

ネビュラ インパクト 本編テキスト

■説明

うん…。

今日はセルフイーが出来て私の機嫌がとってもいい。

こんな日は昔みたいに星々を打ち砕いて、盛大な花火を作り出したい気分。

…。（なんとなく今の発言は黒歴史だったかも？と思い直すように平然なフリをして）

…今のは冗談。

この話は聞かなかった事にしてほしい。

そういえば…今の話で思い出す事があったから、今回は星々に関連する強力な魔法を教えることにする。

今回教える魔法は強力な内容。

宇宙に衝撃を与え、星々の配列を整える魔法「ネビュラ インパクト」を教えていく。

これは星々に衝撃を与える星雲打撃せいいうんだげきの技法であり宇宙鳴動めいどうの魔法であり、上手く使えば自分自身を取り巻く状況や流れを良くしたり、世界の流れやリセット技法としても使えるから応用の幅が広い。

ネビュラインパクトは名前の通り…星々に衝撃を与える概念を扱うわけだけど。

これが何を意味するかといえば色々ある。

宇宙に衝撃を与える事自体に意味があるし、結果として様々な副次効果が生まれる。

例えば…星々に衝撃を与えて、その配列を整える事で宇宙を正常な状態へと戻したり。

衝撃によって眠った意識を覚醒させたり、襟元を正したり。

おかしくなったものを一旦リセットしたり。

流れを調整したりと…星の運行や世界の流れ、社会レベルや個人レベルなど、さまざまな段階や用途で利用できる。

星々の運行は宇宙の力の流れであり、それが乱れれば物事がおかしくなるし。

正しく整えば良い流れが生まれる。

ネビュラインパクトはそうした宇宙の流れを整える事が出来るし、力加減や叩き方をチョイスする事でいくらでも応用が利くから使い勝手がいい。

このあたりは口で説明するより実際に行った方が理解しやすいから…早速試していく。

■実践1 ネビュラインパクトの打ち方

それじゃ始める。

まずは目を閉じてリラックス。

呼吸を整えて魔法に集中できる意識状態を作りだしてみて。

(35)

良い意識状態を作り出したら、次はイメージ。

目を閉じてからイメージ力を駆使して大きなこぶしを作り出していく。

こぶしは出来るだけ大きくするのがポイント。

まずは町を覆い尽くすくらいのサイズのこぶしをイメージしていく。

(20)

次はこの国を覆い尽くす大きさまで、こぶしを巨大化。

(30)

今度はこの星を握り潰せるくらいの大きさのこぶしにまで巨大化。

これは具体的かつ鮮明なイメージで練り上げる必要はない。

君の潜在意識はこれの作り方をよく知っているから、君は自分の力を信じて、ただイメージするだけでいい。

(25)

次は太陽系全体を覆うサイズにまで巨大化。

(30)

今度は銀河系すら握り潰せる巨大なこぶしをイメージ。

サイズは大きい分には問題はないから、最低でも銀河系1つ分の大きさに。

可能であればそれ以上のサイズまで、こぶしを巨大化させてみて。

(45)

こぶしが出来上がった所で、次は打ち方の練習。

イメージ力を使って作り出したこぶしをギュッと握り締めてから、それを宇宙に向けてドシンと叩きつけてみて。

難しく考えず、ドシンと一回宇宙を叩いていく。

まずはやってみて。

(10)

次は打撃イメージを補足。

宇宙全体を1枚の板としてイメージして、その板を叩く感覚で打撃を加えてみて。

(10)

打ち方のコツをさらに教えていく。

ネビュラインパクトの感覚は「宇宙を壊す」というよりは「宇宙に激震を与えて、宇宙というキャンバスを打ち鳴らす」イメージで打撃を与えるのがグッドな打ち方になる。

わかりやすい事例で言えば…。

宇宙を太鼓に見立てて、太鼓を打ち鳴らす感覚で打ちすえるのは悪くない。

そんなイメージで宇宙を叩けば宇宙全体が震撼^{しんかん}して鳴動^{めいどう}しやすくなる。

動きに慣れるためにしばらく時間を取るから、今の知識を参考に何度か宇宙を叩いてみて。

(35)

ここでワンポイントテクニック。

力加減を色々と試していく。

まずは軽めにトントンと、肩を軽く叩くくらいのマッサージ感覚で宇宙を叩く感じに。

ライトな感覚でインパクトを与えてみて。

(30)

次は普通レベルのインパクト。

太鼓を軽く打ち鳴らす勢いで宇宙を打ってみて。

(30)

最後は強めのインパクト。

宇宙全体を震撼させるイメージで強く打ち据えてみて。

(35)

うん…かなりいい感じ。

これでネビュラインパクトの基本の打ち方はバッチリ完璧。

■実践2 ネビュラインパクトで星の配列を整える

打ち方に慣れたところで、このパートではネビュラインパクトの核心部分、星の配列を整える事柄に触れていく。

この魔法では宇宙を震撼させる力を扱うけど、ここで成果を出すには衝撃によって星の配列が動き出すイメージを持つ事が重要。

「星々はキャンバスに乗った砂つぶであり、こぶしで打てばキャンバス上の砂つぶは振動によって動き出し、星々は配列を変えていく」

そんなイメージを持ってインパクトを行うのがポイント。

これによって星の配列を書き換えたり、正しい位置に戻したり、破壊したりしていく。

インパクトに慣れるために幾つかの事例を使って学習していく。

まずは世界のズレを戻すやり方から。

君の住んでいる世界がズレていると感じたり、世界の流れに違和感を感じたり、人生が本来の流れからおかしな方向に流れていると感じる状況では、ほとんどの場合「星の配列」がズレているケースが考えられる。

つまり…星の配列が正しい位置からズレて正確な運行がされていないため、個人の運命や世界の流れがおかしくなっている。

こうしたケースでは、こぶしで宇宙を打ち据^{うちすえて}えて、ズレた星の配列を整えるといい。

それじゃ実際に試してみる。

ここではイメージのこぶしで宇宙にインパクトを与えていくけど、

この時の感覚は…ズレた星々がネビュラインパクトの衝撃によって動き出し、正しい位置へと戻っていく。

そんなイメージをもってインパクトを行うといい。

それじゃ…力に慣れるために今のイメージを使用してネビュラインパクトを撃ち放ち、星々の配列を整えてみて。

(50)

打撃を続けながらそのまま聞いて。

この時のポイントは「星々のズレ」や「宇宙のズレ」を漠然とでいいから感じる事。

世界の流れがおかしい時には、言葉に言い表せない奇妙な違和感を感じるケースがほとんどだから、君は宇宙の違和感やズレた星々を感じながら、それを正すようにインパクトを加えればいい。

この感覚は漠然とした捉え方で構わない。

何度も宇宙にインパクトを加える事で奇妙な感覚が徐々に消え去り、世界に対する違和感が解消されたり、インパクトの衝撃でズレた星々が正しい場所に戻る感覚を覚えるはず。

そうした心地いい感覚が得られるようにインパクトを何度も繰り返し出せばいい。

それじゃ、インパクトをしばらく続けてみて。

(75)

打撃の強さは前のパートで教えた力加減を意識するといい。

例えば…

星の配置が大きくズレていると感じるケースでは、強い打撃を与えて星々の配置を大きな力で矯正すればいいし。

僅かなズレしか感じないなら軽い力加減で微調整をすればいい。

君を感じる世界の違和感や流れの違和感を解消するにはどれくらいの力加減がベストか。

その辺りを意識しながらインパクトを繰り返せば最高の結果になる。

それじゃ、あと少しだけ時間をとるから微調整を行なってみて。

(90)

…うん。

とてもいい感じ。

ネビュラインパクトがうまく行使されると精神的にスッキリしたり、君を取り巻く環境の気配が穏やかになったり、世界の雰囲気が良くなって快適さを感じるようになる。

この打ち方は自分を取り巻く環境を良くしたい時や悪い流れを断ち切りたい時、世界の流れを良い形に導きたい時にも有効だから色々試してみるといい。

■実践3 ネビュラインパクトで覚醒を促す

このパートでは物事が滞っていたり、眠っていたり、いつまでも変化を感じない事柄への対処法や、カンフル剤を打ち込んでハッパをかけたり、叩き起こしたり、流れを促進するための打ち方を教えていく。

まずはターゲットの選択から。

君が変えたいと思っている状況を思い浮かべる。

例えば…滞ったテクノロジーとか、変わり映えしない社会の様相とか、情報に翻弄され他者の意見に流され自意識が眠っている人々とか、たるんで^{かつ}いる意識とか…。

変わり映えのしないものや眠っているものなど、君が喝を入れて覚醒、促進させたいものなら何でも構わない。

最初は覚醒を促す力を行使するから、まずは対象を選んでみて。

(25)

対象を選んだら、それに対して喝を入れていく。

やり方としてはこんな感じ。

まずは「巨大なイメージのこぶし」を「巨大なイメージの^{ひらて}平手」に変化させていく。

(15)

平手を作り出したら、それを大きく振りかぶって勢いよく対象へと叩きつける。

イメージとしては相手の背中にバシンと平手を叩きつける感覚。

寝ぼけた相手を叩き起こす痛烈な一撃。

そんなイメージで平手を繰り出すことで、対象の寝ぼけた意識を覚醒させていく。

これは滞った社会が対象なら、それを意識してから社会全体に喝を入れるように平手を繰り出せばいいし。

眠った人々が対象なら、それを意識してから寝ぼけた目を覚まさせる力で平手を繰り出せばいい。

たるんだ意識に喝を入れて覚醒させる痛烈な一撃。それを何度もお見舞いする。

このやり方を意識して対象にインパクトを加え、覚醒させてみて。

(90)

うん。とてもいい感じ。

この打ち方は眠っている世界や人々の意識を覚醒させるカンフル剤として役立つから、いい感じに使うとグッド。

それじゃ次は…変化に乏しい状況を活性化させる方法。

これも準備はほぼ同じ。

停滞した世界や社会などの対象を選んでから巨大な平手を作り出す。
まずはそこまでやってみて。

(20)

対象を選んだら、それを平手で打ち付けて滞った世界を強制的に動かしていく。
これは力を込めたマッサージのようなもの。
肩をバンバンと強く叩くことで血行が良くなるように、君の平手が容赦なく打ち付けられる事で滞った循環が促進されていく。

強烈な衝撃で血流^{けつりゅう}の流れが良くなるように、平手を何度も打ち付ける。
そんなイメージを持って対象にインパクトを加えるとグッド。
それじゃしばらく時間を取るからやってみて。

(75)

うん…かなりいい感じ。
それじゃ次はリセット的な使い方。

今までは流れを整えたり循環を促進したけど、今度は流れを一旦リセットする事を目的に力を行
使していく。
これは物事が行き詰まったり雁字搦め^{がんじからめ}でどん詰まりになった時にも有効な手段で、ケースによって
は必要になるから教えていく。

準備は今までと同じ。
リセットしたい事象を選んでから、巨大な平手を作り出していく。

(20)

事象を選んだら、それに対してインパクトを加えていく。
この場合のイメージは、ちゃぶ台返しが一番。
ちゃぶ台をひっくり返すように。
チェスの盤上のコマを全て無かったことにするように。
インパクトを繰り返して物事^{ものごと}をひっくり返していく。

今まで積み上げられた悪い意味での仕組みやしがらみが、インパクトの力によって根底からひっくり返されて全てが御破算になる。
そんなイメージでインパクトを加えればOK。
これは割と簡単にイメージできる事柄だから、そのまま進めてみて。

(75)

はい…OK。

とてもナイスなインパクトだった。

それじゃ最後は自由訓練。

今まで学んだネビュラインパクトを駆使して、君が心地いいと感じる世界を構築してみて。

君自身の人生を良い流れにしてもいいし世界のズレを正してもいい。

人々の意識を覚醒させるためのカンフル剤を打ち込んでもいいし、文明社会の背中を叩いて前に進ませてもいい。

星々の配列を操作するのは世界の流れを操作するのと同じだから、
君が思う理想の世界を作り出してみて。

(120)

うん…バッチリOK。

これで君のネビュラインパクトは完璧。

素晴らしい魔法を教えることが出来て…私も嬉しい。

それじゃ宇宙を良い形にしたところで意識を通常モードに戻していく。

手足をブラブラと揺らしながら意識を通常状態に。

(20)

通常モードに意識を戻したら最後に一回深呼吸。

(10)

これでネビュラインパクトのレッスンは完了。

お疲れ様。

■まとめ

レッスンお疲れ様。

今回は宇宙に刺激を与える魔法を教えていったけど、かなりいい線で習得できたと思う。

それじゃ…最後はまとめの座学に入る。

まず最初はさじ加減に関して。

こうした力のさじ加減や絶妙な調整を、君の感情は無意識に行うことができる。

つまり…宇宙をどれくらいの強さで、どんな感じに打ち鳴らしたいと感じているかという、その感情自体が絶妙な調整であり、さじ加減になっているという事。

君が「宇宙を弱く叩きたい」と感じたなら、宇宙はそうした状態にあるし。

「ドシンと強く打ち据えたい」と感じているなら、宇宙はそれを必要としている状況となる。

どれくらいの強さが必要か。

どれくらいの規模で打ち鳴らせばいいか。

そうしたさじ加減を君の感情や無意識は深く理解している。

これにはかなり深い意味があるけど、わかりにくいと感じるなら、シンプルに「君が感じた通りに宇宙に衝撃を与えればいい」と解釈すればOK。

次は概念に関して。

「衝撃を与える」という概念は、それ自体に大きな意味がある。

ズレている物事に衝撃を与えれば、それにより正常な形に戻ったり、整ったり、正しく機能するようになる。

たるんでいるものや機能が滞っているものに対して衝撃を与えれば、機能を取り戻して循環が正しい形になる。

社会的な概念で見るなら…物事に激震を与えることで人々の目が覚めたり、新しい考え方を手に入れたり、物事を甘く見ていた者たちが襟元を正す事になる。

停滞を防いだり、機能を正常にしたり、覚醒させたり、怠惰を打ち払ったりと「衝撃を与える」という概念には様々な効果が付随する。

インパクトの魔法では、このあたりの調整を威力の強弱で行ってもいいし、何を対象に打つかを決める事で効果を絞るのもいい。

気になった事象があれば、それをイメージしながら宇宙を打てば「事象のズレ」は矯正され本来の形に整うから。

これはシンプルでありながらナイスな技法と言える内容。

叩き方のコツは…私怨で叩くよりは、その時々必要性を意識して叩くといい感じ。

小規模な私ごと^{わたくし}に対して使うよりも、広い視点で大義を持って行う方がいい。

このあたりはセルシアが「宇宙のアップデート」で教えた「自分が宇宙会議の代表者になったつもりで発言する」という概念にも通じる所がある。

次は肉体に例えた話。

インパクトのイメージは物理的な肉体に例えるとわかりやすい。

体が疲れている時や、体が重くて滞りとどこおりを感じる時に腕のいいマッサージ師が体をトントンと叩けば、たちまち疲れは消えるし、体の重さや滞りも無くなってズレも矯正される。それと同じ。

別の例えでは…

普段から仕事を疎かにしている社員が、恐ろしい上司に睨まれて肩をバシンと叩かれれば、社員は身を強張らせて次の瞬間には真面目に働き始める。

これらの物理的な事柄はネビュラインパクトでも使用できる優れたイメージと概念になるから、覚えておくとグッド。

次は悪夢への対処法。

嫌な夢を見た時にもインパクトの魔法は有効。

具体的な方法としては…朝目覚めて嫌な夢を見たと感じたら、まどろんだ意識状態のままもう一度目をとじて悪夢のことを思い出す。

そして悪夢の世界へとチャンネルをつないだら、悪夢の世界に向けてインパクトを打ちこむ。

この時のインパクトは世界の全てを打ち砕く勢いで手加減無く打ち込むとグッド。

ハンマーで鏡を割る要領でこぶしを何度も叩きつけて、夢の世界を粉々にするといった感じ。

ケースによっては破壊行為をしている際に悪夢を見せた相手が観測できる事もあるから、その時には見えた相手の顔面にインパクトを叩き込み、何度も打ちすえるといった感じ。

次は関連作品に関して。

ポレンが教えている魔法使い入門スリー3の第5巻「ゴールドハンマー」はインパクトの魔法と非常に相性がいい。

こぶしでインパクトを行うよりもゴールドハンマーで打つ方が遥かに強力で衝撃が段違いになるから、君が強い力を求めたい場合には試してみるといい。

あとは…リュエルが教えているデビルアイマスターの「ドリフト」は世界線の移動に役立つ技法だから、ネビュラインパクトで世界を変えたい時やリセットをしたい時に併用するといった感じ。

それと、セルシアが教えている魔法使い入門ツー2の第15巻「アクセラレーター」は世界の変革を促進させる魔法だから、意識の覚醒を促したり世界の変化を促進させたい時にはアクセラレーターの事象加速器じしょうかそくきにインパクトの力を加える事で事象の変化をさらに加速させる事ができる。

次は応用技に関して。

魔法使い入門^ツ2の第12巻「レスキューシグナル&トランスミッション」では宇宙の遠い場所に助けを求めたり窮状^{きゆうじょう}を訴える内容になるけど、こうした外宇宙^{そと}へメッセージを届ける際にもインパクトの魔法は役立つ。

感覚としてはこんな感じ。

自分のメッセージがこの星の重力を飛び越えにくいと感じた時や、太陽系から外に意識を飛ばすのが難しいと感じた場合には、星の障壁^{しょうへき}や重力をインパクトの魔法で打ち砕く感覚で放つことでメッセージを遠くまで飛ばせるし、今まで感じていた星の抵抗感が薄まる。

もっとシンプルなやり方としては、自分のメッセージをインパクトの力に乗せて、そのまま遠い宇宙に放つのもOK。

宇宙に響かせる形でメッセージを放つことで宇宙全体に伝達することができるから。

これは告発系^{こはつ}の情報発信としても、とても有効。

あとは…ネビュラインパクトは星の大地に対して行くとグランドインパクトになって、地上に対して強い効果を放つようになる。

社会情勢^{せうせい}や世論、人々が持つ想念。そうしたものに打ち込んで意識の覚醒を促したい時には、星の大地に向かってインパクトを行い、大地を強く震撼させる事で意識の覚醒がしやすくなる。

グランドインパクトは魔導帝国時代に私と一緒に封印された3人の仲間のうちの1人。
天啓^{てんけい}の聖女「セフィリス」が得意だったものであり、色々やらかしたという曰く付き^{いわくつきの}の技だけ
ど…その辺りは機会があったら話す事にする。

最後はこぶしと手のひらに関して。

インパクトはこぶしと手のひらを使い分けるといい。

こぶしは重い衝撃や強烈なインパクトを与える時に役に立つ。

つまりは世界を大きく変化させたい時に有効。

それに対して手のひらは鋭い衝撃を与えるのに向いている。

これは目覚めさせたり活を入れたり、威圧したり警告するケースなどで使いやすい。

こぶしと手のひらではそれぞれの効果や有効なシーンが変化するから試行錯誤して状況によって使いこなすといい感じ。

うん…

今日はこれくらい。

ということでネビュラインパクトの魔法はこれにて終了。

インパクトは圧倒的に強力な魔法だし、君の住む世界をより良く快適にする意味でも、世界を良い形で回していくためにも有効だから是非活用してみて。

■ショートワーク

それじゃネビュラインパクトのショートワークを始める。

まずは目を閉じて…リラックスをしながらイメージ力で大きなこぶし、もしくは大きな手のひらを作り出す。

(30)

こぶしか手のひらを作り出したら、インパクトが必要だと感じる対象に対して力を行使。

君が必要だと思う力加減で、必要な分だけ打ち込むといい感じ。

長めに時間を取るから、宇宙にたっぷり衝撃を与えて整えてみて。

(120)

宇宙に衝撃を与えたら、その状態をしばらく観測。

必要だと感じた時にはその都度インパクトで調整を加えながら、宇宙がより良い形に整い、正しく運行されているかを確認。

(75)

宇宙が良い形で運行しているのを確認したら、その状態をパッケージ。

今の宇宙を保存して安定させていくイメージで観測する。

(30)

宇宙を安定させたら、意識を通常モードに。

(15)

最後に一回深呼吸。

(5)

これでネビュラインパクトの魔法は完璧。

お疲れ様。

■ラアルプちゃんアフター王国聖騎士編

ラアルプちゃんアフター^{おうこくせい き し}王国聖騎士編

…ん？どうしたの？

え…魔導帝国時代の仲間の事を知りたい？

ふむ…そういえば話していなかった。

そのあたりはまだ機が満ちてないから全ては話さないけど、当時の私たちを封印した魔導帝国には、私を除いて3人の飛び抜けた存在がいた。

一人は戦う事を生き甲斐とする女將軍で、一人は東の国から修行にやって来たストイックな刀使い、そして最後は聖女と呼ばれた存在。

詳しい事はおいおい話すとして…今日は聖女という単語で思い出した、とあるエピソードを話す事にする。

あれは私が魔導帝国の封印から解放されて、しばらく経った頃の話…。

その頃の私は見知らぬ場所での食べ歩きにハマっていた。

今日も様々な国を旅して、時におせっかいを焼いたり敵対する生物を^{ほふって}屠っていた私は、とある惑星のとある国家でたまたま人助けをした所…いつの間にやら人々から聖女として崇められていた。

当時のこの国は、圧政を強いる隣国の脅威から身を守る事に必死な時期で、そうした事情もありいつの間にか私の存在は聖女として^{たてまつられ}奉られ、下にも置かない扱いをされていた。

実際のところ、聖女という称号なら魔導帝国時代に一緒に封印された仲間である、^{てんけい}天啓の聖女「セフィリス=オーベ=ドラクロア」の方が遥かにふさわしいワケだけど。

まあそのあたりは私にはどうでも良かった。

私としても、この国の食べ物は美味しく人々の気性も悪くなかったので、しばらくの間この国の聖女として担がれ、^{たべたべ}食べ食べ旅行を満喫することにした。

そして数ヶ月後。

私の存在を得たことで王国は戦いにおいても徐々に優勢に立ち、隣国の脅威を払拭するまであと少しといった状況になった。

けれど^{こうじまおお}「好事魔多し」とはよく言ったもの。

王国が油断した時期にその事件が起きた。

1人の騎士による僅かな伝達ミスがきっかけとなり、味方の軍が窮地に陥るといった最悪の事態が王国を震撼させた。

原因となった騎士は、私付きの聖騎士として王国から派遣されていた人間だった。

彼は私の補佐官として良い働きをしていたし、その精神も高潔で、何より私好みのおやつを用意してくれる事で私としても特に不満は無かったけど。

勝利を目前にして緊張が緩んだのか、僅かなミスが大きな事態を引き起こしてしまった。

騎士は自らの失態を詫びるために皆の前で剣を抜き放ち、自らの心臓に突き立て責任を取ろうとした。

ちょうどケーキをつまんでいた私は、彼の行動を目にして素早く行動した。

その頃の私は「超時空通信Dウェーブ」で、お涙ちょうだいの三文ドラマを見るのが日課になっていたから何となく情けがわいてしまい、
自決しようとした騎士に対して電光石火の速さで左ミドルキックを放ち、彼の持つ剣を弾き飛ばしたあと、返す刀の右ハイキックで頭部を蹴り飛ばして意識を刈り取った。

「命を粗末にすることは許さない」

右手にケーキを持ったまま、多くの者達が見ている場所で…私は命を大切にすることを説いた。

人々は私の言葉に大きな感銘を受け、涙を流して跪いた。
そしてハイキックを打ち込んだ騎士は、利き腕が曲がってはいけない方向に曲がったまま口から泡を吹き、ビクビクと体を痙攣させていた。

絵面としては微妙だったけど、でもそれは全体のシーンから見たらほんの些細な出来事…。
私は何も悪くない。

こうして王国軍は隣国の脅威を取り除き、王国は実に千年もの長きに渡り平和と繁栄を築くことになった。

ふう…。

どう？

これが聖女のキーワードで思い出した、私と王国との心温まるエピソード。

…え？

どう考えても自決を止める行動にしては内容がオーバーキルすぎる？

…そんなことはない。

あの時の私はケーキを手^ひにしていたから、キックを使うのは合理的だったと思うし。

オーバーキルになったのも彼^{ひが}我の実力差がありすぎただけの話。

ちゃんと後から回復魔法を使ってあげたし、ついでに伝達ミスで引き起こされた事態も私の力で収束させたから、むしろ優しい部類だと思う。

え…？

止め方には問題があったと思うけど、そのあとの事態を収束させた行動は偉いし凄いし、確かに優しいと思った…？

凄いからアイスバーを2本くれる？

…ふふっ。

君が私のエピソードを褒めるのは珍しい出来事。

今日は槍の雨が降りそう。

(冷蔵庫のSE アイスバーのSE)

はむっ…

うん…今日も美味しい。

君はとても良い人間。

これからも私の貴重な話し相手兼冷蔵庫として良い関係を築いてほしい。

■さらにアフター

ちなみにあの時、口にした「命を粗末にすることは許さない」の台詞は、Dウェーブの三文芝居で飽きるほど耳にしたテンプレ展開の流用。

一度は口にしたかった台詞とアクションだったけど、試してみたら案外うまくいった。

結果ヨシだから、やはり私は優しくナイスな存在。