
外光源宇宙論と層時間魔法学

エンタグメント・ネットワークが生む宇宙と魂の設計書

改稿版

亡国屋敷

序 この世界の「物理」は、宇宙の外にある

この世界観の核は、宇宙が自律的に閉じていない点にある。宇宙は「外部」から駆動され、外部からのエネルギーが、宇宙内部の時空・場・生命・魂・魔法のすべてを支える。したがって魔法は例外的な超常ではなく、外部駆動を利用する工学である。位階（ランク）は道徳や血統ではなく、外部流への結合の強さ（=光源距離）、流路の太さ、手続きの洗練度として定義される。

本書は、現時点で決まっている一次設定（項目数としては13）を、運用可能な理論へ再構成する。ここでの「運用可能」とは、読者が納得できる説明を与えるだけでなく、物語上の制約として機能し、強大な存在（精霊・有魂生命）がいても世界が破綻しない骨格を提供する、という意味である。

一次設定(付録D)は13項だが、本書では理論上の依存関係に基づき、いくつかを統合して「十二の公理」として整理する。以降は「公理→帰結→運用（技術・社会・事件）」の順に提示する。

目次（概要）

第I部 十二の公理（再構成）

第1章 公理I 外光源と位階勾配

第2章 公理II エンタグメント・ネットワーク基盤

第3章 公理III 創発時空と創発ゲージ場

第4章 公理IV 魂は高次絡み網

第5章 公理V 端末干渉と干渉点の増殖

第6章 公理VI 層時間と非局所活動域

第7章 公理VII 層相関と層ドリフト

第8章 公理VIII 確率偏向と反作用と不可思議現象

第9章 公理IX 超光速干渉は層越え手続きである

第10章 公理X 過去移動は同一層に接続できない

第11章 公理XI 時間層の局所性とアンカー網

第12章 公理XII 光源距離と流路重畳と宇宙間航行

第II部 導出される世界の常識（応用編）

第13章 魔法体系の分類

第14章 通信と暗号 層同期（レイヤー・ハンドシェイク）

第15章 星間文明工学 再エマージェント航法と迷子事故

第16章 生命と形態 魂で思考する種の身体設計

第17章 政治と宗教 位階、アンカー利権、外光源信仰

第18章 物語設計の指針 制約から事件を作る

付録A 用語集（最小版）

付録B 公理一覧（作者向けチェックリスト）

付録C 典型シーン例（短篇プロット種）

付録D 原典13規則

第1章 公理I 外光源と位階勾配

定式化

- ・外光源 (Exterior Lumen)：宇宙群の外側にある一次エネルギー供給源。
- ・位階 (Rank)：外光源由来の流れに対する結合強度・制御能力・許容反作用の総合指数。
- ・魔法 (Thaumaturgy)：外光源→流路→宇宙／魂へのエネルギー供給と、その配分を利用した干渉手続き。

解釈

宇宙の内部に恒星があるか否かとは別に、宇宙全体を駆動する「外部の光」がある。ここで言う光は電磁波ではない。重要なのは「宇宙の外部に、宇宙を更新するための源泉がある」という条件である。これにより宇宙は閉じた熱的死に向かうだけの箱ではなく、更新され続ける計算（あるいは生成過程）として成立する。

位階は、単に出力（破壊力）が大きいことではない。位階が高いとは、(1) 流路の太さを確保でき、(2) 同じ反作用コストでより強い確率偏向／層干渉ができ、(3) 端末（後述）を維持し増殖させる基礎体力がある、という総合的な指標である。

物語上の含意

位階が高い存在ほど「できること」が増える一方で、「反作用の支払い」や「層の汚染」も背負う。また、位階を上げるには倫理的な障害(自己複製)や葛藤(時間層認識)もある。万能ではなく、行使するほど局所世界の性質が変質する。

第2章 公理II エンタングルメント・ネットワーク基盤

定式化

- ・各宇宙はエンタングルメント・ネットワーク（絡み網）を持つ。
- ・時空間は局所的には離散で非連続であるが、期待値（統計的平均）として連続多様体を与える。

解釈

この世界の宇宙は「時空が先あって、その上で物質が動く」ではない。先にあるのは絡み網であり、時空はその見かけとして立ち上がる。局所的にはバラバラな接続が、巨視的には滑らかな幾何として観測される。これは創作上、二つの利点をもたらす。

第一に、局所性の例外（魔法・精霊干渉）を許容しつつ、日常物理は連続時空に見える。第二に、連続時空という見込みが統計的安定性として説明できるため、精霊の介入がどこで破綻しやすいか（端末周辺、層境界、アンカー未設置域など）を自然に設計できる。

第3章 公理III 創発時空と創発ゲージ場

定式化

- ・時空もゲージ場も、絡み網の励起・相関から創発する。
- ・通常観測されるのは「空間3+時間1」の4次元だが、さらに「時間層」という層状構造が重なる。

解釈

絡み網の結び目と結び目の相関が距離に見え、相関の伝播が光速上限に見える。ゲージ場は相関の位相構造や局所自由度の冗長性として現れ、結果として通常宇宙の場の理論に似た姿を取る。

ここで重要なのは、創発している以上、世界の規則は絶対ではないという点だ。ただし、絶対でない＝何でもあり、ではない。創発は統計法則であり、統計法則を壊すにはコストがかかる。このコストが反作用であり、位階の実力差であり、そして周辺で観測される不可思議現象の起源になる。

第4章 公理IV 魂は高次絡み網

定式化

・魂 (Soul) は宇宙の外部に属する絡み網であり、宇宙内部に端末領域を持つことで干渉する。

・魂の内部自由度は通常宇宙のそれより高次であり、例としてE8型(248自由度)に相当するほど高密度な内部対称性を取り得る。

補注 (E8=248の扱い)

ここで言う「248」は空間方向の本数ではない。魂が保持する内部状態空間の基底数、あるいは対称性の生成子の規模を示す比喩である。魂の高次性は「場所が多い」のではなく「状態の表現力が多い」という意味で運用する。

解釈

精霊・有魂生命は宇宙外存在である。肉体が宇宙内にあっても、魂は外側の絡み網に根を持つ。魂が高次であるほど、同じ宇宙内の情報を別の座標から捉えられる。これが非局所活動域、層時間の多層性、確率偏向能力に直結する。

有魂生命の類型

1. **端末依存型**：魂は外部にあるが、宇宙内の端末が少なく、行動は肉体近傍に縛られる。通常の有魂生命。
2. **多端末型**：複数の端末を持ち広域に干渉できるが、層同期問題と反作用が急増する。半霊と呼称されることが多い。
3. **純外部型**：宇宙内の顕現は端末に過ぎず、主体は完全

に外部絡み網にある。大精霊や小霊と呼称されるもの。

第5章 公理V 端末干渉と干渉点の増殖

定式化

・精霊は通常宇宙に対し、まず1点の干渉点(端末)を確保し、そこから干渉点を増殖させる。

・遠隔の同時活動は、端末を光速未満で移動させる(あるいはアンカー網を介する)必要がある。

解釈

端末とは、魂の絡み網が通常宇宙の絡み網に接触できる局所領域である。端末がない場所では、精霊は観測・干渉ができない(あるいは極めて低効率になる)。したがって「全能の精霊」も、端末設計に失敗すれば局所では盲目で無力になり得る。

増殖が必要な理由は二つある。

- (1) 干渉は局所的にしか始められない。
- (2) 干渉点が増えるほど、確率偏向・層干渉の自由度が増える。

しかし同時に、干渉点が増えるほど層のズレ、反作用、管理コストも増える。強者ほど拠点経営者になる。

第6章 公理VI 層時間と非局所活動域

定式化

・精霊・有魂生命にとって時間は複層を持つ。

・これは活動領域が非局所であり、魂の現在が単一点に固定されないためである。

解釈

通常生物の時間は自分の近傍の物理過程の積み重ねで定義される。右手と左手ですら完全に同一の因果鎖ではな

いが、日常では無視できる。ところが有魂生命においては、魂の現在が体全体、例えば右手と左手の距離で完全に一致しているし、更には精霊は複数端末にまたがるため、端末ごとに異なる時間層を同時に生き得る。

ここで時間層は別宇宙ではない。むしろ同一宇宙の絡み網が取り得る近傍の統計状態である。精霊は非局所活動域を持つがゆえに、近傍の状態を跨いで同時性を構築できる。これが層ドリフトと層同期問題を必然化する。

第7章 公理 VII 層相関と層ドリフト

定式化

- ・時間層は通常強固に相関する。精霊の通常認識幅（数十ブランク時間）では差は観測されない。
- ・しかし秒～分で差が顕著となり、1日を超えると別の時間軸に等しいズレとなる。

解釈

世界は巨大な絡み網の統計である以上、近傍の層は互いに似ている。これが日常物理の安定性だ。精霊の知覚スケールが極小であればあるほど、層差は平均化され、世界は滑らかに見える。

だが層差は累積する。星間探査機のプロトコル（通信の鍵照合、同期パルス、運用ログの時刻印など）が成立しない場面が出る。分単位なら運用事故として現れ、日単位なら歴史の分岐として固定化される。

例：鍵不一致事故

探査機との通信で秘密鍵が一致しない。観測者は暗号が破られたと疑うが、実際は探査機側端末が隣接時間層に滑り、同一アルゴリズムでも初期乱数の履歴が一致しない、という層同期の問題である。

この事故が物語として機能するのは、原因が技術（乱数・同期）と形而上（層時間）を同時に要求するからだ。

第8章 公理 VIII 確率偏向と反作用と不可思議現象

定式化

- ・精霊・有魂生命は近傍時間層に確率偏向（probability bias）を及ぼす。
- ・反作用として、偏向が大きいほど実行は難しくなる。
- ・位階が高い精霊は偏向を強行できるが、周辺では観測可能な不可思議現象が起り得る。

解釈

確率偏向とは、偶然の揺らぎの中から特定の結果を選び取りやすくする能力である。ここで重要なのは、結果を無から作るのではなく、成立し得る結果の分布を歪める（尾部を引き寄せる／切り落とす）点である。これにより世界は物理法則違反を露骨に起こさずに奇跡めいた結果を発生させる。弾は逸れる、鍵が偶然合う、衛星が偶然落ちる。すべては本来起り得るが、起りにくい側に属する。

故に、まるで無から有を作り出しているような現象を起こすには、非常に大きなエネルギーが必要である。

反作用

偏向は無料ではない。偏向は絡み網の統計を局所的に歪めるため、歪みを吸収する補償が発生する。この補償が「実行の難しさ」として現れる。位階が高い精霊は補償を踏み抜けるが、踏み抜いたぶんだけ局所の安定性・同期性・観測可能性に歪みが蓄積する。

不可思議現象の定義

不可思議現象とは、高位存在の確率偏向や層干渉が、局所の絡み網統計・同期・観測を「許容範囲から外れた形」に押し出した結果として、第三者にも観測される異常の総称である。

不可思議現象の代表分類（運用用）

- A. **統計異常**：独立であるはずの事象が不自然に相関する。偶然の連鎖が「偏り」として残る。
- B. **同期異常**：時計・鍵・通信が噛み合わない。層ドリフトが局所的に急増し、手続きが破綻する。
- C. **観測異常**：ノイズの減衰・増幅・欠損・飽和などにより、測定が成立しない領域が生まれる。
- D. **端末異常**：依り代の劣化、顕現の不安定化、端末局所消失、端末の予期せぬ転位が起こる。

物語上の含意

不可思議現象は「強者の痕跡」であり、同時に「強者が払った代償の可視化」である。したがって強者ほど隠密が難しくなる。探偵役・監査役・軍の解析官は、派手な奇跡ではなく、統計・同期・観測の微細な破綻から介入を逆算する。

この現象はどの有魂生命も必ず起こるが、非常に微細である。空間が帯電したり、物が浮いたり、発光するなど明らかな異常は、例えば、空を飛ぶために時空の配列を組み替えたり、月などの広大な範囲を気まぐれや未来観測などで吹き飛ばすなど、稀にみるほどの高位精霊が稀に見る奇行を行ったときにしか起こらない。

第9章 公理 IX 超光速干渉は層越え手続きである

定式化

・精霊の魔法の伝達速度が光速以上であるなら、近傍時間層へ直接干渉する手続きが必要になる。

解釈

同一時空内での超光速は因果律を破る。だが本世界では、超光速は「同一層内での超光速」ではなく「層を跨ぐことで見かけ上、超光速に見える」形で実装される。

つまり、信号は同一層の光円錐を破らない。信号が通るのは近傍層であり、再合流の地点で観測者が超光速と誤認する。

手続きの骨格

1. 端末領域で情報を層方向にエンコードする（層相位相のシフト）。
2. 近傍層を経由して伝播させる。
3. 目的端末で逆変換し、同一層の現象としてデコードする。

このため、超光速魔法は層同期・端末品質・反作用管理に依存し、乱用はできない。ここが魔法が便利すぎないための制約になる。

第10章 公理 X 過去移動は同一層に接続できない

定式化

- ・過去へのタイムスリップは存在する。
- ・ただし同じ時間層に接続はできない。

解釈

過去移動は「自分がいた層の過去」へ戻るのではなく、「非常に似た近傍層の、過去に見える地点」へ接続する。これにより祖父殺しパラドックスは回避される。

この世界でのタイムスリップは、時間の座標操作というより、層の座標操作である。過去へ行くほど層の差は拡大しやすい。したがって歴史改変はできるが、それは自分の出自層には反映されない。帰還者が得るのは救済でも破滅でもなく、別の層の歴史を背負うことである。

第11章 公理 XI 時間層の局所性とアンカー網

定式化

- ・『時間層』は局所的概念であり、恒星系程度のスケールでないと成立しない。
- ・星間文明は平均約 0.7 光年間隔で時間層アンカーを張り巡らせる。

・これにより任意の場所に再エマージェントする超光速星間移動宇宙船が定義される。

解釈

時間層は宇宙全域の絶対座標ではない。層は局所の絡み網統計として定まるため、遠距離では層の同一性が崩れる。ここでアンカーは、層を固定するための参照端末である。

アンカーは単なる機械ではなく、魂的存在が絡み網と外光源の流れを掴み続けることで成立する。文明は銀河に層の杭を打ち、時間を測量する。

0.7 光年という間隔の意味付け

これは層ドリフトが運用許容範囲に収まる距離の経験則（あるいは設計値）と置くと強い。アンカー間での層位相誤差が日単位に膨らむ前に次のアンカーで補正する必要があるため、標準格子として定着する。

初期の迷子事故

アンカーが未整備の時代、船は目的地ではなく別層の目的地もどきに再エマージェントし、救難信号すら層ズレで届かず消える。理由不明の事故が多発した。のちに層時間理論が確立し、事故は座標系の欠如として理解される。

第 12 章 公理 XII 光源距離と流路重畳と宇宙間航行

定式化

- ・絡み網にはパラメータとして光源距離がある。
- ・光源距離の何乗かに反比例して、魂・宇宙を通過するエネルギー流路の太さ（可用予算）が決定する。
- ・エネルギーは絡み網の維持・変化・外部干渉に用いられる。
- ・魂の干渉原理は未確定だが、端末領域に侵入した量子波へ干渉するマクスウェルの悪魔方式が代表仮説として

ある。

・外光源と宇宙／魂は、4次元球の対蹠点を結ぶ流路として模式化でき、流路が重なれば干渉できる。精霊は流路を辿って宇宙間移動できる。

解釈

光源距離は幾何学的距離というより、外光源から見た流路の屈曲・抵抗・位相ずれの総計として扱うと運用しやすい。光源距離が小さいほど流れが太く、魔法に使える予算が大きい。位階はこの予算と制御性の関数になる。

4次元球の模式

外光源側が発散端、宇宙／魂側が収束端。多数の球が重なり、流路が重畳するところで相互干渉が可能になる。宇宙間移動はワームホールではなく流路の乗り換えである。

マクスウェルの悪魔方式

魂が端末領域に入る量子波の選別・干渉を行い、結果として確率偏向を実現する。この方式によって魔法を情報処理と熱力学コストを物語へ持ち込める。

- ・大偏向＝大情報選別＝大コスト（反作用）。
- ・コストは局所温度上昇、層同期破綻、観測異常、端末劣化、統計異常など、複数の形で不可思議現象として現れる。

これにより魔法の代償を抽象的なポイントではなく、世界の観測可能な変化として描ける。

第 13 章 魔法体系の分類

文明や精霊によってさまざまな認識をされるが、メタ的には 3 種類に分けられる。

確率魔法（Probability Craft）

端末内の量子選別を強め、偶然を寄せる。戦闘の命中、交渉の偶然、災害の回避など、日常に溶け込む。高位になるほど、統計異常・観測異常として痕跡が残りやすい。

根本原理は絡み網への干渉である。ここに到達した高位の精霊は時空間の再配列や再エマージェントなどの複雑な魔法を行使する。

層時間魔法（Strata Chronurgy）

層方向への位相操作を扱う。超光速通信、層渡り（過去接続）、端末の層同期、アンカーの補修がここに入る。

原理としては確率魔法と同じ絡み網への干渉だが、大規模干渉であり、相対論の影響が大きい。

流路魔法（Channel Navigation）

外光源→宇宙／魂の流路そのものを辿る・重ねる・切り替える。実用的な魔法としては、宇宙間移動・創造や、位階の上昇、魂の並列化など。反作用も最大級で、不可思議現象は最も不安定で、何も起こらない場合もあれば銀河団規模の層災害として現れ得る。

第 14 章 通信と暗号 層同期（レイヤー・ハンドシェイク）

この世界の通信は距離だけでなく層差を相手にする。したがって文明は層同期をプロトコル化する。

層同期の基本手順（概念）

- 互いの端末が属する層の指紋を交換する（短い試験列、参照パルス、アンカー署名など）。
- 層差が許容値以内なら通常鍵交換へ進む。
- 層差が大きい場合、アンカーを経由して再同期するか、通信を断つ（なりすまし・誤接続リスクが高い）。

この設計だけで、探索・諜報・災害のイベントが大量に作れる。通信が繋がらない理由が妨害でも故障でもなく層ズレだからだ。

第 15 章 星間文明工学 再エマージェント航法と迷子事故

再エマージェント航法

船は通常宇宙の絡み網への結合を一時的に弱め、流路に乗せ、目的アンカーへ再結合（再エマージェント）する。超光速というより、地表を走らず地下鉄で移動する感覚に近い。

迷子事故の分類

- ・**座標迷子**：目的地の恒星系には出たが、別層のため歴史や政治状況が合わない。
- ・**時間迷子**：同恒星系でも層ドリフトが累積し、層がズレる（到着したら一日違う、最悪は年単位）。
- ・**端末迷子**：再結合に失敗し、船の端末が痩せて観測・通信が破綻する。

0.7 光年アンカー網は文明の背骨として効く。道徳より先にインフラが秩序を作る。

第16章 生命と形態 魂で思考する種の身体設計

魂で思考することが前提の種は、脳を大型化する進化圧が弱い。むしろ観測器官（外界の情報を魂へ供給するI/O）が巨大化し、脳は端末制御の前処理装置に縮む。場合によっては生命維持器官すら退化する。なぜなら生存は肉体単体ではなく、魂と端末の協調系で成立するからだ。

この設定は、グレイマン型宇宙人の合理性と不気味さを同時に説明できる。巨大な観測器官、薄い胴、最小限の消化器。死にくいのではなく、肉体が破れても魂が端末を再構成する文化がある、など。

第17章 政治と宗教 位階、アンカー利権、外光源信仰

政治

アンカーは物流と軍事の要衝であり、層時間魔法の独占はそのまま国家権力になる。アンカー維持に小霊や長命者が必要なら、彼らは生きたインフラとして保護されると同時に拘束される。ここに倫理問題と反乱の種が生まれる。

宗教

外光源は信仰対象になりうる。

第18章 物語設計の指針 制約から事件を作る

事件を作るコツは、制約同士の衝突を利用することである。

事件生成の定番衝突

- ・確率偏向（成功させたい） vs 反作用（成功させるほど不可思議現象が出て痕跡が残る）
- ・多端末化（広域に働きたい） vs 層同期（ズレて事故

る）

- ・超光速（急ぎたい） vs 層越え手続き（準備が要る、アンカーが要る）
- ・タイムスリップ（取り返したい） vs 同一層不可（取り返せない、別層の救済になる）
- ・アンカー（便利） vs 利権（戦争の原因になる）

付録A 用語集（最小版）

外光源：宇宙群の外側の一次エネルギー源。

流路：外光源から宇宙／魂へ伸びるエネルギー・関連の通り道。

光源距離：流路の抵抗・位相ずれの総計として定義される有効距離。

絡み網：エンタグルメント・ネットワーク。時空や場が創発する基盤。

端末：魂が宇宙内へ接触し、観測・干渉できる局所領域。

時間層：同一宇宙内で近傍に存在する統計状態の枝。精霊の現在は層を跨ぎ得る。

層同期：異なる端末・地点・航法系で層を揃える運用手続き。

アンカー：時間層を固定する参照端末。星間文明の基盤インフラ。

確率偏向：成立し得る結果分布を歪め、特定結果を起こりやすくする干渉。

反作用：偏向・層操作が局所統計へ与える歪みの補償として支払うコスト。

不可思議現象：高位干渉の結果として観測される統計・同期・観測・端末の異常の総称。

付録B チェックリスト（十二公理の運用確認）

- ・外光源がエネルギー予算の根である（魔法は予算を使う）
- ・宇宙は絡み網から創発する（局所例外は許されるがコストがある）
- ・魂は外部絡み網に属し、端末を通して干渉する
- ・魂の高次性は内部自由度として扱える（E8=248 など）
- ・端末はまず一点から始まり、増殖には時間と管理が要る
- ・時間層は通常は相関するが、秒〜日で運用差が顕在化する
- ・確率偏向は反作用を伴い、不可思議現象として痕跡が出る
- ・超光速は層越え手続きであり、同期とインフラが要る
- ・過去移動は同一層に戻れず、改変は別層へ落ちる
- ・時間層は局所概念で、星間ではアンカー網が必須
- ・アンカー網が文明の地政学と倫理を決める
- ・流路重畳が宇宙間移動と大魔法の鍵になる

付録C 典型シーン例（短篇プロット種）

1. アンドロメダ会談

5/2 層の地球に端末を持つ精霊 A と、5/3 層の地球に端末を持つ精霊 B が、アンドロメダ銀河のアンカー会議点で会談する。会談点は層同期が取りやすいように設計されており、二者は同じ会議室の現在を共有できる。

交渉決裂。A は 5/2 層地球の施設を爆破する確率偏向を強行する。B は 5/3 層地球にいるため無傷。

ここで重要なのは、同じ会議をしたのに帰る現実が違うことが、責任・条約・復讐の定義を壊す点だ。条約は層

を跨げない。復讐も層を選ぶ。

2. 鍵不一致で始まる戦争

探査機との鍵照合が失敗し、軍は敵の介入と断定する。だが実際は、探査機がアンカー未整備宙域で層ドリフトを起こしただけ。

真相に辿り着くには暗号解析でもスパイでもなく、層時間魔法と航法史の知識が要る。戦争の引き金が世界の座標系の未整備になる。

3. 不可思議現象を追う捜査官

都市で不可思議現象が散発する。宝くじの当選が局所的に偏る、監視カメラのノイズが特定区域で欠損する、鍵照合が一斉に失敗する、同じ人物の目撃情報が「同日同時刻に複数地点」で成立する。

住民は偶然だと片付けるが、捜査官は恐怖する。これは高位精霊が何かを成功させ続けている痕跡であり、反作用が都市の統計・同期・観測へ噴き出している。

臨界点を越えると、層の破断（大規模分岐、アンカー崩壊、端末連鎖障害）が起こる。捜査官が追っているのは犯人ではなく、「破断が起こる前に止めるべき手続き」そのものになる。

付録 D 原典 13 規則

- 1 世界は宇宙の外部に光源を持つ。これは魔法と位階を実装するためである。
- 2 各宇宙はエンタグメントネットワークを持つ。時空や各ゲージ場はネットワークから創発される。局所的にはバラバラだがその期待値として、連続多様体 4 次元+時間層の連続多様体空間が生成される。精霊・有魂生物の魂も同様の理屈で成り立っているが次元数は通常遥かに多い。
- 3 宇宙外の存在である精霊・有魂生物にとって、時間は複層をもつ。これは、精霊・有魂生物の活動領域が非局所性を持つからである。(例えば、通常の生物は光円錐を考えれば右手と左手は完全に同じ時間を生きているとは言えないが、精霊は魂の時間に対して全ての活動領域が) 通常はこれは意識されることはないが、隣の星系や隣の銀河など、十分離れた空間に端末(精霊の活動領域。依り代や顕現体といってもいいが正確でない)がある場合は違いを意識する場面がある場合がある。例えば、5/2の地球に活動する精霊と 5/3 の地球に活動する精霊がアンドロメダ銀河でミーティングをしてその結果次第で 5/2 の地球を爆破する(5/3 の精霊は無傷)といったことが起こる場合がある。
- 4 時間軸層は通常強固に相関し、精霊の通常認識幅(数十プランク時間)といった短い時間での変化はないに等しい。しかし、数秒・数分となると違いが顕著になってきて(例えば探査機との通信で秘密鍵が照合できない、など)、1 日を超えると別のもはや時間軸といっても過言ではない。
- 5 精霊・有魂生命はその性質から近傍時間層に多大な影響(確率の偏向)を及ぼす。反作用で、影響の大きい行動ほど難しいが、位階が高い精霊は無理やり行動できてしまうので、高位の精霊の活動域・時間では観測可能な不可思議な減少が起こることがある。
- 6 過去へのタイムスリップものは存在する。しかし、同じ時間層に接続はできない。
- 7 精霊の魔法の伝達速度が光速以上であれば、近傍の時間層に対して直接干渉するような手続きが必要になる。
- 8 精霊は通常宇宙に対し、1 点の干渉点を見つけそこから広げるように干渉点を増やしていく。なので、地球と

アンドロメダで同時に活動する場合は、どちらかから端末を光速未満の速度で移動させる必要がある

9 種族的に魂で思考することが前提となるような有魂生命の種は観測器官が大きく脳は小さい。場合によっては生命維持器官すら退化していく。

10 時間層は局所的概念であり、恒星系程度の大きさでないと成立しない。それほどの長距離で端末を操作できる精霊はごく一部であるのであまり考慮は必要ない。星間文明は 0.7 光年間隔くらいで時間層アンカー(不可視。小霊や長命の権力者を利用)を銀河中に張り巡らせるのがどの宇宙でも常識として行われる。これにより、任意の場所に再エマージェントする超光速星間移動宇宙船という概念が定義できる。(当初は理由不明の時空の迷子事故が多数あることが普通)

11 エンタグメントネットワークの持つパラメータの一つとして『光源距離』がある。この距離の何乗かに反比例して、魂・宇宙を通過するエネルギー流路が決定する。エネルギーはエンタグメント構造の維持・変化と外部への干渉に使われる

12 魂が宇宙に干渉する原理は確定していないが、代表的なものとして端末領域内に侵入した量子の波に干渉するマクスウェルの悪魔方式が提案されている。

13 光源と宇宙・魂は、たとえるなら 4 次元球の端点同士がわかりやすい。これはあくまで模式的な解釈であるが、球の端点では光源から全方位にエネルギーが流出し、反対側では魂・宇宙に全方位から収束している。この 4 次元球が 4 次元空間に光源を中心に数多重なものが私の創作世界である。流路が重なっていけば干渉できる。精霊はこの流路をたどって別の宇宙に移動することができる。

(2025/12/23)