



TRADUCCIÓN: NARU-KUN / K-PROJECT WORLD

Nombre real: Gojou Sukuna

Términos de dirección: Sukuna, Sukuna-chan, Cinco (Apodo en Jungle)

[PERFIL]

Cumpleaños: 1 de diciembre, Sagitario

Tipo de sangre: B

Edad: 13 años. (Inicio de la segunda temporada.)

[APARIENCIA]

Físico: 1.53 cm de altura. Delgado y pequeño. Aún en proceso de crecimiento.

Cara, cabello: Una carita de bebé. Los rasgos faciales están bien organizados y las expresiones son ricas.

Vestimenta: Una chaqueta y corbata ajustadas. Pantalones cortos.

Efectos personales: Una vara parecido a un palo que es más largo que él. En el momento de la batalla, la cuchilla de una hoz verde creada por la habilidad de modificación aparece en la punta del palo.

[HÁBITOS, HABILIDADES]

- Bueno en los juegos.
- En una batalla real, ejerce un poder no adecuado para un cuerpo pequeño y tiene un poder destructivo dinámico.

[IMPRESIÓN, OTRAS NOTAS]

- El color de la imagen es "color de hierba joven".
- Descarado, un jugador gamer de altas especificaciones.
- Sistema de potencia de cuerpo pequeño.

[POSICIÓN, OBJETIVOS]

Nacido como el único hijo de una familia acomodada, creció con una intensa esclavitud y una excesiva interferencia de sus padres, especialmente de su madre. Sabía que incluso su mejor amigo, a quien había querido, fue diseñado por sus padres y escapó de la esclavitud.

Le atrajo “Jungle”, donde podía ganar un poder misterioso al ganar puntos y aumentar los rangos en las misiones, y pudo ganar y subir a la cima. Al participar en el plan, le atrae

Nagare, quien crea un juego interesante en este mundo, donde cada persona crea un mundo donde puede vivir por su cuenta.

Le gusta mucho Nagare, el Rey Verde, pero cree que es más un amigo que un Rey.

[PERSONALIDAD, CONDUCTA]

Un chico descarado. Posición de pie como Tsukkomi en el "Clan Verde".

Para Sukuna que se fue de su casa, el lugar llamado "Jungle" fue el único lugar acogedor donde no fue interferido innecesariamente, pero nunca solo.

Para Sukuna, quien fue criado bajo el control de los padres, el mundo defendido por Nagare, en el que todos los seres humanos se convierten en "reyes" y viven con su propio poder y responsabilidad, es un mundo ideal, y para darse cuenta, decidió apostar. Sin embargo, la postura es que básicamente está haciendo todo lo posible para lograr sus deseos máspreciados, en lugar de disfrutar el juego en el que se organiza Nagare.

Para Sukuna, Nagare era una persona divertida y un amigo que piensa y logra grandes cosas, y sintió que tenía el mismo sueño a su lado.

[DESTINO, FINAL]

Nagare se derrumbó en la batalla final junto con Iwafune, y Sukuna perdió el paradero y los sueños de todos sus amigos.

Está profundamente decepcionado, pero emprendió un viaje con Yukari y comenzó un nuevo camino.

[HABILIDADES, TÁCTICAS]

El palo que siempre tiene como bastón se transforma en una hoz con el poder del verde cuando lucha. Un maestro de un juego de lucha mueve su cuerpo libremente como si fuera un avatar en el juego.

Una acción acrobática que mueve rápidamente un cuerpo pequeño. El poder destructivo de la hoz temblorosa es poderoso.

Un miembro del clan poderoso, aunque joven.

[PODER]

B + (Rango más alto del miembro del clan.)

No es rival para Yukari, pero es posible tratar con varios ejecutivos de otros clanes al mismo tiempo.

[GUSTOS]

Un juego de batalla con estilo. Combinar con Yukari. El curry de Iwa.

[NO LE GUSTA]

Pimiento verde. Esclavitud.

[AFICIONES]

Juego.

[MODA]

En la casa de sus padres, vestía ropa ajustada, por lo que de alguna manera la tendencia de la ropa se ha mantenido igual.

[CUERPO]

Pequeño y extremadamente ágil. Figura esbelta por inmadurez.

[INTELIGENCIA]

Originalmente el cerebro es excelente. Cuando estaba en la escuela, tenía buenas calificaciones y altas habilidades de aplicación.

[CREENCIAS]

Cuando estaba en la casa de sus padres, creció bajo una fuerte esclavitud, y frente a sus padres, fingió ser libre mientras pretendía ser obediente.

Después de salir de allí, al encontrar a Nagare, encontrará valor al decidir su propio camino y caminar con su propio poder.

No lo menciono, pero en "Jungle", que era "libre pero no solitario", sintió felicidad y calidez.

[RELACIONES]

[PRIMEROS AÑOS]

Nacido como el único hijo de la familia Gojou, que es un lado de la familia Kukujoji. La familia Gojou aumentó su poder con el surgimiento del "Rey Dorado" después de la guerra. El padre de Sukuna es político.

[CRONOGRAMA]

- 2000, nace Gojou Sukuna.
- 2011, Sukuna se convierte en un usuario de "Jungle", huye de casa y continúa completando la misión "Jungle" antes de ser promovido a Rango-J.

[ACTITUD Y PENSAMIENTOS HACIA OTROS]

[TÉRMINOS DE LA DIRECCIÓN POR SÍ MISMO]

La primera persona es "Ore".

El tono de un niño que tiene una boca ligeramente mala.

[HACIA HISUI NAGARE]

Lo llama "Nagare" o "Anta".

No tiene la sensación de ser un "rey", y creo que es un amigo. Es un gran tipo y quiere hacer lo que está haciendo, pero supone que Nagare está fuera del territorio extraño, así que tendrá que ayudarlo con firmeza.

[HACIA IWAFUNE TENKEI]

Lo llama "Iwa-san" y "Anta".

Cree que es un mal viejo. Cree que es un mal adulto, como beber alcohol durante el día y salir ocasionalmente con carreras de caballos y pachinko, pero no odia esa maldad. Cree que la comida preparada por Iwafune es deliciosa, y no está agradecido por hacer las tareas del hogar.

Sabe que es el "Rey Gris", pero no lo siente, y cree que "Iwa es Iwa".

[HACIA MISHAKUJI YUKARI]

Lo llama "Yukari" y "Anta".

Cada vez que lo molesta o lo toca un poco Yukari, lo está preparando, pero es una relación barata como un hermano. Sabe que Yukari es mejor en términos de edad y fuerza, pero tiene la intención de estar en el mismo nivel que un compañero Rango-J que vive en una base secreta.

En la raíz, hay una parte de creer en él y contar con él.

[HACIA KOTOSAKA]

Lo llama "Kotosaka".

A menudo se enoja porque se hace estúpido como un pájaro. Pero de alguna manera cree que es un amigo. No odia a los animales.

[HACIA FUSHIMI SARUHIKO]

Después de unirse a "Jungle", lo llama "Saruhiiko" y "Omae". (Antes de eso, lo llamaba "Fushimi Saruhiko").

Tiene una fuerte oposición porque hizo trampa y se convirtió en un Rango-J de "Jungle", existe una gran posibilidad de que sea un espía, y le preocupa que su paradero se vea amenazado al unirse a Fushimi.