# アトランタの証明

世界的なカルト宗教。アトランタで作られた宗教。理数教を元に作られており、数学的に証明できない物は存在しないという教えがされている。さらにこの世の物に対して証明・考察をすることで幸せが得られるという思想がある。この宗教に入信すると月一で原稿用紙2枚程度の小論文を教会に提出しなければならない。小論文は基本的には自由なテーマで書ける。が、理数教を元にして作られたこともあり、数学の証明などをテーマにする人が多い。近年人気のテーマは巨大数、オモテウランドの政治、物理力学。　また、ロゴの円の中に入っている暗号のような物は数式を表しており、現実でいうと**7×7×7の立体格子の同じ場所を通らないように対角線上の頂点まで行くための通り数**を示す。これの一般化は未解決問題である。

# 帝愛公式 (@qn4KDH3aBo9K6tQ) / Xインコ真理教

火付国のカルト宗教の1つ。かつてハーファ帝国で信仰されていたカイジ教を元に作られている。

唯一神＝教祖の （本名: ）に絶対服従の宗教。一人前になるには苦痛が必要だという教えで、魔留苦は信者同士で決闘をさせることが多い。しかも、かなり命がけで、海の上に作られた海面からの高さ25mの半径5mの円形の特設リングで落とし合いをさせたり、高電圧の電気が通っている3本の紐で括られたリングでレスリング対決など、一歩間違えれば命を落としかねない決闘をさせている。決闘の勝敗で待遇が大きく変わるため、決闘者は絶対に負けられない。

決闘はカイジ教神話に出てくる「電流鉄骨渡り」や「愛よりも剣」などに似たゲームもある。決闘で犠牲になった人もいる。決闘に勝ち続けた者はVIPになり、自らが決闘をさせることが出来る。決闘の中には一般市民を巻き込むようなものもあり、社会問題になっている。

## 決闘一覧

### 電気椅子ゲーム

1～12の椅子があり、仕掛け手と座り手に分かれて対戦を行う。仕掛け手がどこかの椅子に電気装置を仕掛け、座り手が残っている椅子を選択して座る。座り手が電気を食らわなかったら座り手は座った椅子の番号分の点数を獲得してその椅子は無くなるが、座り手が電気を食らったら座り手は獲得した点を没収されるが椅子は無くならない。

以下の条件で勝負が終了する

* 椅子が残り一つになる→獲得点数が高い方が勝ち
* 獲得点数が40P以上→その人が勝利
* 電気を3回食らう→その人の敗北

# 幸せの学問

アクアート諸国のカルト宗教の1つ。アクルスで作られ、アクアート諸国に広がってアクアート諸国を中心に多くの教徒がいる新興宗教である。2202年時の調査では約1230万人の信者がいる。幸せとは何かをとことん追求していく宗教なのだが、かなり変人じみたことを強要させる。この宗教では青い物と三角の物は幸せの象徴とされ、宗教のシンボルになっている。そのため三角コーン[[1]](#endnote-1)が信仰の対象になるため、道で見つけたら2拍1礼をしなければ幸せになれないとされている。

1. アクアート諸国では青色が用いられている [↑](#endnote-ref-1)