



TRADUCCIÓN: NARU-KUN / K-PROJECT WORLD

Nombre real: Fushimi Saruhiko

Términos de dirección: Fushimi, Fushimi-san, Fushimi-kun, Mono, Gafas

[PERFIL]

Cumpleaños: 7 de noviembre, Escorpio

Tipo de sangre: AB

Edad: 20 años (Al comienzo de la segunda temporada.)

[APARIENCIA]

Físico: 1.78 cm de altura. Esbelto.

Cara, cabello: Gafas con montura negra. La expresión que parece ser siempre aburrida, podrida.

Vestimenta: Aunque es un uniforme de Scepter 4, es una modificación de los uniformes de los miembros generales.

Efectos personales: Sable exclusivo. Nombre registrado "Subaru" (Munakata le puso así porque Fushimi envió el nombre registrado en un espacio en blanco. Fushimi no usa este nombre por sí mismo, lo cual es vergonzoso porque normalmente se le da un hermoso nombre). Lanzar cuchillos (muchos se colocan en el arnés de la manga y el tronco). Tamatsu (incluye un programa de piratería propio).

[HÁBITOS, HABILIDADES]

- Hay muchos golpecitos de lengua.
- Usa la habilidad roja y la habilidad azul correctamente. En el segundo término, usa "tres colores" que también tienen la habilidad verde.

[IMPRESIÓN, OTRAS NOTAS]

- "Gafas refractivas".
- Tanto el cuerpo como la inteligencia tienen altas especificaciones básicas, pero su carácter es triste y refractado.
- Básicamente, el tipo que "parece extraño para los demás".
- La clavícula izquierda tenía el signo de "Homura", pero se quemó.
- Dieta extremadamente desequilibrada.

[POSICIÓN, OBJETIVOS]

Número 3 de "Scepter 4". Tiene el segundo mayor poder de combate y la capacidad de llevar a cabo el trabajo después de Awashima.

Anteriormente perteneció a "Homura". Reconocido como un traidor en Homura (a Suoh, Kusanagi, Totsuka, Anna no le importa).

Aunque es el miembro más joven en Scepter 4, tiene el segundo comando justo después de Munakata y Awashima. Se reconoce que es bueno, pero algunos creen que es favorecido porque es un favorito de Munakata. Sin embargo, Fushimi no lo niega, y también usa ese reconocimiento para actuar libremente.

Como una persona de "Scepter 4", está familiarizado con el inframundo y los trucos. Básicamente, detrás del método de "Scepter 4", que es empujado por la presión desde el frente, a menudo piratea y actúa solo comunicándose con un almacén de información.

Munakata y Awashima son conscientes de esto, y han hecho que Fushimi sea más o menos libre.

[PERSONALIDAD, CONDUCTA]

No muestra ninguna motivación, pero hace el trabajo necesario con habilidad. Además, si el trabajo de sus subordinados es lento, los aceptará solo mientras los maldice. Es más flexible que Awashima, que tiende a ser tonta en algunos casos, ya que puede extraerse.

Munakata y Awashima sienten gratitud y obedecen su actitud, aunque sea rebelde. Solo cuando "la batalla con Yata" estaba sucediendo, las agujas emocionales giraron en la dirección positiva, y encontró alegría en "enfrentarse a Yata y matarse seriamente", y alimentó a Yata cuando lo conoció.

[DESTINO, FINAL]

Las instrucciones de Munakata lo cambiaron a "Jungle" para infiltrarse. A pesar de tener una historia de ser traidor de "Homura", fue confiado y enviado a "Jungle", y finalmente se dio cuenta de su sentido de pertenencia a Munakata y "Scepter 4".

Como no pude encontrar un paradero con "Homura", estaba obsesionado solo con la relación con Yata, que originalmente estaba allí. Con Yata, surgirá un nuevo sentido de responsabilidad para cada organización y se formará un nuevo vínculo.

[HABILIDADES, TÁCTICAS]

Además de la esgrima formal de "Scepter 4", los trucos sucios, como los golpes repentinos y los cuchillos ocultos, se entrelazan de manera flexible. Un tipo que "ejecuta el poder en la calle en lugar de hacerlo en el dojo".

En la era de "Homura", tenía un cuchillo ligeramente grande en su mano derecha y un cuchillo arrojadizo en su mano izquierda.

Tanto los cuchillos como los sables pueden usar el poder rojo y el azul dependiendo de su voluntad.

[PODER]

B (Segundo en Scepter 4 después de Awashima. Compite con Yata por el poder de batalla, pero Fushimi es un poco más ventajoso debido al uso de dos colores)

[GUSTOS]

Ninguno.

[NO LE GUSTA]

Hay tantos alimentos que no le gustan. Verduras, mariscos, umeboshi, algas, mentaiko, etc.

Básicamente odia a los adultos. Pero odia a los niños. Tampoco le gustan los animales.

[AFICIONES]

Cuando se le pregunta, dice "no", pero cuando hace algún tipo de trabajo detallado por sí mismo, se vuelve más elástico. Programación y confección de modelos plásticos. Ahora no hace un modelo de plástico, pero si hace una herramienta de pirateo. Solo se sumerge mientras mueve las manos y la cabeza, así que después de completarlo no lo ata ni lo rompe.

Cuando estaba en la escuela media, solía jugar juegos de batalla con Yata. 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]

No es particular acerca de la ropa simple, pero parece que hay muchas chaquetas y sudaderas con capucha.

[CUERPO]

Delgado. Es tan justo que se ve pálido.

Aquellos con habilidades físicas muy altas, pero sin fuerza física (reforzada con el poder de Clansman).

Considerable miopía. Pero un poco mejor que Munakata.

[INTELIGENCIA]

Excelencia. Puede estudiar y la sabiduría funciona. Puede hacer cualquier cosa con un poco, así que no está motivado. La formación académica es secundaria media, pero parece que tiene capacidad académica a nivel universitario.

[CREENCIAS]

No hay nada que enumerar como "creencia de filósofo".

[RELACIONES]

[PRIMEROS AÑOS]

Un niño sin madre presente, Kisa, es una mujer de negocios, y se concentra en su trabajo y en enriquecer su vida en lugar de hacerlo en casa. Su padre, Niki, probablemente esté desempleado. Una persona extraña que hace enojar a su hijo para ser feliz. Aunque sus padres rara vez se quedaban en casa y tenía una criada a la que ir, Fushimi es un tipo que piensa que la criada es estúpida. Como resultado de crecer en una familia tan parcial desde la infancia hasta la adolescencia, se convierte en un niño con defectos emocionales.

Sin embargo, cuando conoció a Yata en la escuela secundaria media, pudo romper la relación interpersonal que había estado completamente cerrada hasta entonces.

[CRONOGRAMA]

- 1993, nace Fushimi Saruhiko.
- 2006, conoce a Yata en la escuela media.
- 2008, su padre, Niki Fushimi, muere.
- 2009, Fushimi se une a “Homura” con Yata.
- 2010, Munakata se despierta como el “Rey Azul”.
- 2010, verano. Fushimi abandona “Homura” y se traslada a “Scepter 4”.
- 2012, Transferido de la División de Información a la Fuerza de Tarea Especial.

[ACTITUD Y PENSAMIENTOS HACIA OTROS]

[TÉRMINOS DE LA DIRECCIÓN POR SÍ MISMO]

La primera persona es “Ore”.

Un tono apagado e irónico. Hay muchos golpecitos de lengua.

Cuando se le indica, dice "Lo estoy haciendo ahora.". No hay excusa, ya está funcionando.

[HACIA YATA MISAKI]

Lo llama “Misaki”. Si hay alguien más, lo llama "Yata" debido a la intención de Yata. A veces le llama intencionalmente "Misaki" para despertarlo y enojarlo.

Cuando lucha contra Yata, quería matarlo seriamente y quería trabajar juntos, y en cualquier caso, el poder era antagonista para que el peligro de perder la vida en el momento en que uno de ellos se cayera. Sin embargo, después de la muerte de Suoh, la

demolición de "Homura", el surgimiento de "Jungle", etc., cambiará nuevamente de la relación de solo colisión.

Desde los días de secundaria cuando era un amigo cercano, rompieron, se enfrentaron e incluso ahora, la relación ha cambiado, pero siempre existe una única existencia.

[HACIA REISI MUNAKATA]

Lo llama "Capitán". También lo llama "Anta". Es un honorífico, pero no duele.

Tiene miedo, pero conoce el lado natural, así que se siente libre de seguirlo. Es de naturaleza diferente del miedo aterrador de Suoh, y es inesperadamente fácil para Munakata.

[HACIA AWASHIMA SERI]

La llama "Teniente". La actitud es rebelde, pero de alguna manera no se levanta. Awashima tiene una relación como "una hermana mayor sólida y un hermano menor rebelde". A Fushimi le disgusta algo desagradable, pero solo no se puede negar al Anko de Awashima.

[HACIA LOS DEMÁS MIEMBROS DE SCEPTER 4]

Todos los subordinados son mayores que Domyoji, pero dan instrucciones desde arriba. Cree que el orden de Scepter 4 depende de su habilidad, no de su edad, y no importa si a ellos no les gusta.

Los miembros de la Fuerza de Tarea Especial son básicamente buenos en carácter y serios, por lo que, aunque piensan que Fushimi es una "persona difícil", dice que debe evaluar adecuadamente sus habilidades y seguirlos. A Fushimi no le disgusta en absoluto pensar que le puede disgustar.

Si entra en contacto con miembros durante las horas de descanso, aparecerá un terreno oscuro y se sentirá reacio. Boca mansa y honorífica se mezclan.

No es bueno ante Zenjo Goki.

[HACIA SUOH MIKOTO]

Lo llama "Mikoto-san", "esa persona" y "Suoh".

Fushimi es probablemente la única persona que ha tocado el interior de Homura, que está objetivamente preocupada por el aspecto egoísta de Suoh y tiene sentimientos negativos.

[HACIA IZUMO KUSANAGI & TOTSUKA TATARA]

Los llama: "Kusanagi-san" y "Totsuka-san".

No es bueno tocando con una cara que entiende. Sin embargo, había una parte donde la longitud de onda coincidía con Kusanagi. Parece que Fushimi, que tiene una mano inteligente, fue tocado por la fuerza de Totsuka.

[HACIA KUSHINA ANNA]

La llama "Anna".

Es básicamente ingenua, pero realmente no lo niega.

[HACIA LOS MIEMBROS DE HOMURA]

Kamamoto y los demás son tratados como "niños" y "peces pequeños".