下省略>

~~~~~



SR + スリー・ディグリーズ

- 【THREE DEGREES by Harvey Berg 三つの過程】修士課程をマスターしていることが条件です。『スリー・ディグリーズ』にハマっていた時期でしょうか。今も好きですが。贅沢な競演です。演者より観客になりたいですね。
- パケットの中に「ある」「ない」のいずれの場合でも演者が不利にならない台詞となっています。

<以下省略>

~~~~~



## SR + コールド・リーディング

観客にしか知り得ない情報を当ててしまい、その上、心の中のカードまでも読み取ってしまうという大変インパクトのある演目です。

### <現 象>

演者：「いつも手品といいますが、カードマジックばかりやっていると、ある種の質問を受けることがあります。

『トランプ占いはできるの?』と」。

演者：「私はこう答えるようにしています。『占い師は手品が出来ないが、マジシャンは占いが出来る』」。観客の反応を見て、続けて演者：「とても生意気に聞こえるセリフですが、実際にそう思っています。カードマジックのテクニックを使えば相性診断も可能です。

例えば1組のカップルがいたとします。その2人の相性は正直な所わかりませんが、相性バッチリだと思わせることは可能です。2人が別々に引いたカードがたまたま同じ数字であれば偶然で済むでしょうが、これが数回続いたらどうでしょうか。とても偶然とは思えませんし、トリックが入り込む余地がないカードマジックはいくらでもあります。それをマジシャンが占いと称して演じないのは良心の問題だと思います。モラルといいますが、占いに関しては素人ですからね、酷似しているが似て非なるものです。怖いのは・・・」

(一呼吸おいて)

演者:「・・・怖いのは、2人の相性バッチリに現象を起こせるということは、明らかに2人の相性は合わない、すなわち完全な性格の不一致に思わせることも可能だということです。逆もまた真なり、ですね」

続けて演者:「占い師は姓名判断や性格判断、相性占いが殆どで運勢を占うことはまず演らない、演ったところで過去に何があったか、現在どういう状態か程度しか当てられない。皆さんが占い師に期待しているのは未来を当てることではありませんか？ 占い師は未来を占うでしょうが、それは運勢という 鋼の盾に覆われた『概ね、こうなるであろう』程度のものです。あなたは占い師が未来を当てたところをご覧になったことがありますか？ そのものズバリを、ですよ？」

観客の反応を見て 続けて演者:「ガチンコという言葉がありますが、ガチで未来そのものを当てる占い師はいない。いたとしたら国が黙っていない。その能力は政治や経済に使われる運命にある。海外ならスパイ活動に使われる。ですから、本当に未来を予知できる人はオモテには出てこないのです」

(一呼吸おいて)

演者:「マジシャンは未来を予知できるか、そう問われたら正直無理。それは不可能です。それでもカード予言というマジックはある。かなりフェアな方法で5分後の観客が見るであろうカードを予知できます。占い師は10秒あとに起きる出来事も占えないではありませんか」

続けて演者:「これ以上言うと占いを一生懸命やっている方々に叱られます(笑)。今日はカードマジックではなくトランプ占いをやります」観客の反応を見て、演者:「それもガチで」。

続けて演者「今日はガチンコです」。

ここで演者は観客しか知り得ない情報を当ててみせます。

それは奇術に見るカード当ての類ではなく、紛れも無く一人の観客の過去に起きた出来事を何の質問もなく当ててしまいます。

その観客とは一切の打ち合わせもなく初対面であることを示して占いを終了します。

演者:「ご覧のように占いは出来ます。しかし今行いました占いは過去のことでしたね。未来を予知するという現象をお見せしていませんよね。その一端をほんの少しお見せしましょう」

先ほどの観客が、新たに頭の中でイメージしただけのカードを事前に予知していたことを示し、演技終了とします。

言うまでもないことですが、Luke Jermy 氏の『コールド・リーディング』を完璧に自分のものにしてからこの演目にトライしてください。堂々と自信を持って演じることです。

<以下省略>

~~~~~



SR+L.J. フィンガーチップス

- Luke Jermy 氏の『Seeing with the Fingertips: 指先でカードを読む: 日本語版』を使用時のサイレント・ランニング。
- 占いという演出は大変便利で、ダイレクトマインドリーディングが出来る方には必要ない

かもしれませんが、アウトとして使用に耐えうると考えています。

● <以下省略>

~~~~~



## SR + マスター・マインドデッキ

- 「マスターマインド・デッキ」とサイレント・ランニングの競演です。真の自由選択とは何か、心の中で思っただけの数字は真のフリーチョイスか。という命題に挑戦といえますか、徹底してみたかった作品です。
- マスターマインドというトリックデッキは大変優れていますが、ワンデッキで複数のカードはフォース出来ず、飽きてしまいがちです。それを再度蘇らせようと。また、マスターマインドがいかにかサイレント・ランニング向きに出来ているかも(偶然でしょうが)少々垣間見られます。ここではIONICを意識して作成しています。

<以下省略>

~~~~~



SR + インフェルノ

- 台詞とハンドリングとマルチプルアウトで予言を成立させています。予言なのでカードの名称を訊いていい。そういう点ではストレスがありません。
- 古典的なハンドリングです。きっちり演じると驚かれます。ハンドリングが生命のような演技なので台詞などは殆ど考慮に入れていませんが、間（ま）は大切だと思います。

<以下省略>

—完—

それでは、この「サイレント・ランニング」を実際に演じて
存分にお楽しみください！

「サイレント・ランニング実践ハンドブック」
by
橋本 英司

編集・販売：（有）フェザータッチMAGIC

www.FTMagic.JP



〒520-0528 滋賀県大津市和迹高城 334-17

電話：090-4284-2670 （竹本 修）

FAX：0120-166-019（FAX 専用フリーダイヤル）

メール：FT@FTMagic.JP

★ 本解説書は、Ben Harris の「Silent Running」3 部作＜日本語版＞を基に、新たなアイデア、手順を紹介し、それら全セリフも含めて提供するものです。

★ 今後も追加アイデア、手順等を HP 商品ページにて読者の方には無料で提供していきます。
PDF ファイルをダウンロードしてお読みください。＜〇〇〇〇〇がパスワードとなります＞

★ この解説書の全てのコンテンツ(情報・資料・画像等)の著作権は、フェザータッチMAGICが所有します。一部、全部を問わず、無断でのコピーはもちろん、いかなる手段での転記、転載（電子メールを含む）販売等の二次使用は一切禁止します。

SR実践ハンドブック©2014 FTM: *Feather Touch Magic Inc.*