

「おろ？」

『るろうに剣心-明治剣客浪漫譚-』（るろうにけんしん めいじけんかくろまんたん）

94年から99年にかけて週刊少年ジャンプで連載されていた和月伸宏による漫画、およびそれを原作としたアニメ、ゲームなど。海外表記は「Rurouni Kenshin」もしくは「Samurai X」、様々なメディアへ展開して大ヒットを飛ばし90年代後半のジャンプを支えた、和月伸宏の代表作のひとつ、日本の明治時代を独特のセンスで描写した世界観は海外でも人気が高い。

「フタエノキワミ、アッー！」

事の始まりはニコニコにアップロードされた **英語吹き替え版アニメ第59話**。声を当てている声優陣は大真面目なのだろうが、片言がかった日本語の技名が面白おかしく聞こえてしまい、耳慣れない英語から発生した空耳も相まって、本来シリアスな場面がネタで溢れかえる事態になってしまった。かくして英語版声優陣の熱演（怪演）によって

- ・フタエノキワミ、アッー！ 二重の極み
- ・逝ってるミツルギスタイル...お取り寄せー！ 飛天御剣流、九頭龍閃（流 = style）
- ・強姦パウダー 「This is what you call composure!」（これは余裕と言うもんだ！）の「call composure!」の部分

をはじめとした、数多くの名（迷？）台詞が生み出された。

その後、英語以外の多くの言語の同じシーンをまとめた「検証シリーズ」が作られるようになり、更に多くの空耳が発掘されていった。

発端となった本編の動画はキワミスト（キワミに魅入られた者）達の聖地となり、有志達によってwikiも作られるなどして一時代を築いた。

[CCOペディア-フタエノキワミ、アッーまとめwiki](#)

ただし、純粋な原作ファンはこれらのネタに不快感を示すことも少なくない。このネタを使うのはせいぜいニコニコ動画の中だけにとどめておこう。色々トラブルになりかねないので、現実で「フタエノキワミ、アッー！」等と叫んで他人を殴らないように！（実際にそういった事があったらしい）

隆盛を極めたキワミ関連動画だったが、2008年3月頃に検証シリーズ・英語版本編共にup主のアカウント停止によりすべて削除されてしまった。特に後者はupから1周年を迎える目前での削除だったため、キワミスト達のショックは大きかったと思われる。その後すぐにほとんどの動画が他のユーザによって再upされたものの、今度はキワミMAD動画が数十件も削除されるといふ大削除祭が行われ、結果有名なキワミ関連動画のほとんどが消滅した。これは恐らく同時期に運営側が発言した「著作権侵害動画の全削除」かと思われる。アニメ本編も削除されているようで、キワミ動画で第二の100万再生、そしてブームの元ネタでもある「マコトシシオは大変な物をフタエノキワミ、アッー！」までも削除されている。これらの削除祭りのすべてが運営の判断なのか、アンチが暗躍していたのか、真相は不明。

現在は再up 削除のいたちごっこが続いている状態であり、タグやタイトルを偽造して潜伏している動画も数多い、一方でかつての有名動画が「手描きで再現」されたものが徐々に増えてきており、かつての勢いを取り戻しつつある。

ここでRPGで登場する単語（アイテム、技）の詳細も載せておく。

フタエノキワミ

「るろうに剣心」に登場する主人公の仲間・相楽左之助の必殺拳。漢字で「二重の極み」と書く。一撃目を与えてから刹那の瞬間（1/75秒くらいらしい）にすぐさま二撃目を与える事により、物体の抵抗力に関係無く二発分の衝撃を攻撃対象に100%叩き込むというもの。巨木や大岩といった強固な物体でさえ文字通り“粉碎”する程の破壊力を持ち、人間が食らえばまず立ってはいられないだろう。しかし志々雄戦においては左之助が右手を負傷していた事もあり、満身にダメージを与える事はできなかった。（キワミ動画はこの部分が使用されており、このため左之助には「キワミ」という別名がつけられた）この技は元々破戒僧の悠久山安慈という人物が編み出したものである。左之助は旅の最中に偶然彼のこの技を目撃し、その威力に魅せられ伝授を希望した。

ニコニコRPGでは格闘家タイプのキャラに「フタエノ極意書」を使用することで習得させる事が可能。防御無視の2倍撃、という原作に忠実な性能で、終盤になるにつれて燃費の良いダメージ技になっていくので物理攻撃力が高かつMPの低い格闘タイプのキャラには必須の技といえる。完成版ではアイテム一つにつき3人までという制限ができたため、キャラの特性を考え慎重に習得させる必要があるが、5話では宝箱で一つ入手可能な上に店での購入価格が動画版・体験版に比べ圧倒的に安くなっているのも一つは購入しておくといい。2つあれば一人を除いた格闘家全員に習得させる事が可能である。

- 習得させるキャラのオススメ
 - [キーボードクラッシャー](#)（攻撃力が高いが固有技がそれを生かせず燃費も悪い。彼をメインに使うなら **必須**）
 - [マリオ](#)（固有技の威力が低く、習得可能な技ではこれが最も高いダメージが期待できる）
 - [富竹ジロウ](#)（コスト比ダメージが固有技に比べて良好）
 - [リョウ・サカザキ](#)（攻撃力が高いがMPが低いため、燃費的にバランスが良い技となる。ただし序盤では[龍虎乱舞](#)のほうが使い勝手がいい）

ゴブリンバット

スペイン語版の二重の極み【Doble Impacto】の空耳。
RPGでは味方1人の精神系状態異常を回復するアイテム。
何度でも使用可能。精神系異常はやっかいなので是非購入しておこう。
精神に異常をきたしたキャラをバットで殴って正気にしているのだろうか。想像すると酷い光景である。
体験版ではバットで殴った音しかしないが、完成版には「ゴブリンバット！」の音声追加されている。

強姦パウダー（ごうかん - ）

英語吹替版における[志々雄](#)のセリフの空耳が元ネタ。
RPGでは味方1人の魅了を回復するアイテム。最も現物が想像しにくいアイテムの1つだろう。
CCOの空耳を代表するセリフであるが、RPG作中ではアイテム初登場時に強姦パウダー以上の性能&使い放題のゴブリンバットも入手できるため、バットを入手すれば不要になってしまう不遇なアイテムである。

カレーセット

ポルトガル語版「九頭龍閃」（後述）の空耳、「支点を板に吊るしてギリギリ太るカレーセット」
[Estilo Hiten Mitsurugi t0cnica das nove cabe ç as] から。
検証シリーズでの初出は志々雄戦だが、技名の一部であるため他の場面でもよく似た空耳が存在する。
RPGでは味方全員のHPを100回復するアイテム、このゲームでは数少ない全体回復手段である。

九頭龍閃（くずりゅうせん）

神速で敵に突進し、9つの斬撃を同時に繰り出す。
防御も回避も不可能とされているが、原作においては **防御や回避はおろか反撃までも喰らいまくっており、まともに決まるケースのほうが少ない**。
元々この技は飛天御剣流奥義・天翔龍閃（あまかけるりゅうのひらめき）伝授の過程で試験用として生まれた技であり、この技を超神速の抜刀術（天翔龍閃）で破る事によって奥義の伝授は完了となる。
そのため作中では天翔龍閃の引き立て役として描かれる事が多い、不遇な技である。

一応弁解しておく、上記のように回避や反撃を繰り出されるのは以下の要因が挙げられる。

1. 使い手である緋村剣心に殺意は無く、本来の意図である「必殺の一撃」としてではなく、基本的に抑止力や戦意喪失の手段として使用される。
2. 剣心に九頭龍閃の威力や負担に耐えられるだけの筋力が無く、その威力を必ず削ぐ結果になっている（剣心自身も「俺には使いこなせない」と作中で語っている）。
3. 対戦相手が想定している以上の身体能力・反応速度を有している。

その証拠に戦闘時に上記のような状況が描かれなかった緋村剣心の師・13代比古清十郎の戦闘時は正に鬼神の如き破壊力を見せ、不破の奥義かつ自身の代名詞と呼ぶにふさわしい一撃必殺技として描かれている。

RPGにおいては防御無視かつ回避不能で5倍撃という **原作とは大違い**の驚異の性能を誇る。
剣士タイプのキャラクターに「ヒテンミツルギ極意書」を使用することで習得可能。
ただし剣士タイプは**言葉**しかいないため、事実上言葉の固有技である。
（[こなた](#)は戦闘中**特殊技**で剣士になるものの、元々剣士タイプではないため会得はできない）

関連項目

登場人物

- [AOC](#)
- [CCO](#)
- [ほうじ](#)

その他

- [暴歌ロイド](#)

関連動画

伝説の跡地

手描きFで復活

原作再現

[によろーん](#)