



TRADUCCIÓN: NARU-KUN / K-PROJECT WORLD

Nombre real: Yata Misaki

Términos de dirección: Yata-san, Misaki, Yatagarasu

[PERFIL]

Cumpleaños: 20 de julio, Cáncer

Tipo de sangre: B

Edad: 20 (Al comienzo de la segunda temporada)

[APARIENCIA]

Físico: 1.67 cm de altura. Da la impresión que es más pequeño que su estatura.

Cara, cabello: Sus ojos son buenos. Usa un sombrero. La base es la cara de un niño alegre, pero la expresión es rica y cambia cada vez. Puede ser una persona viciosa y, a menudo, se ríe descuidadamente.

Vestimenta: Usa un estilo callejero con un skate.

Efectos personales: Skate. Un bate de metal.

[HÁBITOS, HABILIDADES]

- Destreza en la patineta y la utilización de las llamas.
- Antes de pensar que la sangre se elevaría en su cabeza, su cuerpo se movería y se hundiría.

[IMPRESIÓN, OTRAS NOTAS]

- “Necio”.
- Hay algunos aspectos cómicos que deberían ser amados, pero cuando son vistos por el público en general, son viciosos.
- Enojarse y reír mucho. La expresión emocional de las emociones es clara.
- El signo de “Homura” está en la clavícula izquierda.

[POSICIÓN, OBJETIVOS]

Un miembro de “Homura”. Identificado como un capitán de primera clase. Número 3 en fuerza de combate.

Un joven que ama a “Homura” y ama a sus amigos.

Es uno de los miembros principales, excepto por Suoh, Kusanagi y Totsuka, que son los primeros miembros. En lugar de Suoh, el señor que no se mueve mucho, Kusanagi, que a menudo se adhiere al papel del personal, y Totsuka que es no combatiente, en caso de una situación difícil, a menudo toma la iniciativa y lucha violentamente.

Su capacidad de lucha es alta y confiable, pero el lado problemático también es grande, y cuando causa un problema, Kusanagi se enoja. Sin embargo, después de que Suoh y Totsuka murieron y Anna se convirtió en “Rey”, se volvió un poco más fuerte que antes como ejecutivo de “Homura”, apoyando a Kusanagi.

Era un amigo cercano de Fushimi de “Scepter 4”, y tiene una relación cercana. Cuando Fushimi era miembro de “Homura”, era considerado como una combinación de Yata y Fushimi, incluso en la sociedad de Shizume.

[PERSONALIDAD, CONDUCTA]

Una pelea rápida. Aunque es un camino directo, tiene un sentimiento particularmente fuerte por sus amigos. Piensa en las cosas en las emociones y actúa por intuición.

No es bueno con las mujeres. Se sonroja delante de una mujer. No les hace daño a las mujeres, pero no siempre y cuando sean reconocidas como un enemigo con igual poder de lucha.

Está entusiasmado con Suoh, y se complace mostrar el poder de Suoh y “Homura”. Se pone furioso cuando insultan a Suoh y “Homura”. Muestra su emblema de “Homura”.

Es un tipo que arde de niño, y también tiene el nombre de “Yatagarasu”.

Se ve brillante y sin preocupaciones en “Homura”, pero hay algunos aspectos del mundo que están insatisfechos y refractados. Por eso se lleva bien con Fushimi.

[DESTINO, FINAL]

Abrumado por la muerte de Suoh y el desmoronamiento de “Homura”, luego se recuperó y apoyo a Anna de una manera completamente diferente a la de Suoh, y su sentido de compañerismo era excesivo y dependía de “Homura”. Yata podrá pensar desde una perspectiva más amplia sin estar paralizado por la forma de un “equipo” o “compañero”, a pesar de que su aspecto apasionado sigue siendo el mismo.

Solo estaba mirando a Fushimi a través del “filtro de la organización a la que pertenezco” o “traidor”, pero volvió a evaluar a Fushimi como un individuo que se deshizo de él y confirmo que eran diferentes entre sí. Un nuevo vínculo se formó tras hacer eso.

[HABILIDADES, TÁCTICAS]

Lucha combinando la acción del skate y la “habilidad de control de llamas” como miembro del clan de “Homura”. Soplando llamas desde el volante, acelerando, trepando paredes y explotando bajo sus pies para realizar una batalla aérea. Ataca con armas como bate y fuego. Su habilidad es grande y poderosa.

[PODER]

B (Junto a Kusanagi en “Homura”. Fushimi y su poder de combate antagonizan, pero Fushimi es ligeramente ventajoso debido al uso de dos colores de poder.).

[GUSTOS]

Amigos. Le gusta hacer algo con alguien (Sea bueno o malo). Odia la cobardía, pero no necesariamente la justicia.

[NO LE GUSTA]

Estar solo en silencio. La traición.

[AFICIONES]

Actividad física (lo que puedes hacer cerca de donde estés, no ir al gimnasio).

Le gustan los juegos en general, pero en particular le gustan los que usan la habilidad física y los reflejos (juegos de casos, juegos de ritmo, disparos, carreras, etc.).

En la secundaria, a menudo jugaba juegos competitivos con Fushimi. En comparación con Yata, que opera solo con los reflejos, Fushimi, que controla los reflejos y la estrategia, tiene una mayor tasa de victorias.

[MODA]

Principalmente informal, estilo callejero. La ropa hermosa y rígida son brillantes. También cree que no le conviene.

[CUERPO]

Pequeño y ligero. Un cutis saludable. La capacidad física es muy alta.

[INTELIGENCIA]

Estudiar es decepcionante. Dado que tiene un poder rápido, pudo haber sido milagroso cuando se infiltró durante la noche. Su intuición es buena.

[CREENCIAS]

Actúa tan pronto como lo pienses. Los compañeros primero.

[RELACIONES]

[PRIMEROS AÑOS]

Criado en Shizume hasta la infancia. Un hogar común. Teniendo una madre y una familia infantil, tuvo el espíritu de proteger a su madre desde una edad temprana. Kamamoto es un hermano menor. Dejo Shizume tras el nuevo matrimonio de su madre. El compañero de matrimonio es un empleado de oficina ordinario pero una buena persona. Un hermano

menor y una hermana menor nacen entre la madre y su compañero de matrimonio. Yata, que originalmente odia ser maltratado, comienza a sentir una sensación de alienación en el hogar.

Conoció a Fushimi en la escuela media y se convirtió en un amigo cercano. Después de graduarse de la escuela media, fue a “Homura” con Fushimi sin ir a la escuela secundaria. Después de eso, vivió en un departamento en Shizume sin recibir el apoyo de sus padres. Tiene un trabajo de medio tiempo.

[CRONOGRAMA]

- 1993, nace Yata Misaki.
- 2006, conoce a Fushimi en la escuela media.
- 2009, Yata se une a “Homura” con Fushimi.
- 2010, otoño, Fushimi abandona “Homura” y se traslada a “Scepter 4”

[ACTITUD Y PENSAMIENTOS HACIA OTROS]

[TÉRMINOS DE LA DIRECCIÓN POR SÍ MISMO]

La primera persona es “Ore”.

Una forma vigorosa de hablar.

[HACIA SUOH MIKOTO]

Lo llama “Mikoto-san”.

No importa lo que haga Suoh (aunque sea natural), cree que todo es genial. Como era de esperar, cuando se apasiona va demasiado lejos.

[HACIA FUSHIMI SARUHIKO]

Lo llama “Saruhiko” y “Mono (cuando está bromeando o enojado)”.

Fushimi fue reconocido como un traidor cuando lo llama “Mono”, y “Saruhiko” cuando era aterrador y hablaba en serio.

Estaba enojado por la traición de Fushimi, pero se sorprendió porque creía en Fushimi. Dependiendo de las circunstancias, podría perdonar a Fushimi, y si Fushimi estuviera dispuesto a regresar a “Homura”, se inclinarían juntos ante Suoh. Para Yata, era una preparación considerable apelar directamente a Suoh, ya que estaba muy frustrado.

[HACIA KUSANAGI IZUMO & TOTSUKA TATARA]

Los llama: “Kusanagi-san” y “Totsuka-san”.

Los dos no suben. Como no se pueden usar los honoríficos apropiados, se mezclan los honoríficos y las palabras engañosas.

[HACIA ANNA KUSHINA]

La llama “Anna”.

El lado de “niño” de Anna siente el mismo nivel de empatía y se toca fácilmente, pero el lado de “chica” está decepcionado. Le gustaría que Anna dejara de llamarlo “Misaki” si pudiera, pero como es Anna, se lo perdono.

[HACIA RIKIO KAMAMOTO]

Lo llama “Kamamoto”.

Kamamoto es mayor y se unió a “Homura” antes, pero como es un hermano menor y su habilidad es más fuerte, Yata lo convierte en simplemente Kamamoto. La razón por la cual Yata, que es más joven en edad, acaba llamándose “Yata-san” en “Homura”, es porque Kamamoto está bajo su hechizo.