



Floodred Industry



フラッドレッド・インダストリ

朽 techS 2012

Mature Content



献辞

トランティニャン博士に捧ぐ、遙かな過去、人類の故郷より、私淑の意を込めて。



Porzućcie wszelką nadzieję, wy, którzy wchodzicie!

- ◇ 齒鳴らしの騎士
- ◆ 血塗れ人鳥Ⅲ
- ◇ 大白壁の斥候
- ◆ 朽の門の食食者
- ◇ 唾刃の舞踏者
- ◆ 血降らせの長虫
- ◇ 安息なき長椅子
- ◆ デラモルテの獵犬
- ◇ 慰問長官の従者
- ◆ 議事堂の腑分け
- ◇ 酔歩する春怨
- ◆ 始祖マンティコア
- ◇ クレブシドラの審問官
- ◆ 空裂きの百人隊長
- ◇ 貫き姫
- ◆ 死せざる虚ろ



「複雑な拷問機械の形状は、どこかこの娘たちの身体の
曲線や勾配に関係しているように思えてならなかった」

J・G・バラード『クラッシュ』

「けだし淫売屋の裸体は肉屋の包丁を彷彿させるからだ」

ジョルジュ・バタイユ『マダム・エドワルダ』



あまり良い体験とは言えないね、今ガチガチ鳴っているのが
自分の歯なのかアイツの歯なのか分からなくなっていくってのはさ
——アタリィ・イルボーン、サイエルフのはぐれもの

◆ 歯鳴らしの騎士 ◆
Chattering Cavalier



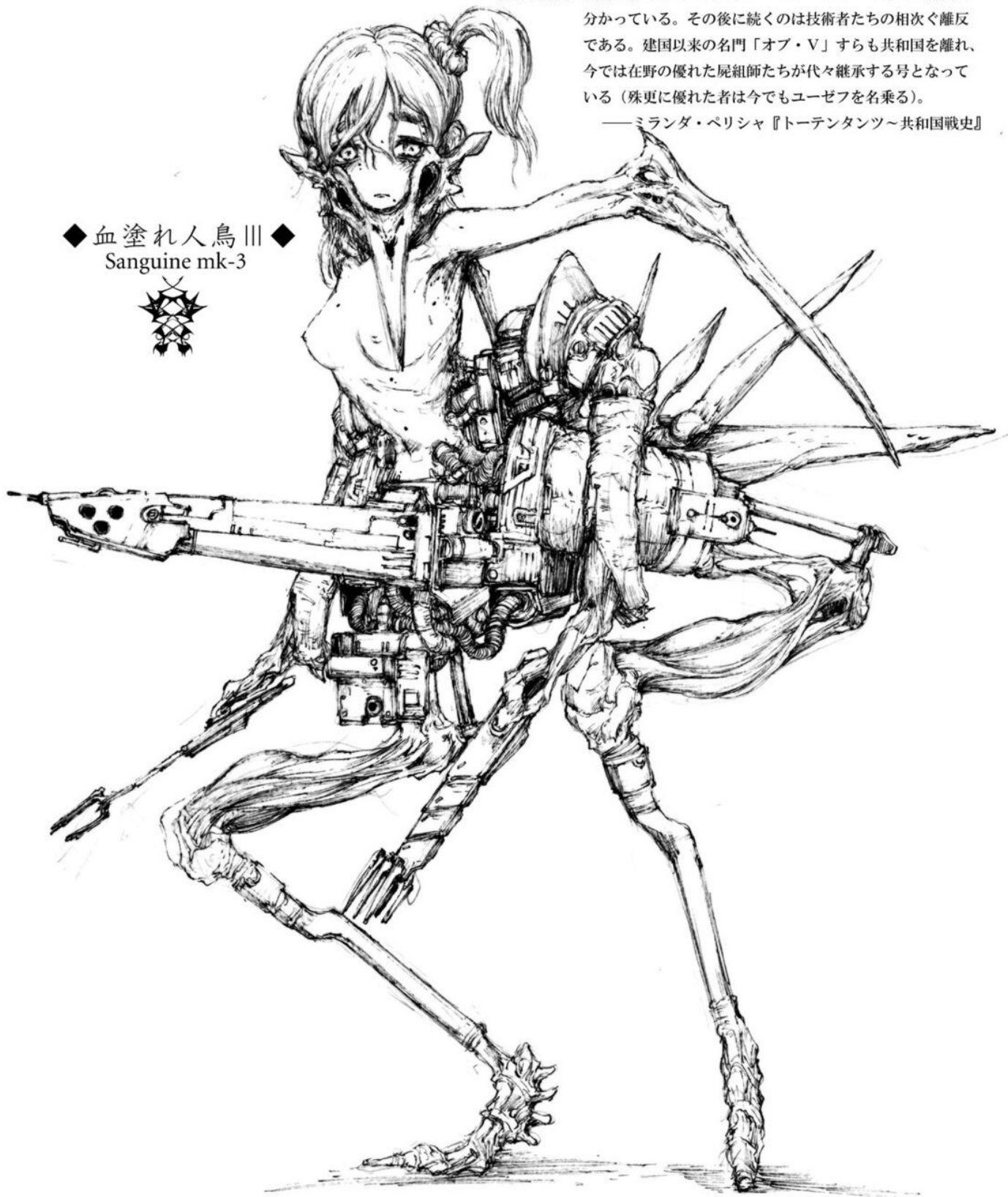


漿の塔のテックキーパーの活動が本格化すると、共和国は“飛び地”を放棄せざるを得なくなった。クヴェレ王国との境界争い、喰屍鬼たちの傭兵団への対応、そして技術官僚交歓会内での幾つもの不穏な動き。

この時点で既にクラリモンド・バーナバスを中心^{クリプト・アカデミー}に部局ごと地下学院へ寝返る計画が実行に移されていたと、ユーゼフ・オブ・Vあての書簡で分かっている。その後が続くのは技術者たちの相次ぐ離反である。建国以来の名門「オブ・V」すらも共和国を離れ、今では在野の優れた屍組師たちが代々継承する号となっている（殊更に優れた者は今でもユーゼフを名乗る）。

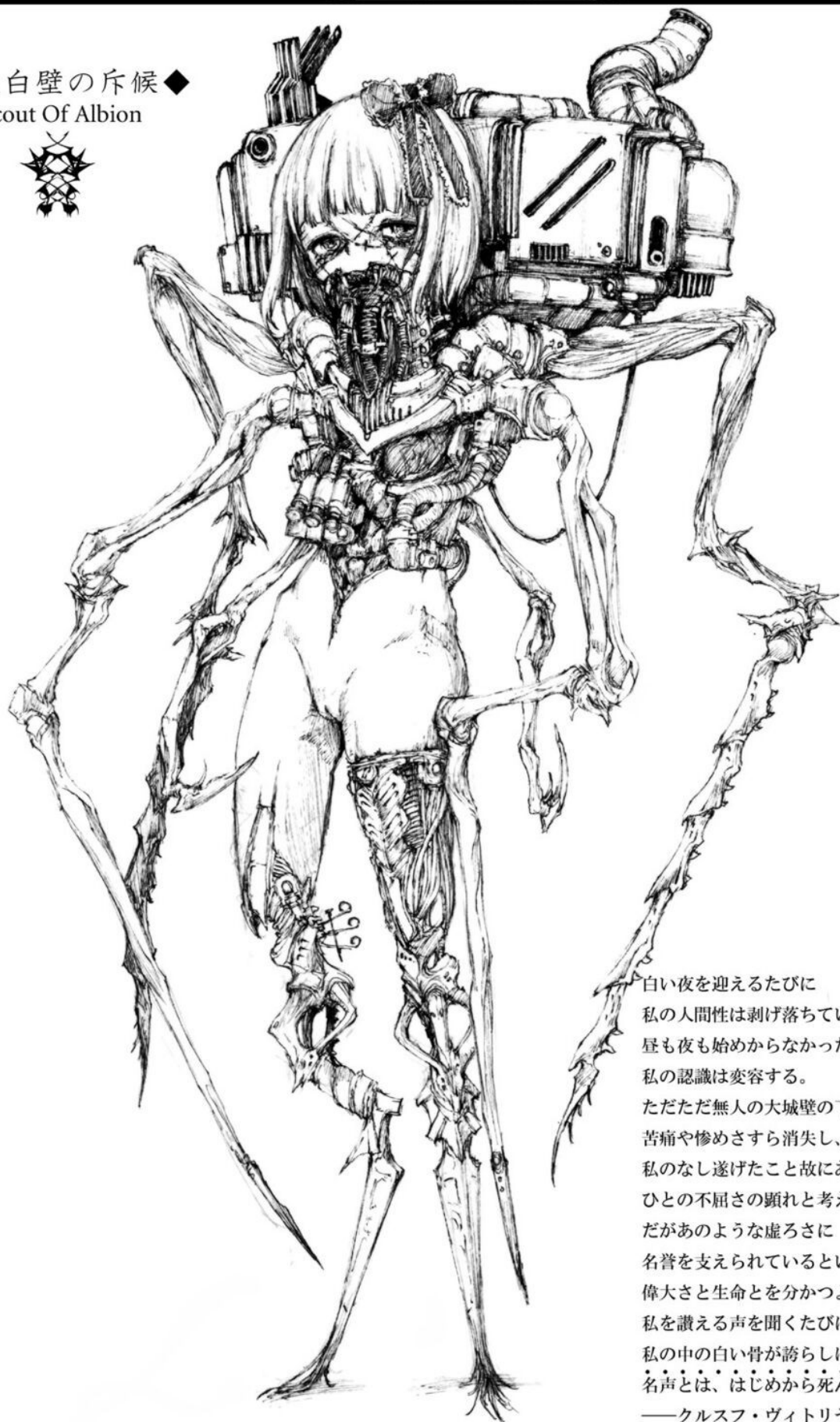
——ミランダ・ペリシャ『トーテンタンツ〜共和国戦史』

◆ 血塗れ人鳥Ⅲ ◆
Sanguine mk-3



◆ 太白壁の斥候 ◆

Scout Of Albion



白い夜を迎えるたびに
私の人間性は剥げ落ちていく。
昼も夜も始めからなかったかのように
私の認識は変容する。
ただただ無人の大城壁の下を這い進む。
苦痛や惨めさすら消失し、屍者のように。
私のなし遂げたこと故にあなたはこれを
ひとの不屈さの顕れと考えるだろう。
だがあのような虚ろさに
名誉を支えられているという事実が
偉大さと生命とを分かつように思う。
私を讃える声を聞くたびに
私の中の白い骨が誇らしげに微笑む。
名声とは、はじめから死んでいるものだ。
——クルスフ・ヴィトリヤスカ『満ちざる月』

◆ 朽の門の貪食者 ◆
Devourer Of techS-gates

ネクロテックは、確かに何かを模しているのだろうよ
定命どもの造るものだから、それは当然だ
混沌から生まれしものだって似たようなものさ
ディーモンたちが様々な想念から姿を作り上げるように
エンジニアたちは様々なパーツを組み合わせていく
だが、俺に言わせればどうにも記号化が過ぎるな
まったく薄暗がりて育ったひ弱な連中の考えそうなことだ
あいつらの“意図”とやらがなんだか知らないが
奇天烈さしか伝わってないのが分かっていないらしい
敵ながら、あの軌道上から来た野蛮人は良い仕事をした
“組み立て方”は今や誰もが知るところだ
ちゃんと肉体的で情熱的な技術者が現れることを
いち人類ファンとして祈っているよ

——瘵の天使ガズデズデナ、元テックキーパー





◆ 唾刃の舞踏者 ◆
Dumblade Ballerina



あの死のアティチュード！
確かに屍者は完璧な踊り手たりえるだろうね
踊り手とはいつだって哀しいものさ、まして
演技を終えて上がる息さえ持たないときたら！
——オスベル・クゼクロエ、黒曜月の暗殺者



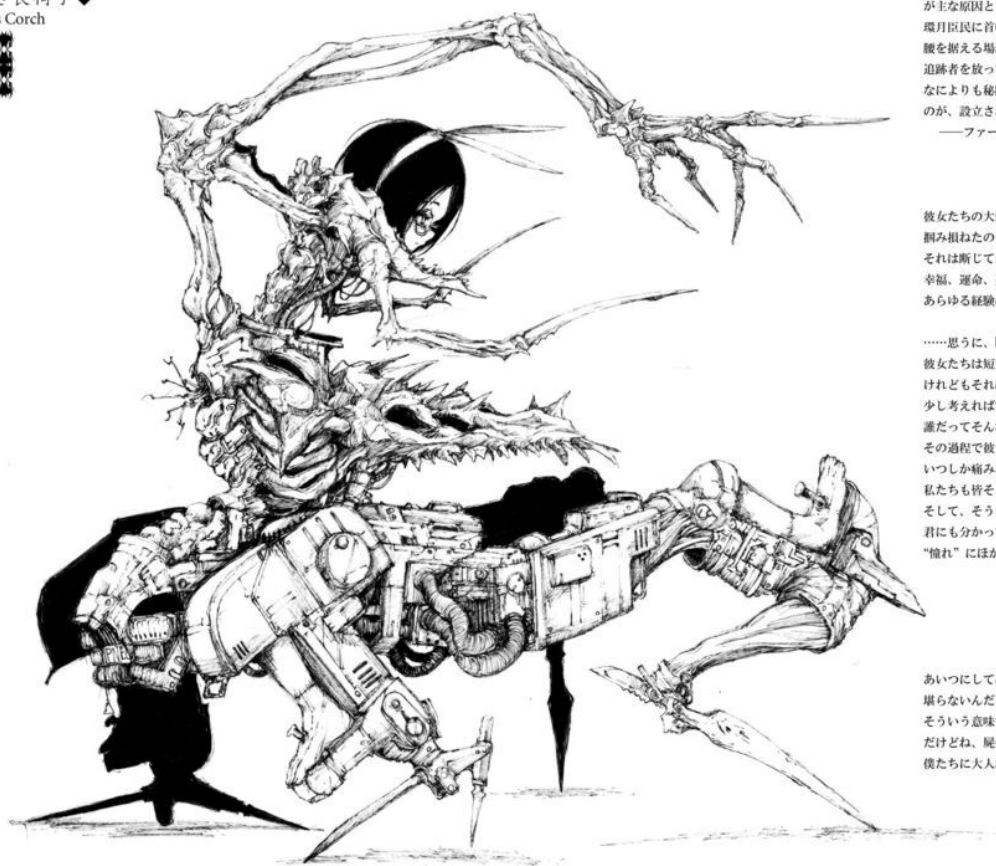
うむ、“クヴェリオンの戦い”には生前の吾輩の骨を使ったネクロテックが
出撃しておったのよ、デラモルテには貸しがあったからな。確かに我々にも
使いでがある品ではあるが、肉体においても魔力においても今の吾輩には
無用の物であったしの。墓場で砂になるに任せるよりはマシであろう？

——オフルルス・ハンスレ、ドラコリッチの蒼霊教授

◆ 血降らせの長虫 ◆
Bloodshed Wurm



◆安息なき長椅子◆
Restless Corch



1870年、バーナバスを中心に離反したエンジニアたちは結局普雷学会とも袂を分かち（保守派のリッチ達との反目）が主な原因とされているが、それ以上にバーナバスは塔と瑞月臣民に首輪を嵌められるのを危惧していた）新たに腰を据える場所を探し始めた。デラモルデが既に死せる追跡者を放っているであろうことは予想されていたので、なによりも秘密性が重視された。こうして彼らが接触したのが、設立されたばかりのラシ・メザマレック財団だった。

——ファールランド・ミカア『ネクロテック・エンジニアリング』

彼女たちの大雑把な把持のしぐさの内に、いったいかつて何を掴み損ねたのだらうと思いを巡らせる。
それは断じて未来ではないのだと言っておこう。
幸福、運命、死。
あらゆる経験は、早い遅いはあれど決して量に還元できぬものだ。

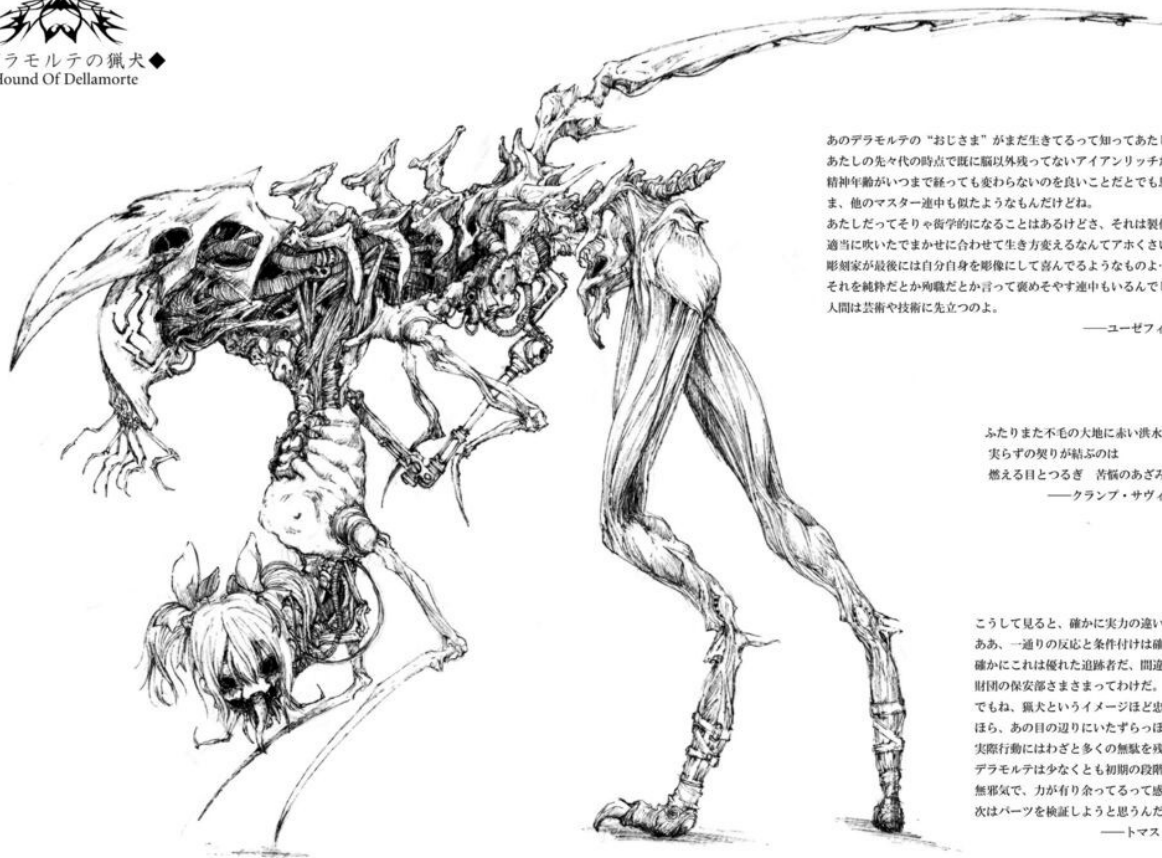
……思うに、「自分が何を掴み損ねたのかを掴み損ねた」のだろう。
彼女たちは短い人生において早くもなにかを喪失した予感を孕む。
けれどもそれは切迫した感覚にも関わらず、
少し考えれば実に不合理で浅薄な感傷でしかないことに気付かされる。
誰だってそんなことに気付きたくない。だから必死で探して、こじつける。
その過程で彼女たちの手は酷く傷つくだろう。
いつしか痛みにぎこちなくなる動きがしみてしまう。
私たちが皆そうだった。今はしみついた不確さを隠す術を知っているだけで。
そして、そう、屍者には秘密などないのだ。
君にも分かってくるだろう。私が彼女たちに抱いている感情は
“憧れ”にほかならない、と。

——カッスウス・デラモルデ、マスター・ネクロテック

あいつにしてみれば、自分の最高の遊び場が壊れていくのが悔しくて堪らないだろうが、僕にとってはもう素敵な場所じゃなくなったのさ。
そういう意味では、お互い様ってやつだ。
ただね、屍体遊びもお人形遊びも大差はないのは分かってるんだ。
僕たちに大人な態度など期待しないでくれ。

——クラリモンド・バーナバス、マスター・ネクロテック

◆デラモルテの狼犬◆
Hound Of Dellamorte



あのデラモルテの“おじさま”がまだ生きてるって知ってあたしけっこううざりしたのよ。
あたしの先々代の時点で既に脳以外残ってないアイアンリッチだったのに、あんな声明出して。
精神年齢がいつまで経っても変わらないのを良いことだとも思ってるのかしら。
ま、他のマスター達中も似たようなもんだけだね。
あたしだってそりゃ衛学的になることはあるけどさ、それは製作過程で出る削りカスみたいなもので
適当に吹いたでまかせに合わせて生き方変えるなんてアホくさいことしようとは思わないわ。
彫刻家が最後には自分自身を彫像にして喜んでるようなものよ……あれじゃあ。
それを純粋だとか陶職だとか言ってる奴めそやす連中もいるんですけど、どんな場合だって
人間は芸術や技術に先立つのよ。

——ユーゼフィーナ・オブ・V、遍歴のエンジニア

ふたりまた不毛の大地に赤い洪水を放つ
実らずの契りが結ぶのは
燃える目とつるぎ 苦悩のあざみのみ。

——クランブ・サヴィエ『赤い夜を往く』

こうして見ると、確かに実力の違いを感じるな……。
ああ、一通りの反応と条件付けは確認出来たよ。
確かにこれは優れた追跡者だ、間違いない。
財団の保安部さきまってるわけだ。
でもね、狼犬というイメージほど忠実でまっすぐでわけじゃないんだ。
ほら、あの目の辺りにいたずらっぽさを感じるだろう。
実際行動にはわざと多くの無駄を残しているのが分かってる。
デラモルテは少なくとも初期の段階では家庭犬を想定していたんだろう。
無邪気で、力が有り余ってるって感じさ。
次はパーツを検証しようと思うんだけど……

——トマス・ラング、離反エンジニア最期の言葉



◆慰問長官の従者◆
Comfort Secretry's Servant



まったくよ、生者には生者の、
死者には死者の慰めってモンがあるだろ。
あんなものを連れてきて、俺たちの気が
晴れると思ってる連中が戦争を始めたんだ、
この戦局には残念ながら納得だね！

——共和国陸軍のとある曹長

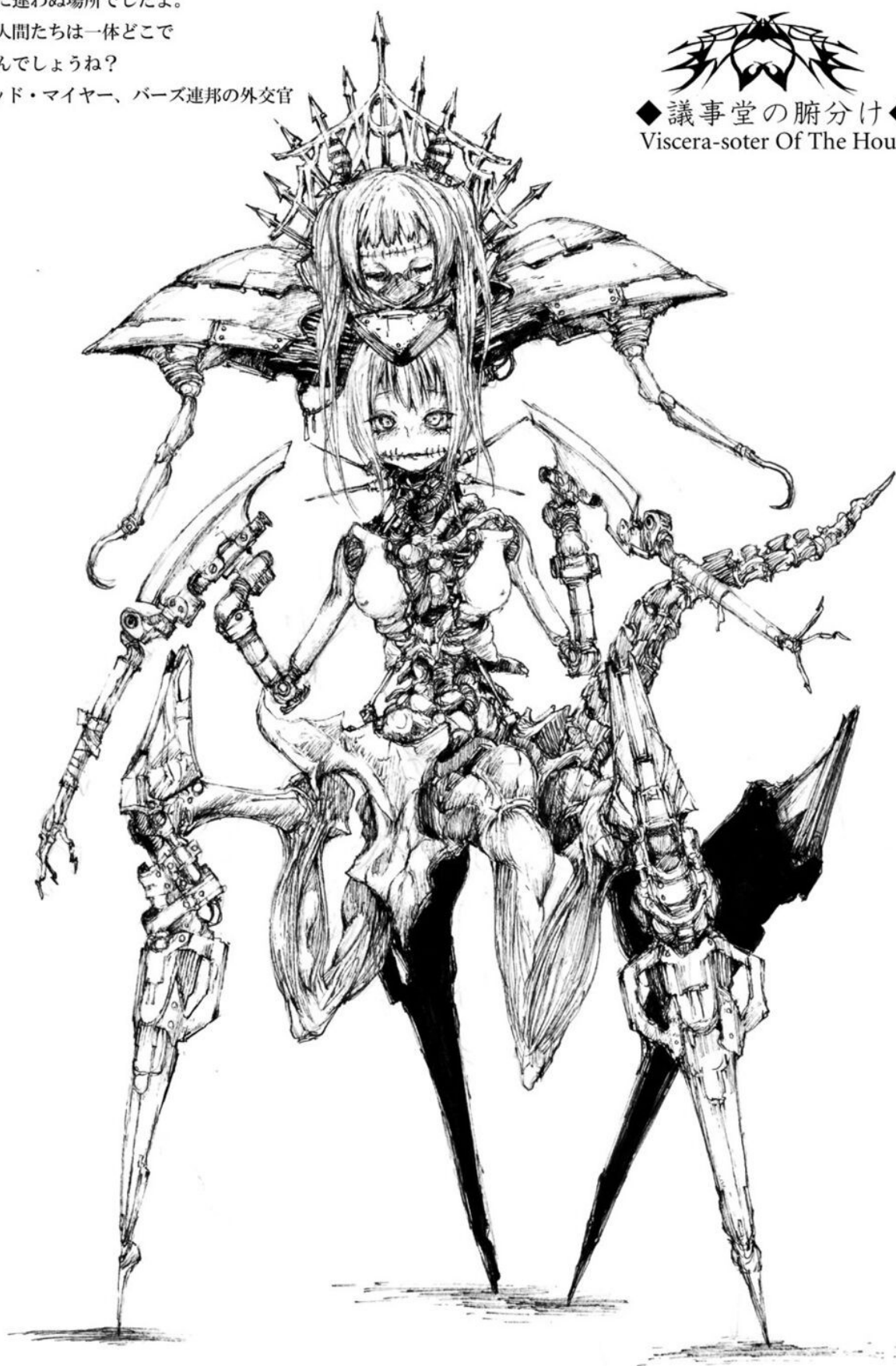


ええ、噂に違わぬ場所でしたよ。
生きてる人間たちは一体どこで
働いてたんでしょうね？

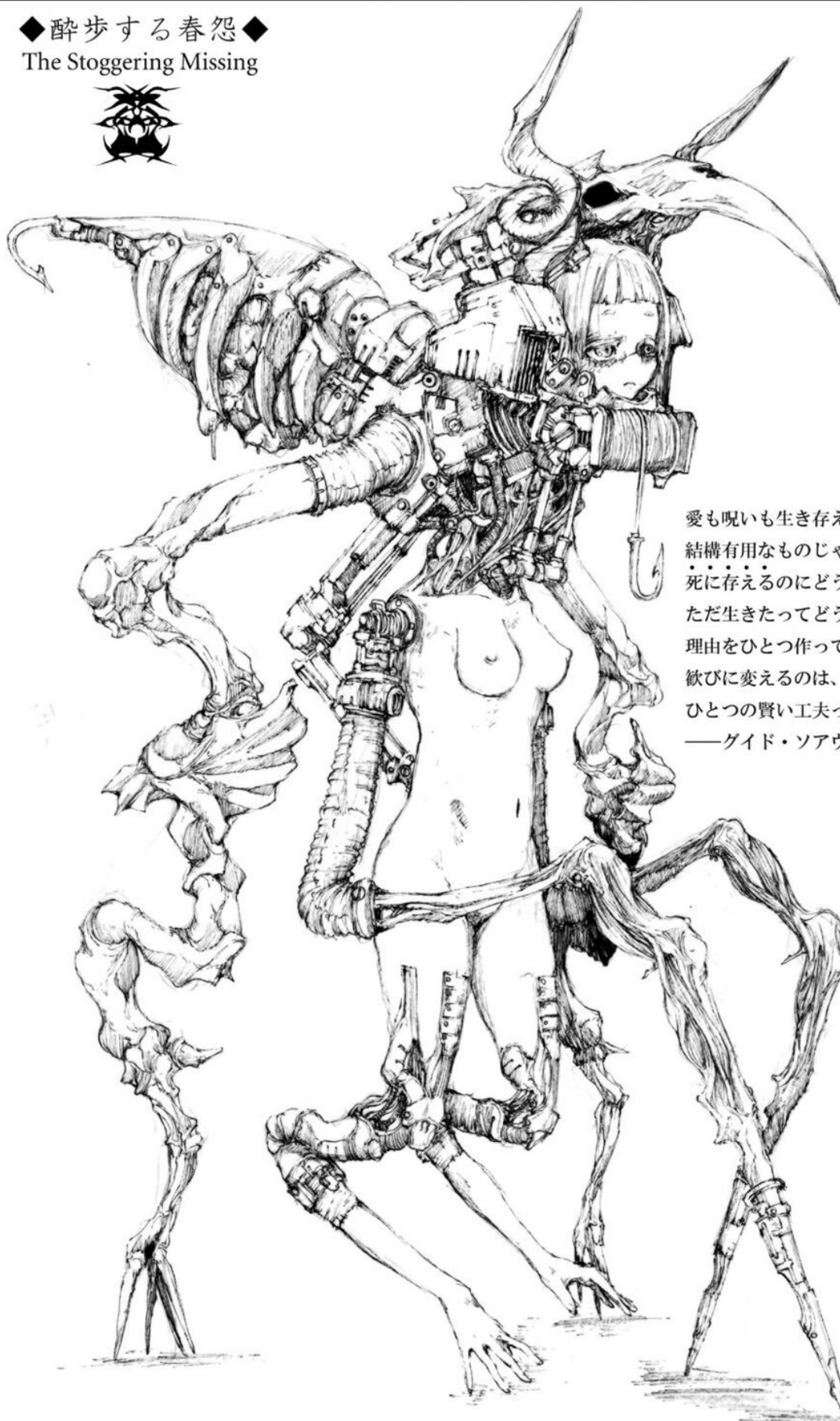
——ロッド・マイヤー、バース連邦の外交官



◆ 議事堂の腑分け ◆
Viscera-soter Of The House



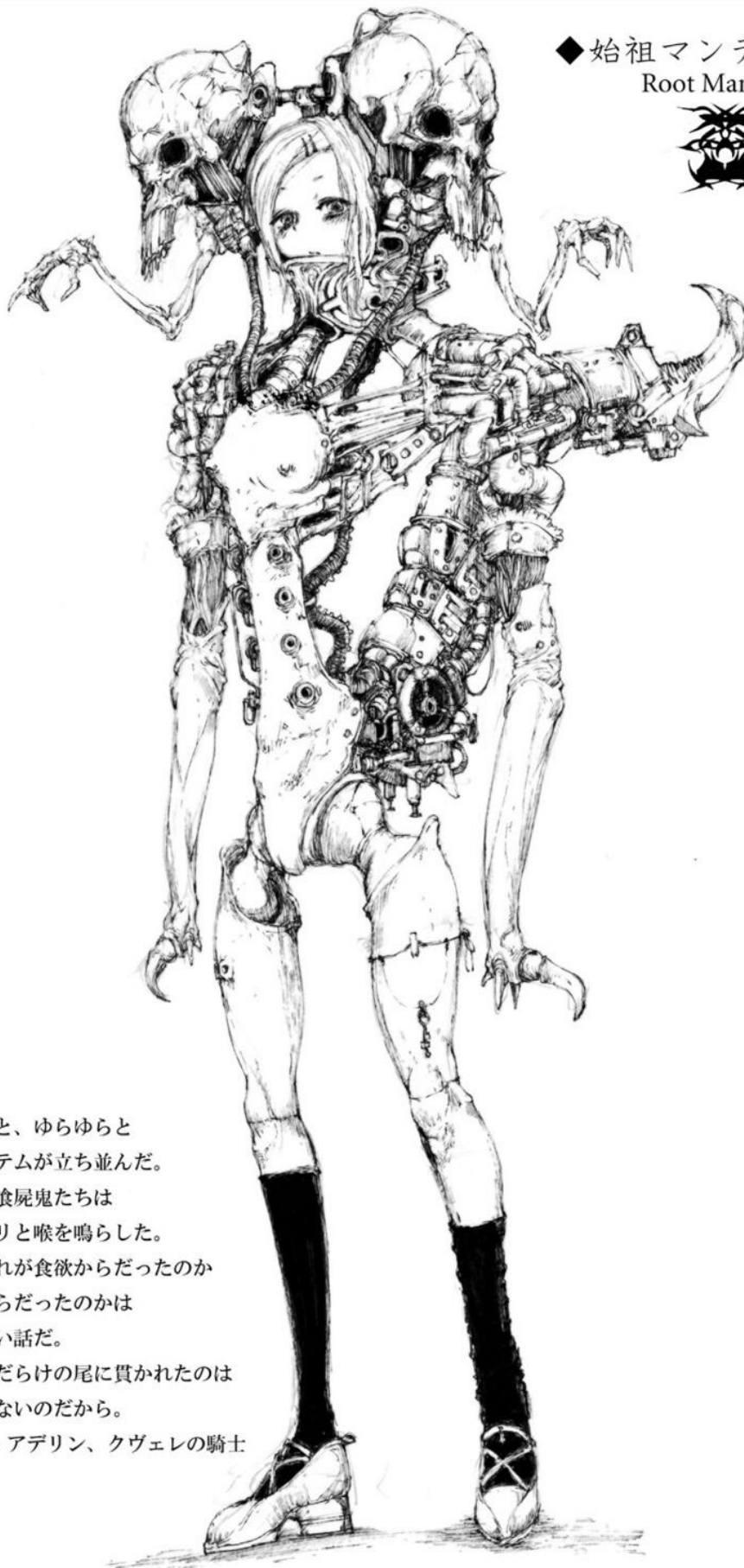
◆ 酔歩する春怨 ◆
The Stoggering Missing



愛も呪いも生き存えるには
結構有用なものじゃないか？
死に存えるのにはどうかは知らんが。
ただ生きたってどうせ苦しいんだ、
理由をひとつ作って、苦しみさえ
欲びに変えるのは、欺瞞じゃない。
ひとつの賢い工夫ってやつさ。
——ガイド・ソアヴィ、大白壁の戦闘術師



◆ 始祖マンティコア ◆
Root Manticore



白き野辺に悠然と、ゆらゆらと
冷たき死のトーテムが立ち並んだ。
私の隊列の隣で喰屍鬼たちは
めいめいにゴクリと喉を鳴らした。
今となってはそれが食欲からだったのか
あるいは畏れからだったのかは
確かめようのない話だ。
あの日、あの錆だらけの尾に貫かれたのは
一人や二人ではないのだから。
——グウェン・アデリン、クヴェレの騎士



◆クレプシドラの審問官◆
The Hourglass Inquisitor

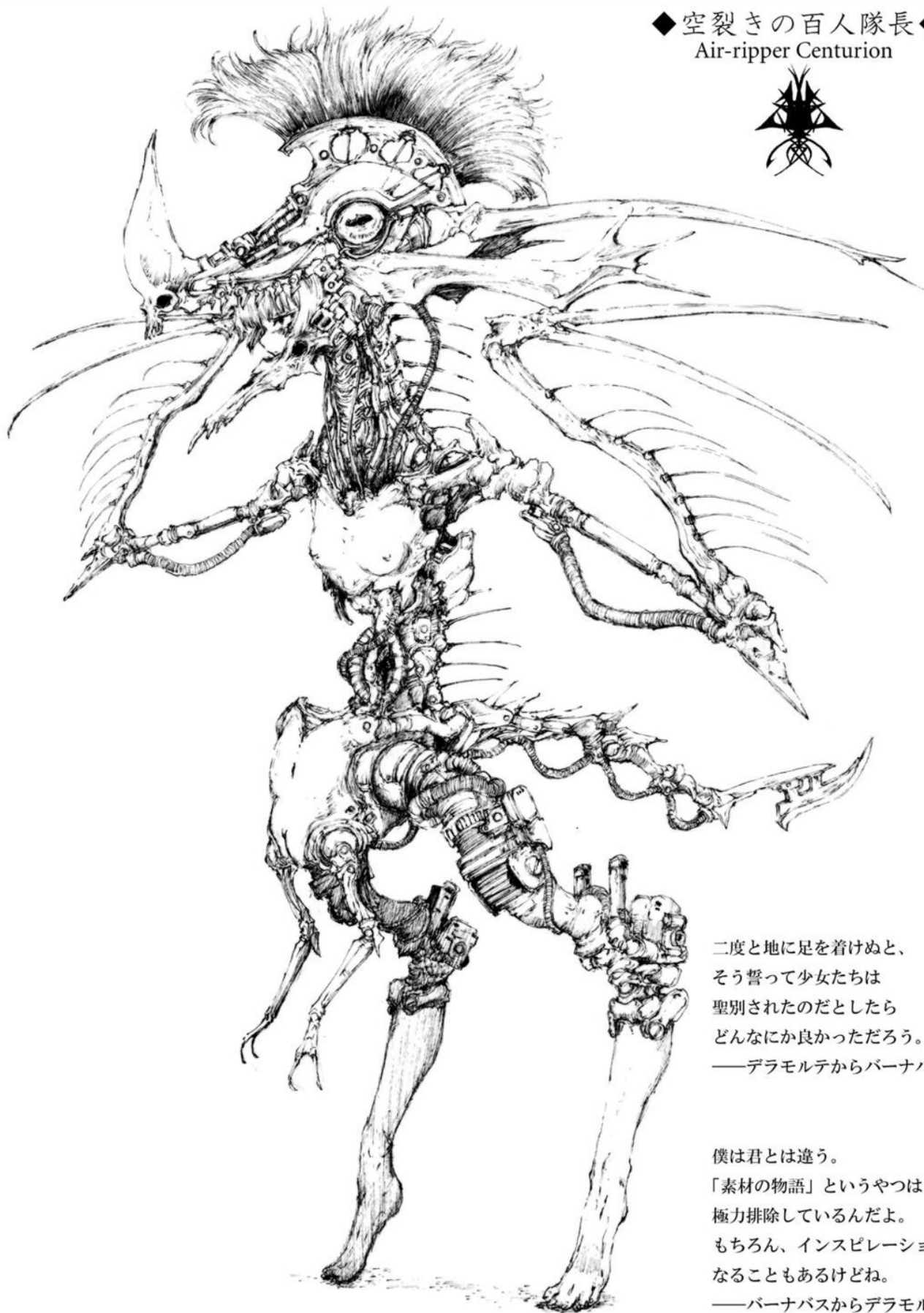


いくら共和国でも、そんな重要な審判を彼女に任せてはいない。
彼女が扱うのはもっと単純な問題——「殺すべきか否か」だけで
あって、もちろんその判断だけが必要とされる場に送られる。
ああ、言うまでもないけど、実行役も兼ねているよ。

——インマヌエル・イッテンバッハ、前哨地のエンジニア



◆ 空裂きの百人隊長 ◆
Air-ripper Centurion



二度と地に足を着けぬと、
そう誓って少女たちは
聖別されたのだとしたら
どんなにか良かっただろう。
——デラモルテからバーナバスへ

僕は君とは違う。
「素材の物語」というやつは
極力排除しているんだよ。
もちろん、インスピレーション元になることもあるけどね。
——バーナバスからデラモルテへ





◆貫き姫◆
Penetrating Her Highness

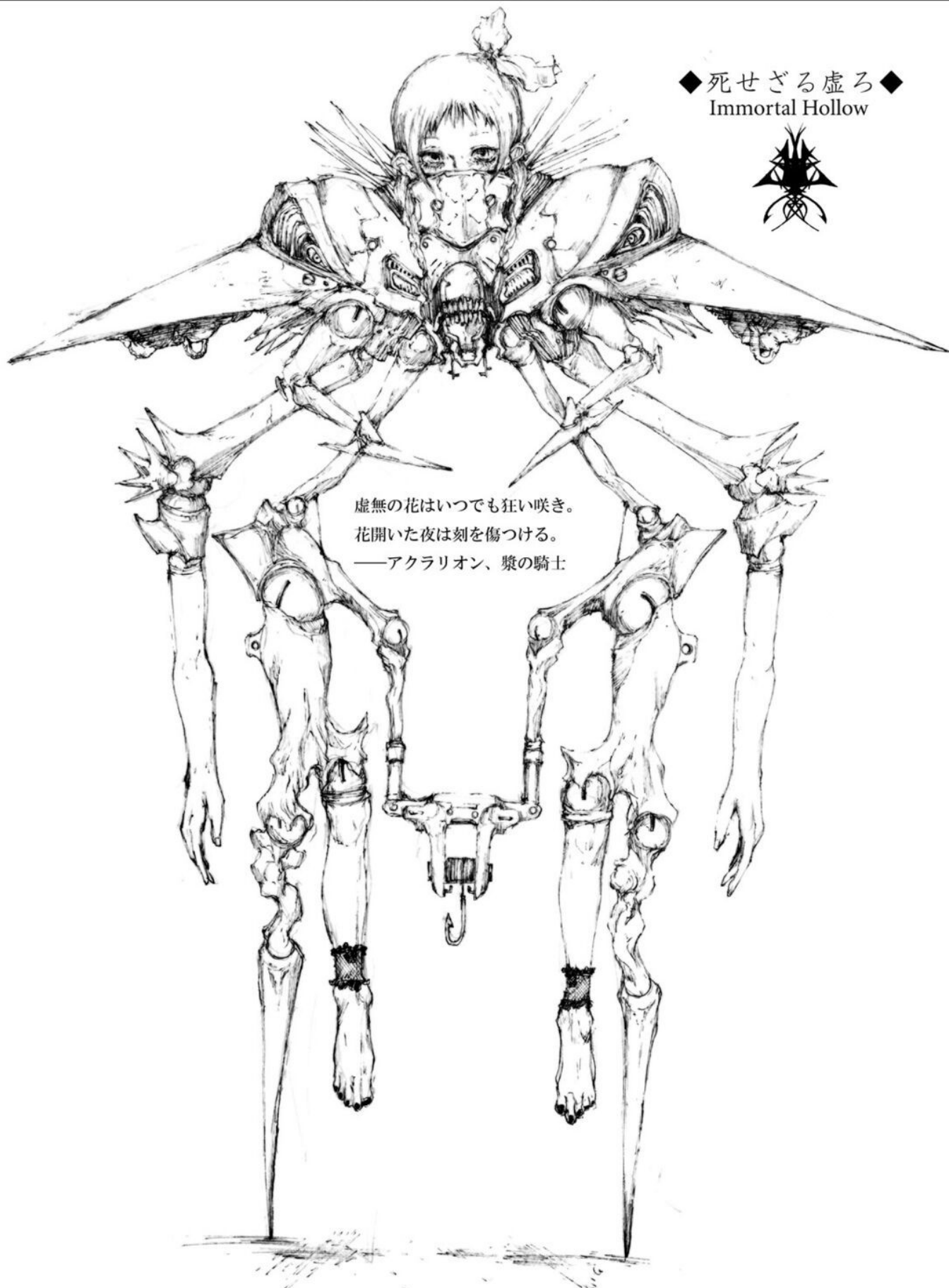


三大欲求……ねえ。
もっと早くに予測しておくべき
だったのかも知れないな、我々は。
ネクロテックに倒錯した欲求を抱く
同胞が現れるのを。
——フローレンス・ビクマン、喰屍鬼の傭兵隊長





◆ 死せざる虚ろ ◆
Immortal Hollow



虚無の花はいつでも狂い咲き。
花開いた夜は刻を傷つける。
——アクラリオン、漿の騎士

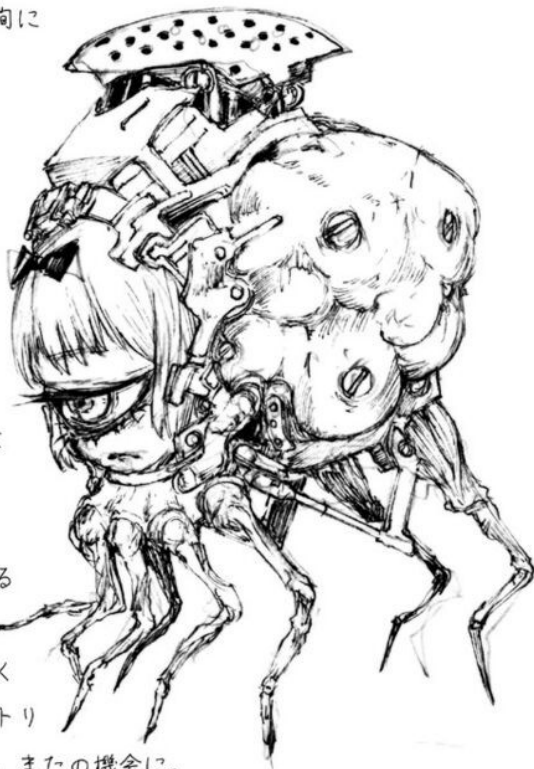


■おわりに／手と目と心の導くままに、なんとか3冊目の刊行物を出すに至りました。常にこう、今自分がやっていることは洗練と自縛のどちらなのだろうという不安はありましたが、出来たものをズラッと並べてみると「そのようにしてハルヨは造ったものをご覧になった。見よ。それは非常に良かった」的な気持ちになりましたので、こうして見ると自分も捨てたもんじゃないなと思いました（小並感）。

今回はフラッドレッドなることばをタイトルに付けました故、なんだか流血を招きそうな形状の娘が中心になっているような気がします。おのの本はかなり長い期間に散らばった絵をまとめたという側面がありましたが、今回はおよそ4ヶ月弱の間にちまちまとやっていたため、そこはかたない統一感が生じているのではないのでしょうか。それが良いことか悪いことかは判断し難いですが。

それにしても、フラッドレッド、よく分からん単語です。一面にひたすら真っ赤、みたい印象を受けて赤色大好き人間なので直感的にコレだ！って決めたんですけど。敢えて考えてみるなら、フラッドすなわち洪水、赤い洪水、押し流すための血、罪を洗い去る贖いの流血。「意味を孕むことなき死せる少女の月の排泄が世界を清めていく」というイメージ。

心地よく生臭い赤の中、ひとはやっとな赤子のように安らくなる。それは実の所あなた自身の血で、死せる少女の尖った付属肢が創った肉体の裂け目から流れているのだけれど。死者ゆえに、新たな罪も生むことなくすべてを“赦す”機械を組み立てるために、インダストリは稼働し続ける。そんなところでしょうか。それでは、またの機会に。



奥付

『フラッドレッド・インダストリ』

2012/11/18、COMITIA102にて発行

著者：メグリム・ハルヨ（朽 tech8）

連絡先：haruyoi@hotmail.co.jp

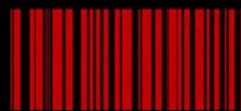
pixivID=133923

印刷所：ねこのしっぽ（有）様

発行：ゴールデン・ゴブリン・プレス / 朽 techS 出版部

D2110 ¥500Z

techkeeper licensed NM-ID-18-S-G9



08571022943161



76100345211597

