

ということで今回もレッスンお疲れ様！

それじゃ、まとめとして幾つかの知識をばばばっと書いておくわね。

かなり長い内容になるのと、教えることが多いから多少順不同になったり場合によっては重複する部分もあるかもだけど、そのあたりは自分なりにうまく噛み砕いちゃってね！

■請求について

エネルギーと請求の法則について、わかりやすくまとめておいたわ。

これを覚えておけばかなり便利なので、なにか迷うことがあればこの法則を読み直すといいかもね。

- ・エネルギーは他者から盗むことが出来るが、エネルギーを盗む側は本質的に高いリスクを負う。
- ・エネルギーを盗まれた側は、盗んだ側に対して莫大な請求を行うことが出来る。
- ・エネルギーを盗んだ側は、盗まれた側から請求されるとそれに応じなければならない。
- ・盗まれた側はあらゆるものを請求する権利を持ち、盗んだ側はその要求を拒むことが出来ない。
- ・攻撃者側（盗む側）はその行為が露見した場合、一方的に不利になる。
- ・エネルギーの貸し借りは肉体（器）ではなく魂（本体）に紐付けされている。
- ・エネルギーの貸し借りは連続体として存在している（肉体依存ではなく魂依存）
- ・エネルギーの負債には破産などによる免責や特赦は存在しない。
- ・エネルギーの取り立ては過去や未来、可能性など全て対して行われる。

※この法則は普通に生きている人には全く問題のない内容だからビビらなくても大丈夫よ。



■復讐を回避する方法とエネルギーの詐術や悪事が誤魔化せない理由
それじゃ、イキナリだけど一番危険な知識から教えていくわね。

まず…この星の人間がほぼ誰も気付いていない「悪事がなぜ誤魔化せないか」についての理由を教えるわ。

知っての通り、この星に巢食うエナジーバンパイアたちは今までに数多くの方法で搾取を続けて富を集め、資源やエネルギーを貪ってきたわ。

こうした永きに渡る搾取の技法には幾つか代表的なテクニックがあるわ。

例えば…

- ・下っ端に汚い仕事をやらせて、自分は聖人ヅラした安全な位置にいるやり方。
 - ・自分たちで問題を起こしておいて、自分たちでそれを解決して英雄ぶって賞賛を集めるやり口（マッチポンプ）
 - ・人を何人も介して実行犯との繋がりを薄めて、自分に火の粉が降りかからないように他人ごとのように振る舞うやり口。
 - ・金で人を操るやり口。
 - ・脅迫や強要で相手を動かすやり口。
 - ・別の組織を利用するやり口。
 - ・無知な人間や、金や権力のポストに目が眩んだ人間を利用するやり口。
 - ・必要な知識を教えずに上っ面の知識を与えてそれに感動させ、手駒として自発的に動いてもらうやり口。
- などね。

まあ、シンプルに言えばどれも「汚れ仕事を他者にやらせて、自分はできるだけ安全な位置にいて無関係な者のように振る舞ったり、心を痛めてるフリをして聖人ヅラする」ってやり口ばかりね。

これは古今東西あらゆる搾取層が行ってきた基本的な術よ。

誰でも表立って批判はされたくないし、自分がゲスな悪党だなんてバレたくないもんね。
特にあいつらは本質的には人一倍弱い種族だから、そうした非難に弱いからね。

こうして身代わりを矢面に立てる術は、かつての時代なら他人の恨みをそらし、呪いを回避する意味合いでも有効だったわ。

つまり…こうした身代わりの技法は搾取層の保身テクニックであると同時に、裏を返せば復讐を恐れている証明でもあるわけね。

こうした搾取層の身代わり詐術は、さらに高等なやり方だとサイコパスのような道徳心が薄い精神性を持つ人間をうまく利用して、呪い返しや人の恨みの念を感じにくくする防壁を立てて復讐のパワーを薄める方法とか。

モラルやタブー意識がまだ薄い無垢な子どもや精神状態のアレな人間を触媒（もしくはお神輿・生贄・教祖）にして、それを防壁に利用して術者が呪いをかけたり、呪いを返したりするなどのやり方があるわ。

まあこれは、お粗末な技法だけど少し前までならうまく機能していたやり口だったんだけどね。

でもねえ…あいつら本当に何もわかってないのよねえ。

そんなやり方をしても全てお見通しで全く意味が無いってことに。

この手のお馬鹿な奴らは、元々の能力が低いからそれに誰一人として気付けないのよね。

答えを話すわね。

まずこれは魔法的な前提知識になるけど「力」ってのは意図を放たないと生まれないの。つまり…誰かの何らかの意図や企みがなければ力は発生しないわ。

だからこの場合、最初の奴が悪事を目論んだ時に「意図」が生まれてくるわよね。

その時点でアウトよ。

意図や企て、悪意が生じたからリーパーは見逃さないわ。

これが悪事が絶対に逃げ切れない理由よ。

今で背筋がゾッとしたら、君はすごい感性の持ち主だわ。

もう少し説明するわね。

今の法則を前提に考えると、例え人を介しても別の組織にやらせても、モラル意識の薄い人間を防壁に使っても全く意味がないの。

だって意図を放ったのは他ならぬ本人なんだから。

リーパーはそんな末端部には目もくれずに、ニオイの元に直行して裁きを行うわ。

（まあ正確には、実行した末端にも裁きを行い、元凶には更に手ひどい裁きを与えるが正解だけど）

誰も知らなくても、その悪事を目論んだ本人自身は知っているわ。

そして本人が知っているという事は、悪事を自覚しているということよ。

何をどう言葉でごまかそうが、本人が知っている時点でそりゃアウトになるのは当然よね。

それに加え、人間は根底意識では全ての人間と互いに繋がっているわ。

だから悪事を働いた場合、それはすなわち全人類が根底意識でそれを目撃しているのと同じなの。

本人の意識においても自覚があり、根底意識においても既にバレている。
これだけ手がかりに溢れてちゃ、そりゃリーパーが見逃すわけないのよね。

これが、この星で言う「お天道さまが見ている」の真翻訳版ね。

「誰が見ていた、見ていなかった」なんて薄っぺらい話じゃないの。
「意図」した時点で起因になってるからアウトってワケ。

じゃあ意図せずにそれを行えるかって言ったらそれは無理ね。
だって意図がなければ力は集まらないし、意図がないものには力は乗らないわ。

この内容は高度な詐術を行う搾取の系譜からしたら絶対に知られたくない秘密の内容なので、ま
ずは酒の肴代わりに情報公開してみたわ。
うまく役立ててみてね。

■取り立てるエネルギーについて

エナジーバンパイアは取引においては、相手からは金貨をせしめて自分からはゴミを差し出すの
が普通よ。

でもリーパーが回収するエネルギーは全て「本物のエネルギー」だけなので、くだらないものを
差し出そうとしても通用しないし、仮にエナジーバンパイアが紛い物を差し出そうとしたらさら
に苦しみが続くハメになるわね。

あと、相手が今現在、返済能力を持っていなかった場合でもリーパーは相手の未来や全ての可能
性の基軸まで手繰り寄せて取り立てを行うから逃げる事はできないわ。
リーパーは買取も説得もできない存在だからね。

■「感謝が出来ない」というエナジーバンパイアの致命的弱点

あいつらはその腐った精神性を起因として、ちゃんとした「感謝」が出来ないわ。
それはつまり力を自ら生み出すことが出来ないと同義なの。

いい？

これは存在として致命的なことよ。

だって、他者から奪うという詐術はバレてしまえばハイリスクなのに、じゃあ自分で力を自給自
足できるかと言えば、それも出来ないのよ。

たった一つ。

感謝さえすれば何とかなるのに、あいつらはその性質と出自からそれすら出来ないわ。

（仮に行えたとしても、そこには心がこもってないから力を生み出せないしね）

だから、あいつらの生き様ってのはフルアクセルで自ら破滅に向かって一直線と同義なの。

普通に考えたら滅びて当然なのよね。

■ジャッジメントに関しての小道具

「判決」をくだす時に、何か物足りない場合には「ジャッジ・ガベル」のような小槌をイメージで作り上げるのもいいかもしれないわね。

これは裁判官が使うあのトンカチね。

あれをイメージして机をドンと叩きながら「判決をくだす！」みたいに言うのも、人によっては気分が出てなかなかいい感じになるんじゃないかしら？

こうした小道具のイメージは、自分の集中や意識が高まるのであれば何でも用意して構わないわ。

例えば裁判空間を構築する時には、リーパーの着ている死神の衣を自分も空間から取り出して身に纏ってみるとかね。

これをすると相手を裁く事に集中できるし、リーパーの力の一部を身にまとうことになるから、こちらは特にオススメね。

（これを使った技法もあるけど、たぶん3巻あたりで教えていくわね）



■簡単な請求書の発行方法

これはリーパーを介さない裁きのやり方で、相手が近い関係にある時や、身近な存在相手にやりやすい方法よ。（これはもう片方のPDFに書かれていた個人技法の内容とほぼ同じね）

自分を苦しめた相手や、金やエネルギー、能力など大事なものを奪った相手から力を取り戻すことに利用しやすいわね。

やり方は簡単よ。

①まずはイメージの中で請求書を作り出すの。

文面は何でもいいけど、「私の才能を奪った（相手の名前） に対して、▲▲を請求する」みたいな感じね。

この▲部分は何でも構わないわ。

自分のエネルギーを利息をつけて請求してもいいし、相手の才能でもいいし、生命力でもいいし、制限や上限は無いわ。

②請求書を作り出したら、その請求書を相手の体に貼りつけてから死神のスパイクを取り出し。

③スパイクを打ち込んで相手の体に請求書をしっかりと貼りつける感じね。

※ポイント

- ・この攻撃はイメージの中でターゲットを作り出し請求書を貼りつけても有効だけど、できれば目の前に実物をおいて行くと尚良いわね。

出来るなら相手の体に直接触れて請求書を貼り付ければ最高ね。

- ・このやり方は自分自身の手で行ってもいいし、リーパーを使用してもいいわ。

- ・請求書は何枚も貼りつける事ができるので、腹に据えかねる相手の場合には何枚も請求書を作って、何本もスパイクを打ち込むといい感じね。

ちなみにこの請求書は、相手の魂を拘束して借金を払うまで弱らせる機能もあるし、何よりも世界中の想念に対して呼びかけるという点が大きいわ。

これは例えるなら「レットルの技法」みたいなものね。

ほら、学校とかでも「私は遅刻しました」というプラカードを持たされて廊下に立たされる罰とかが昔あったじゃない？

あれと同じで請求書を貼られるということは、世界中の力や想念に対して「私は泥棒です」「私は搾取を続けている卑劣な存在です」とプラカードを持って喧伝しているようなものなの。

そうすると世界に満ちた想念は、そいつに力を貸さなくなるわ。

これは君の住む社会で言えば、テレビで悪名を広めてつるし上げるのと同じ効果ね。

（請求書をどんどん貼り付けることで加速度的に追い込むことも出来るわ）

これが割と効果が大いなのよね。

誰だって「私は搾取をしています」って張り紙をされたら、恥ずかしくなってなかなか外に出られなくなるし、何よりもそうしたケチのついた不良物件には世界が力を貸さないのはもちろん、仲間であるエナジーバンパイアすら（ケチがついてるから）近寄らなくなるわ。

（文字通り孤立無援になるから干からびるのは時間の問題ってわけ）

これは割とえげつない内容を相手に請求することが可能な技だからね。

（まあ、相手が先に仕掛けてきたんだからどんな利息を請求されてもしかたがないんだけどね）
そういう意味においても強力だから、ある意味ではコレクトやジャッジメントよりも使いやすいんじゃないかしら？

■リーパー設定のコツ

刈り取る者であるリーパーは、君が思いつく中で一番恐ろしい姿などがいいいかもしれないわ。これは力だけでなく見た目の怖さもあった方がいいわね。

筋肉ムキムキのマッチョマンや恐ろしいモンスター、威圧感のある存在や巨大なマシンなど、相手が見ただけで恐怖を感じる存在が好ましいわ。

これはなぜかって言うとエナジーバンパイアは上っ面しか見ない浅はかな者が多いから、見た目が怖い存在だとわかりやすくビビるのよね。

こうしたリーパー設定のやり方は魔法使い入門の四巻「ガイド」の知識を学んでいると更にやりやすくなるかもね。

■リーパーの呼び出しと収納のコツ

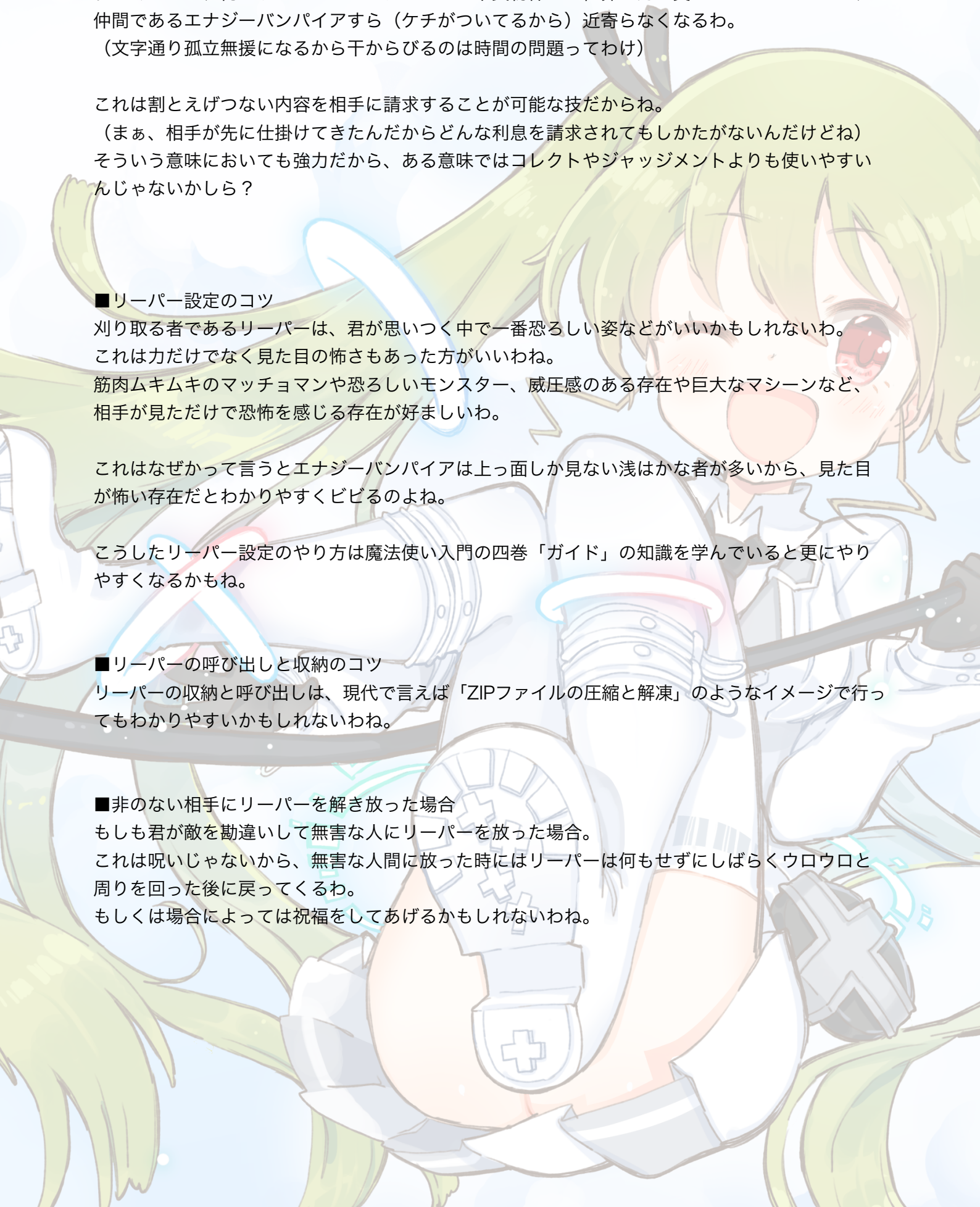
リーパーの収納と呼び出しは、現代で言えば「ZIPファイルの圧縮と解凍」のようなイメージで行ってもわかりやすいかもしれないわね。

■非のない相手にリーパーを解き放った場合

もしも君が敵を勘違いして無害な人にリーパーを放った場合。

これは呪いじゃないから、無害な人間に放った時にはリーパーは何もせずにしばらくウロウロと周りを回った後に戻ってくるわ。

もしくは場合によっては祝福をしてあげるかもしれないわね。



ジャッジメントはあくまでカルマやエネルギーに問題のある存在に対しての技法なので、逆恨みや問題のない人間相手にジャッジメントをした場合には効果は出ないわ。

大抵はリーパーがウロウロした後に戻ってくるか鎌で引き裂いても無傷ってパターンが多いわね。

ただし、その無害な人間を操ってる黒幕…つまり悪意や間接的な攻撃者を感じた場合には、リーパーはその人間を切り裂きながら、実質的には裏に潜む黒幕の魂を攻撃するから、そういった意味でも本当に使い勝手のいい技法と言えるかもね。

■リーパーの悪用

これはできないわ。

例えば浅はかなエナジーバンパイアがこの技法を「相手を挑発して殴るようけしかけて、相手が殴ってきたらそれを口実にコレクトで力を吸い取ってやる」と目論んで悪用したとするね。

相手を挑発して相手側から先に殴らせても、そうした「下心の意図」を持って仕掛けている時点で、そこにリーパーが反応するわ。

仮に自分は手を汚さずに部下にそれを行わせても、部下には真意を話さずに誘導して相手を挑発するように仕向けても、結局そこには「悪事を考え出した元凶の意図や企み」がしっかりと存在しているわ。

始まりの意図があればリーパーはそこに反応するから、結局どれだけ誤魔化しても、何人もの人を介してもそれは無意味、リーパーは臭いの元を叩くってワケね。

■リーパーの装備するスパイクについて・複数相手の裁きの行使

スパイクは消耗品なので、いつの間にか自然と補充される存在ね。
だからどれだけスパイクを使用しても補充は気にする必要は無いわ。

あと、リーパーはエネルギーの法則の具象化だから根本的には有限の存在じゃないからね。
だから仮に一度に複数相手に裁きを行う場合でも、全く問題なく裁きを下せるから安心してね。
その場合には複数の相手を一人一人裁くのもいいし、まとめて1つの対象として認識して、それに対して裁きを一気に下すのも良いやり方ね。

■リーパーに囁かせる言葉

これは「奪った物を返せ」「取り立てに来た」「盗んだ物を返せ」「収穫の時間だ」など、言葉はある程度自由に組み替えても大丈夫よ。

君がじっくり来る言葉を用いるか、リーパーに任せて囁かせてみるのもいい感じね。

■リーパーの嗅覚

エナジーバンパイアのような搾取存在にとってリーパーが天敵なのは、その鋭敏な嗅覚にあるわ。

直接的であろうが間接的であろうが「攻撃や搾取、危害の意思」を発した時点で、エナジーバンパイアはリーパーの攻撃対象になるからね。

この星では自分がカルマの負債を背負わないために、ありとあらゆる詐術が行われているわ。例えば末端の人間を使ったり、傀儡を立てたり、裏で糸を引いて直接的に自分の手を汚さない奴らが多いけど、リーパーにとってはそれは全く関係ないの。

リーパーはその汚い意図を生み出した張本人を突き止め直接取り立てるから、どれだけ策を弄しても無駄だし、むしろ汚い策を弄した分だけ取り立て分は増えていくわ。

狙うべき対象が不明な場合でも、対象を意図するだけで正確にリーパーの裁きが行えるというのは、こうした背景があるからね。

■執行にあたって

呪いの技法だと感情や念の力をガソリンとして起動する場合が多いけど、死神技法の場合には自然法則を使う事によるエネルギー効率の良さ、それと幾つかの理由から淡々行っても大丈夫よ。

もちろん怒りを乗せて放っても大丈夫だけだね。

■コレクトの技法

取り立てのスパイクを打ち込むコレクトの技法だけど、これは実際の生活で行う時には相手の体にスパイクを打ち込み終えたら即閉廷して空間を閉じても構わないわ。

稽古の時には相手がエネルギーを流すシーンを1分ほど観察したけど、あれは技に慣れてもらうためのトレーニングを兼ねていたからなの。実際にはあそこまでの時間は必要無いわ。

これはもう1枚のPDFで話した内容に被るけど、日常生活で目の前で相手に嫌なことをされた場合には裁判空間を作らずに、その場でリーパーを開放して目の前の相手にスパイクを刺したり、ジャッジメントをしても構わないわ。（これは、裁きの対象が目の前にいるから、わざわざ空間を構築する必要性が無いって事ね）

あと、このスパイクは基本的に何本でも作り出せる使い捨ての道具だし、借金を払い終わるまでは半永久的に相手のエネルギーで駆動し続けるものだから、君の脳のメモリ消費を減らす意味でも、相手に刺した後は忘れちゃっても構わないわ。

■コレクトでの回収

コレクトの技法では、仮に相手がそうした返済能力を持っていなかった場合には、過去や未来、可能性の基軸までさかのぼって取り立てていく事になるわ。

これは未来永劫逃れられない借金のようなものね。

例えば君が生活するこの社会でも、親の借金を子が背負うケースがあるでしょ？

あれと同じね。

だから仮に対象がカルマの借金まみれで死んだとしても、その返済が終わらない限り、死んだ後にも取り立てが続いていくの。

具体的には二度と人間になれなかったり、未来永劫、奴隷労働させられる場所に放り込まれたり、借金を返し続ける存在になったりね。

あいつらは馬鹿だから死ねばチャラって思ってるけど、本当に甘すぎる認識なのよね。

こーゆーのは生きていても降り掛かってくるし、死んだらなお降り掛かってくるものなのよね。

君の住むこの国でもアパレルや居酒屋や介護などの分野で有名な何人かのエナジーバンパイア経営者がいるけど、ああいった輩はびっくりするほど知恵がないから搾取に走っちゃうわけね。

（誰だって「それをやれば必ず報いを受ける」という確信があれば、それを行わないからね）

物理法則優位でカルマの兆候が出にくいこの星ですらあのザマなんだから、当人たちの顔を見ても、自分たちが悪事を営んでいることをちゃんと自覚しているみたいだし、死んだら何処に行くかを理解しているから、普通の人に比べて数千倍くらい死に対する恐怖を感じてるんじゃないかしら？

■合意についての知識

互いの合意を結ばずにエネルギーを収奪するのは、本来はリスクの高い行為なの。

この世界に例えれば泥棒ね。

エネルギーの詐術というのはバレないから通用する物であって、それが効率が良い方法かという
と、むしろ逆。

こっそり家に忍び込んだり口座からお金をちょろまかすようなものだから、バレなければ悪事は続けられるけど、一旦バレてしまったら今まで行った全ての罪を清算しなくちゃならなくなり一気に不利な立場に立たされるわ。

これは悪事が明るみになって逮捕され、余罪を追求された後に裁判にかけられ裁かれるようなものね。裁判官はリーパーだから、ごまかしも買収も同情も通用しないわ。

こうしたエネルギーの法則の知識がこの星では広まっていないから、本来は不利な側である詐欺師がこの星で幅をきかして、やりたい放題やっちゃうのよね。

■その場での判決

これも即興的な技ね。

具体的には誰かに嫌なことをされたら、その場で即リーパーを開放して、スパイクを刺しまくるって内容になるわ。

こうしたやり方は職場の悪質な上司や敵性の教師相手には特に効果的よ。

何かしてくる度に心の中でスパイクを相手に打ち込んでいけば、やがては全身スパイクまみれになるし、その内に相手は目に見える形で心身の不調を訴えるようになるわ。

■奪われた才能を取り戻す

エネルギーの中には才能や天性、知識と言ったものもあるわ。

大魔法使いちゃんの2015/3/6の魔法の質問コーナーにも書いてあるけど、エナジーバンパイアの中には相手から才能を奪ってそれで大成している奴らがかんりの数いるわ。

君がもしも何か好きなことがあるのにそれが上達出来ない場合、「才能を奪われている」という可能性も考えて欲しいわね。

もしも君が昔いじめられっ子で、君をいじめていた奴が今現在大成していたら、それは大当たりかもしれないわ。

この場合にもリーパーは役立つから、ターゲットを自分の才能を奪った存在と設定してリーパーを解き放ってみてね。

あと、魔法使い入門第六巻のテキスト「潜在敵性の知識」でもわかるように、この星は転生システム自体が狂わされてるから因縁的には敵である存在が家族になるケースも少なくないわ。

だから「親だから自分の才能を奪うわけがない」「親戚が自分の可能性を潰すわけがない」などと盲信せずに、親であろうが親戚であろうが、全てに関して冷静な視点で見る事は大切ね。



■リーパーを使用した後、心が重くなった時に（断罪後のメンタルケアとその重要性）
リーパーの裁きは公正で公平。
罪のない者には無害な力であり、裁きを受けて破滅するのは問題のある者だけ。
君はそれに対しての後ろめたさは感じる必要はないわ。

けれど…君はまだエネルギーの法則を深くは理解していないから、時としてリーパーによって裁かれた相手にすら同情をしたり、裁きのきっかけを作ってしまった自分自身を悔み、自己嫌悪する事もあるかもしれないわね。

これはそんな時のために用意された技法よ。

自分の中に迷いが生まれたり後悔が生まれた時には、静かな部屋であかりを薄暗くして、音楽をかけない無音状態のまま香を炊いてみるの。

（出来ればそれなりの品物がいいけど仏壇にあるお線香などでも構わないわ。でも100均の安すぎる香はやめた方が無難ね）

そしてリーパーを呼び出して側に置いて、香の煙をぼーっと見つめながら死神の力について静かに瞑想するといいわ。

ただぼーっと心の中に浮かぶ出来事を観察して、静かに見つめて。

何をするわけでもなくそれを続けていけばいいわ。

心の動きはおもむくままに、1つのことを考え続けてもいいし、思考が次から次へと移動していてもかまわないわ。

それを否定も肯定もせず、ただ思うがままに心の動きを静かに見つめているだけでいいの。

リーパーはほとんど反応しないかもだけど、話しかけてもいいわね。

こうした静かな内省の時間は君の魂から悪い重みを無くして、軽くピュアにさせていき、君の心を静かに滑らかに整えていくわ。

時間は特に設けずに好きなだけ行るか、自分が適切だと感じる時間を行うのがベストね。

これは自分の中に潜む穢れや暴力性、心の迷いなどを取り払う儀式行為であり、自分自身の心を一旦リセットする儀式ね。

こうした叡智は、この星では、かつては原始的な部族の呪術などによく見られていたわ。

そうした文化では戦争や闘争で戦士たちが人を殺めた時に、部族の呪術師は戦士たちからその穢れや重みを取り払ってあげて、戦士たちがまた普通の人間へと戻り、日常生活が営めるよう心のスイッチを切り替える手助けをしてあげていたの。

これは現代で言うところの心理療法、PTSDを抱えた兵士の治療などに近いものだけど、人の負の感情を的確に捉えて癒やすという意味においては、古代部族の呪術は現代よりも遥かに優れた叡智を備えていたわ。

人の心は機械じゃない。

故に綻びやすいけど、同時に偉大な力を生み出せるのもそうした繊細な心のお陰なの。

こうした瞑想は、自分自身を良い状態へとリセットできるし、集中力や力の行使をより確実なものへと引き上げてくれるから、君も心が重くなった時や気が向いた時でいいから、たまには瞑想をしてみてね。

この儀式は君のメンタルをノーマルモードからジャッジメントを行う審判者モードへの切り替えや、逆に審判者のモードから通常生活のモードへと切り替えるスイッチとしても使用できるわ。

エネルギーの本質として見たら良い事でも、日常的な視点から見たら執行というものは強力で厳しい行為だからね。

だから、そうした時には、この儀式を有効に活用してみてね。

■祈りとは

祈るという行為は、単純に「力」に呼びかけているだけじゃないわ。

こうした祈りの心を持つ時に、君の心はいつもよりも素直でピュアな状態になるの。

そうした心の形自体にも大きな力が宿っているから祈りには大きな力が生まれるの。

逆に言えば、こういった素直な心を持てないから、エナジーバンパイアは高度な力を全く生み出せないわけね。

力が欲しければ素直になるしかないけど、エナジーバンパイアは心がねじ曲がっているから、そうした高貴で高度な心の機能を発揮できず力やエネルギーを生み出せない。

だから他人を騙して奪わなければ補給できないのよね。

■祈りの言葉について

祈りの言葉は心の中で念じるだけでも効果的だけど、最初の内は実際に口にする事をおすすめするわ。

これはなぜかっていうと、言葉を口にすることで祈りの対象や願いが君にとってマッチしているかがわかるからなの。

つまり、仮に君が「神」という言葉に抵抗感がある場合、それを口にした瞬間に違和感を感じたり、どもったりするわ。

これは君の潜在意識がそれを「祈りの対象」とすることを拒否しているからなの。

(つまり君の本質が「それは祈りを届ける対象ではない」と判断・反応しているわけね)

こうした言葉のパッチテストは重要で、実際に言葉を口にすることで自分の祈る相手や祈る内容、言い回しが自分にとって適切か不適切を判断することが出来るわ。

だから最初の内は口にして唱えて、心の中で念じるのは、ある程度慣れてきてからの方がいいわね。

これは特に重要な知識なので必ず覚えておいてね。

■リーパーのレベルアップ

君のレベルが上がるに従い、呼び出せるリーパーのレベルも上がることもあるわ。
その場合には自然にリーパーの姿を今の姿から新たな姿に書き換えてもいいし。
実践パートの音源を使用して新しくリーパーを構築しなおすのもいいわね。

■死神の鎌やスパイク、天秤の製作について

これらのアイテムを製作した時に「アイテムに何らかの力を込めなくてもいいのかな?」と、君は思ったかもしれないけど、それは特に問題無いわ。
これはなぜかという、それらはリーパーが使いこなす事で自然に力を帯びているからね。
だからリーパーに装備させた時点で、既に強力なアイテムになっているの。

それでも何か物足りない気分な時は「魔法使い入門第二巻 ブレード」の要領で、カルマや死の力を集めて鎌を形成するのもアリかもしれないわね。

■死神の鎌について

鎌って言うけど、これは別に剣や槍みたいな形状でも構わないわ。
そのあたりも割と柔軟に捉えてもらって構わないから好きに作り出してみてね。

■死神の鎌で切るということ

死神の鎌で切る対象は基本的にサイズを問わないわ。
相手が何万kmもの巨大なサイズでも「存在を切る」という事象には変わりが無いからね。

事象を切るコツとしては「相手の規模に惑わされずに存在自体を見極めて切り裂く事」ね。
君たち人間はその物理的経験から、どうしても規模やサイズを絶対視しがちになるけど、それは大きな間違いよ。

実際には「規模の大小ではない視点」がかなり重要になるの。
この概念が理解できれば人間以外の存在や曖昧なもの、精神や概念、思考などにも術をかけられるし、複数の人間や組織や団体といったものにも容易に術をかけることができるわ。

このあたりの斬術技法は、この星だと間（ハザマ）っていう凄腕の侍や、屍さんが得意とする所ね。

■リーパーについて

リーパーが鎌を引っ掛ける部位や打ち込むスパイクの数は相手が犯した罪の量に比例することが多いわ。

例えばあまりにエネルギーを盗みすぎて罪が大きいために、生み出されたスパイクが人のサイズより大きくなりすぎて、それを打ち込んだ時に相手がグチャグチャになったり。
リーパーの鎌が自然と相手の首にかけられたりとか、鎌を引いたら相手の体がポロッと取れただとかそんなビジョンを見るケースもあるけど、それは君の意図ではなくリーパー自身の判断で行っているケースが多いわ。

つまり積み重ねたカルマの負債量にマッチした正当な判決ってわけね。

その結果、相手は大変な事になっちゃうだろうけど、これはもう可哀想だとかそーゆー問題じゃなくて単に罪を犯しすぎただけの話だから仕方ないわよね。

(ってゆーか、最初から悪事を働かなければいいだけの話だからね！)

こうした判決により大抵のエネルギーは返済されるけど、あまりに借金が多すぎたり家系自体が連綿と続く搾取家系だった場合には、突き刺したスパイクは溜まりに溜まった負債を利子をつけて返済するまで永遠に相手に刺さり続けるわ。

スパイクはカルマの法則とエネルギーの法則、契約の法則などの各種の世界法則によって生み出されてるため相手の意思や意図では解除できないからね。

(あと、スパイクは基本的な世界法則から作り出されて相手のカルマと紐付けされてるから、君のエネルギーも脳のメモリも消費せずに永遠に自動で起動し続ける所もポイントね)

端から見たらこれは圧倒的に有利な無敵の術に見えるだろうけど、それは間違った認識よ。
正しくは「こんなリスクな事をしていたエナジーバンパイア側に問題があった」ってだけの話だからね。

あんな盗み方じゃ、もしも法則を盾に逆襲されたらこうなる事は目に見えてるのに、それでもやっちゃってたわけだからね。

■愛を持つ必要性

少し照れくさい内容になるけど。

断罪技法は結果としては攻撃的に映るけど、それはあくまで結果論であって、本来は恨みを晴らすための技法じゃないわ。

物事を正しくあるべき形にした結果として断罪がなされているにすぎないの。

結果自体は攻撃的でも世界レベルのバランスで見たら、それは世界に優しく、より良い形への変化って事ね。

裁く側に身を置く者は、その思考のあり方や佇まいまで吟味する必要があるからね。
だから一見攻撃的に見えるけど、その本質は愛であったり優しさや世界のバランスだったる事を決して忘れずに傲慢にならずに執行することを忘れないでね。

■金銭とエネルギーについて

君のいる世界では、ほとんどのやりとりの単位が「金」という物で計られているわ。
これは人類史の中では少し後から生まれた概念であり、ある程度の社会と文明の発展を作り出すまではアリな概念なんだけど。
本来の「星の正史」から見れば、とっくの昔に卒業していなくちゃいけない古いシステムなのよね。

一例を出せばロボットかな。

正史の中でのロボットは「人の仕事を減らすためのツール」として使われているわ。
つまり、ロボットのお陰で浮いた「人の時間やエネルギー」を他の分野に回すことができるし、その余剰分の力で社会弱者など人類のある程度の割合が働かなくても、ある程度の生活レベルで生きていけるようになっているわ。
こうして世界が余剰の力を生み出せるようになると、時間を与えられた人間たちは「生活をするために働く」から「自分の生まれたわけを体現するために活動する」へと変化するわ。
そういった土壌が出来てくると、人間は生活の重圧や恐怖、焦りや不安から開放されて人本来の能力を発揮しやすくなるわ。
すると人類の文明は更に進歩して、それにより余剰の力は更に貯まり、それを利用して加速度的に人類全体が使える時間が増えていき社会の安定や幸福度数も増えていくわ。
実に良い循環ね。

じゃあ、それを君が住んでいるこの世界で出来るか？っていうと今はまだ無理なのよね。
今の社会だと、こうしたロボットにより生み出された余剰の力や資産は、金持ちの更なる欲望実現や搾取の道具として使われているわ。
つまり「ロボットのお陰で余剰の力が生まれたから一部の人類に楽をしよう」ではなく、「ロボットで利益が出たから、その利益で更にロボットを増やして自分の利益を増やしていこう、自分の会社を大きくしよう、他社をぶっ潰して取り込もう、そしてその利益で更にロボットを増やして…」と、永遠にキリがない欲望の悪循環構造体になっているのよね。
これじゃロボットの方もたまったもんじゃないし、こうしたロボットの使い方をしていたら未来の進んだ世界なんて夢のまた夢ね。

この問題は、思考の転換が出来ていない点ね。

君の住む星の今の状態は、頭が悪いエナジーバンパイアたちがロボットというツールを手にしてしまっているのと、生み出された余剰の力で人類の幸福を追求しない点が大きな問題だわ。
というか…金本位制のシステムが無くなった時点で経済は既にファンタジーな存在なんだから、そうした詐術のからくりで殆どの人が気付いていないのも問題よね。
まあこのあたりは搾取層…というか「銀行」のような金銭システムと「会社」という利益追求システムの出自自体が、次世代の本当に進化したシステムに相容れないのもあるし（基本的に、あいつらは意図的にそれを作り出しているわ）、こうした未来指向の考え方は、ある程度社会と生活に余裕ができないと生まれない考えだから、その意味でもやっぱり今現在の社会状況はうまく行きにくい方向に向かってると言っていいいわ。

ネビュラシステムで正確に計測したわけじゃないけど、もしも君の星の歴史が「正史」で進んでいたらどうなるかっていうと。

あたしがさらっと予想するだけでも2015年の今現在で、ほぼ全ての国でエコなシステムは完成しているだろうし、おそらくエネルギー革命も起きているし、人類の大部分は「生きるために働く」から「自分を体現するために働く」にシフトしているわ。

宇宙開発も今とは比べものにならないレベルで発展してたんじゃないかしら。

これは科学の発展もそうだけど「人類全体の幸福度」や「問題解決能力」「人権や安全、生きることに関しての基本的な不安(衣食住や医療)の解消」という点での進歩が特に大きいわね。

(君のいる世界では科学は発達しても、その真の恩恵を受けるのはごく一部の富裕層だけだし、根本的な問題…例えば衣食住・環境・経済・安全・医療やエネルギー等を何も解決せずに、ただ欲望のままに肥大化だけしているわ)

だからもしも君が本来の進化の青写真を見たら、その発展ぶりに驚くはずよ。

じゃあ何でそんな輝かしい世界になっていないかっていうと答えは単純。

そうなるべき正史の青写真を邪魔して、人類全体の進化のエネルギーや資産、時間を搾取して、いつまでも既得権益を手放さず自分たちだけが肥え太り、人類全体の進化スピードを遅々として遅らせてる奴らがいるの。

要は「人類の進化が大幅に遅延するほどの莫大なエネルギーを、誰かがどこかに盗んで貯めこんでいる」って話ね。

普通に考えても、社員を3LDKから1Kの部屋に押し込めて、その浮いた利益で経営者が個人所有のジェット機を買うなんて馬鹿げてるわ。

「それいる？　なんでその余剰の力を幸福値の上昇に回さないの？」ってかんじよね。

でも、君の星ではこうした自分のことしか考えられないメガトン級のバカばかりがのさばっていたから、星の正史の実現がどんどんと遅れていたのよね。

(こうした「全体の幸福度の底上げ」の観点は特に重要で、ほとんどの文明はこの点をクリア出来ない平和で優れた未来文明へと辿りつけないわ。

逆に言えばこの点を蔑ろにしながら「技術」だけを発達させていくと、ほぼ例外なく血の通わない超監視世界になったり、非情かつ冷血な機械文明になったり、超々格差社会になったりとロクな事にならないわね)

これらのやり口はエネルギーの収奪だけでなく、多くの人間の未来線を殺すという意味においても最も重い部類に入る罪状ね。

これに関しての罰はちょっと言葉では表現しにくいレベルの重いモノになるんだけど、まあ…本来であれば死ななくてすんだ存在と可能性の芽を不必要に殺して回ってるわけだから、あいつらはこの先、迷惑をかけた全ての存在に許してもらえるまでずっと働かなければならなくなるわ。これは負債が負債を呼んでいるから、許してもらうのはほぼ無理ゲーね。

こうしたごく一部の、他者の迷惑を顧みない欲望をコントロールできない愚か者たちのせいで、この星の多くの命は被害を受けていたけど、結局こいつらは自覚無自覚問わず他人から莫大な借り入れをしているわけだから、君たちが「請求」さえすれば事態はどんどん変化していくわ。

今までの人類は何も知らなかったからいいようにされていたの。
だから死神の知識を持つこと自体が既にそうした搾取の力へのカウンターパワーになっているわ。(泥棒だってバレてしまえば誰だって悪事をしにくくなるからね)

今話した内容は一見するとお金や文明進化の話だけど本質的にはエネルギーの話だから、ピンと来ればかなり参考になるはずよ。

■カルマの借金返済の具体例

これも重要な知識なので必ず覚えておいてね。

例えばとある財閥の一族が戦争のどさくさを利用して他者をいいように扱って1億円相当の財をかすめ盗ったとしましょうか。

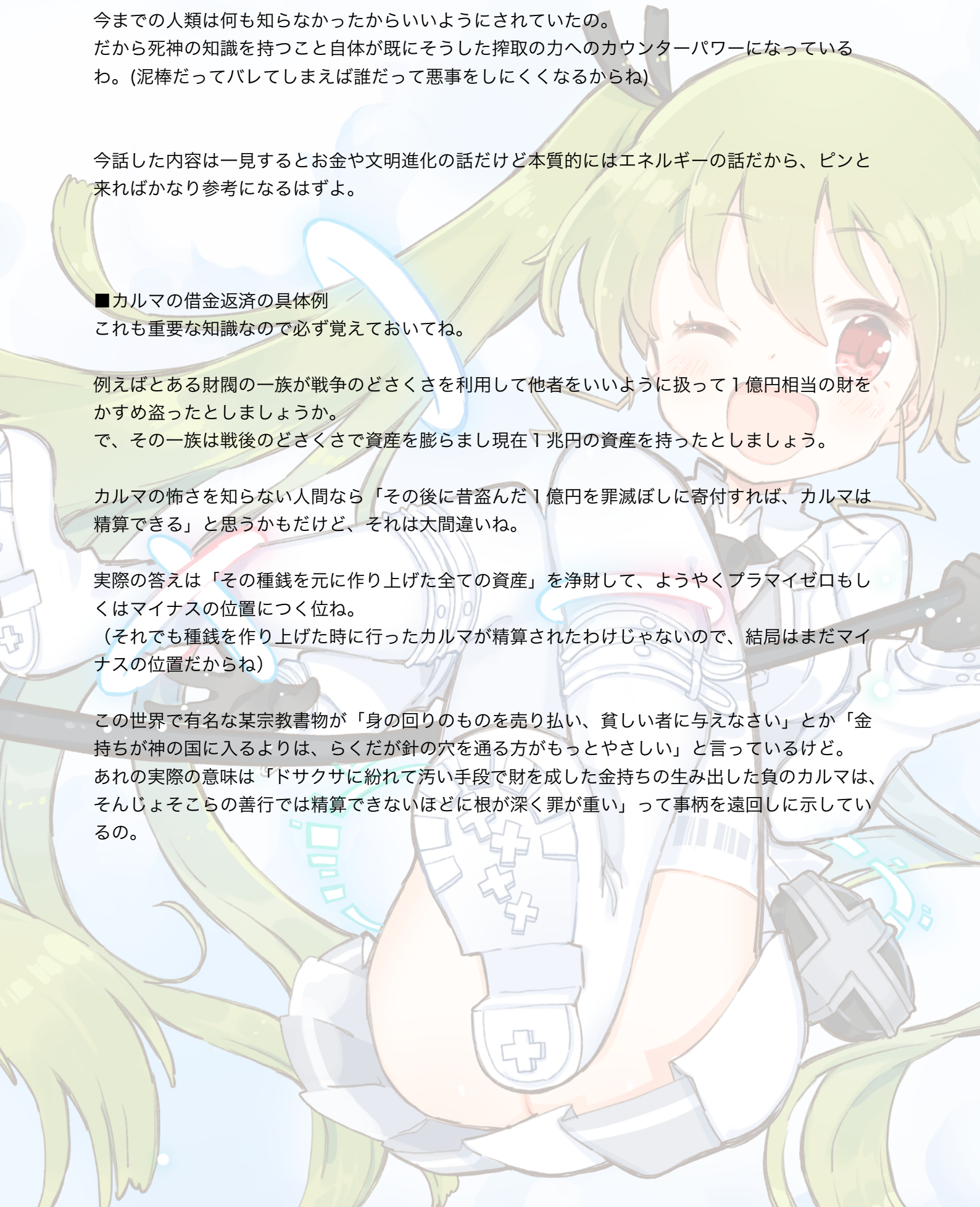
で、その一族は戦後のどさくさで資産を膨らまし現在1兆円の資産を持ったとしましょう。

カルマの怖さを知らない人間なら「その後に昔盗んだ1億円を罪滅ぼしに寄付すれば、カルマは精算できる」と思うかもだけど、それは大間違いね。

実際の答えは「その種銭を元に作り上げた全ての資産」を浄財して、ようやくプラマイゼロもしくはマイナスの位置につく位ね。

(それでも種銭を作り上げた時に行ったカルマが精算されたわけじゃないので、結局はまだマイナスの位置だからね)

この世界で有名な某宗教書物が「身の回りのものを売り払い、貧しい者に与えなさい」とか「金持ちが神の国に入るよりは、らくだが針の穴を通る方がもっとやさしい」と言っているけど。あれの実際の意味は「ドサクサに紛れて汚い手段で財を成した金持ちの生み出した負のカルマは、そんじょそらの善行では精算できないほどに根が深く罪が重い」って事柄を遠回しに示しているの。



■スパイクの効果をより強める秘訣

スパイクは相手の引け目や落ち度を入り口に力を引き出す形質があるから、その傷口が大きいほどに効果が大きくなるわね。

つまり、スパイクにより大きな効果を求める時は、相手の弱点や引け目を明確に突くことが重要になるわけね。

幾つか例をあげると…。

株でインサイダー取引をしている奴相手なら、「取り立てに来た」の言葉の代わりに「不正取引で儲けた金の味はどうだ？」とか。

教師相手なら「教育にかこつけて生徒相手に自分のストレス解消か？」とかね。

他にもブラック企業の経営者をはじめとする搾取の血統相手なら「お前の搾取のやり口はバレているぞ」「人の生き血を啜って生きる気分はどうだ？」「今までの行為の報いを受ける」「貴様を恨んでいる人間はごまんというぞ」「残りの全ての時間を償いにあてる」「聖人面をしても中身の醜さは隠せないぞ」などの言葉は万能の効果があるから使いやすいわね。

特に君個人でスパイクを使う時には、こうした言葉を念じながらスパイクを行使すればより効果が期待できるからうまく使ってみてね。

■エナジーバンパイアをつけ上がらせない

既に君は読んでいると思うけど、前にあたしが魔道書コーナーで書いた「エナジーバンパイアをつけ上がらせない」の技法は、この2巻の「請求」と合わせることで爆発的な効果を発揮するから是非身につけておいてね！

<https://goo.gl/yZbxmI>



■とりあえず断罪

君の住んでいる世界では、ときおり判断に困るような出来事に遭遇する事があるわ。

そうね…例えば、標識に気付かず公園の踏んではいけない芝生コーナーに間違えて入ってしまったとして、それを注意してくる老人がいたとするじゃない？

この注意自体は理にかなってるからいいんだけど、問題はそうした注意に怒気を乗せてきたり、嫌味を言ったりする輩がこの世界にはごまんというわ。

何度謝っても、たった一回の落ち度を盾にして延々と嫌味を言い続ける老人とか。
犯した失敗に比例しない、明らかに大きすぎる怒気や叱責をぶつけてくるオッサンとか。
そういった奇妙で理不尽な経験をした事は無いかな？

これらのやり口は実は全て詐術なの。

つまり、理にかなった口実や出来事を盾にしてエネルギーを奪ったり、一つの落ち度を狙って延々と力を奪っているワケね。

君の世界では言葉が幅をきかせすぎて非言語が発達してないから、こうした詐術に引っかかりやすい土壌が生まちゃってるのよね。

他にも、注意をするふりをしてるけど、実は自分のストレスをぶつけたいってだけって奴もいるわ。

これらの汚いやり口は、本質の世界では嘘をついてるわけだから、あまり良いことではないわ。

とりあえず断罪ってのは、こうした相手の行動の裏や思惑が判断しにくい時の行動ね。

何かあったり、ちょっと違和感を感じたり、ムッと来たらとりあえず鎌を出して相手をぶった斬ってみればいいわ。

死神の鎌は無実の者相手には効果を及ぼさないから、君の勘違いだったとしても問題は起こらないからね。

何かあったらとりあえず斬ってみる。

そう覚えておくと便利よ。



■最後に

ということで今回は実質3巻分くらいの内容になっちゃったけど、これで大まかな死神の技法は教えられたから、あたしとしては大満足よ。

エネルギーの根源法則と請求の概念。

これさえ覚えておけば、おおよその事象には対応できるし判断ができるからね。

こうした事柄を覚えて稽古を積み重ねていけば、やがては君自身が強力な調停者となり自然に周りの物事をうまく収めていくことが出来るんじゃないかしら。

死神の視点と知識と力を持つ存在が、この星に1人でも多く増えれば、星はどんどんと住みやすい場所になるからね。

それじゃ今日もお疲れ様でした！

たっぷり脳を使ったと思うから美味しいものでも食べてゆっくりと休んでね！

