

STAND

Gli **Stand** sono manifestazioni della volontà e dello spirito di una creatura. Qualunque creatura ha il potenziale di manifestare uno **Stand**, ma non tutte le creature riescono a manifestarlo. Per manifestare uno Stand è necessario avere un carattere molto forte, oppure basta essere il protagonista della storia.

Le abilità e le sembianze di uno **Stand** seguono gli ideali e le volontà della creatura che lo manifesta, chiamata anche **Portatrice**.

CREDITI

La maggior parte delle informazioni utilizzate in questo modulo sono dovute grazie alla Bizarre Encyclopedia di JoJo che può essere visitata a questo link:

<https://jojowiki.com>

OTTENIMENTO

Uno **Stand** può essere acquisito in diversi modi a seconda di quello che viene deciso dal Narratore. Uno **Stand** acquisito si lega alla sostanza dell'**Anima** della creatura che lo ha ottenuto, così da rimanere legata ad essa nonostante la creatura dovesse scambiare il proprio **Corpo** o la propria **Mente**.

Un ottenimento classico è quello eseguito attraverso l'uso della **Freccia Stand**, altri metodi di acquisizione sono l'allenamento o attraverso l'uso di un altro **Stand** che permetta l'acquisizione di **Stand**.

UTILIZZO

Lo **Stand** è una vera e propria creatura secondaria da controllare, perciò spesso, quando un **Portatore** combatte o esegue azioni con lo stand il suo corpo originale rimane immobile.

Il tempo necessario per manifestare o nascondere il proprio **Stand** è immediato a meno che non venga specificato dalla **Scheda Stand**.

Muovere o eseguire azioni con il proprio **Stand** ha le stesse meccaniche di movimento ed esecuzione di una qualsiasi altra creatura.

REGOLE

- Un **Portatore di Stand** può vedere altri **Stand** e **Portatori di Stand**. Un non **Portatore di Stand** non può vedere altri **Stand**.
- Gli **Stand** possono colpire fisicamente solo altri **Stand** (tranne se sono **Concreti**, o altre eccezio-

ni).

- I **Portatori di Stand** non possono colpire propri o altri **Stand** (tranne se sono **Concreti**, o altre eccezioni).
- Tutto il danno causato agli **Stand** viene riflesso al **Portatore di Stand** (tranne se sono **Colonie**, o altre eccezioni).

SCHEDA STAND

La **Scheda Stand** è un blocco che trascrive tutte le informazioni di abilità speciali e descrizioni di uno **Stand**.

PARAMETRI

Per definire velocemente se uno **Stand** è più forte di un altro **Stand** viene utilizzato il grafico dei suoi **Parametri: POTENZA, VELOCITÀ, RAGGIO, PRECISIONE e SVILUPPO**.

La **POTENZA** di uno **Stand** definisce la sua forza in combattimento e il danno che causa colpendo altri **Stand** a mani nude.

La **VELOCITÀ** di uno **Stand** definisce la velocità con la quale lo **Stand** può agire rispetto ai suoi avversari.

Il **RAGGIO** di uno **Stand** definisce la gittata massima di movimento per lo **Stand** stesso.

La **PERSISTENZA** di uno **Stand** definisce la durata delle abilità di uno **Stand** e i tempi di ripresa per riutilizzare le abilità dello Stand.

La **PRECISIONE** definisce la gittata massima delle abilità di uno **Stand**.

Lo **SVILUPPO** è il potenziale di crescita della potenza e delle abilità dello **Stand**.

I valori dei **Parametri** non sono sempre dati dalle lettere a cui sono assegnati ma possono ottenere il loro valore a seconda delle proprietà del **Portatore**. In questo modo si ottengono **Stand Personali** invece di utilizzarne di già compilati.

PARAMETRI PERSONALI

Ogni **Parametro** di un proprio **Stand** segue un valore specifico della scheda personaggio:

- **POTENZA**. Equivale al **Dado Abilità** su **FORZA** della creatura.
- **VELOCITÀ**. Equivale al **Dado Abilità** su **AGILITÀ** della creatura.
- **RAGGIO**. Dipende dalla **POTENZA** dello **Stand**. Lo si può controllare usando la tabella seguente.

Dado	d4	d6	d8	d10	d12	d20
Raggio	75m	30m	15m	9m	6m	3m

- **PERSISTENZA.** Dipende dai **Dadi Abilità** che la creatura ha su **RESISTENZA**, per la durata delle abilità, e su **CONOSCENZA**, per la ripresa delle abilità. Lo si può controllare usando la tabella seguente. Il simbolo “t” significa “turni” e sono segnati per i turni in un combattimento. Se la durata è irr. allora l’effetto non ha un tempo limite di utilizzo.

Dado	d4	d6	d8	d10	d12	d20
Durata	1t	3t	6t	9t	15t	irr.
Ripresa	6t	4t	3t	2t	1t	0t

- **PRECISIONE.** Dipende dal **Dado Abilità** che la creatura ha su **STUDIO**. Lo si può controllare usando la tabella seguente. Se è 0m allora l’effetto è un effetto applicato su se stesso. Se è irr. allora l’effetto ha un raggio d’azione illimitato.

Dado	d4	d6	d8	d10	d12	d20
Raggio	0m	3m	6m	9m	15m	irr.

- **SVILUPPO.** Dipende dalla possibilità di aumentare i **Dadi Abilità** della creatura. Se è presente un modulo di **Livelli** delle creature allora più la creatura è vicina al limite del livello più è basso il valore di **SVILUPPO**.

ASPETTO

Una parte importante del combattimento è la presentazione, dunque di uno **Stand** si definisce anche l’aspetto:

- **Umanoide.** Lo **Stand** ha sembianze umanoidi.
- **Non Umanoide.** Lo **Stand** ha sembianze che possono variare dall’aspetto di una pianta, a quella di un animale a quelle di un oggetto. **Stand** aventi l’aspetto di creature viventi non-umanoidi si ritrovano in questa categoria come **Stand** aventi sembianze di galeoni o montagne.
- **Phenomenon.** Lo **Stand** non ha una forma definita oppure possiede più di una forma a seconda della sua abilità. **Stand** che si manifestano attraverso la nebbia o **Stand** che si manifestano cambiando l’aspetto del proprio **Portatore** ricadono in questa categoria.

PROPRIETÀ

Non tutti gli **Stand** sono identici, pertanto esistono

eccezioni e queste eccezioni sono indicate da proprietà speciali specifiche.

Queste proprietà sono genericamente riservate a **Stand** speciali che possono essere solamente presi da una lista di **Stand** preparati.

- **Concreto.** Uno **Stand** con questa proprietà può essere visto e toccato anche da non **Portatori di Stand**.
- **Colonia.** Uno **Stand** con questa proprietà si manifesta attraverso diverse copie di se stesso, genericamente di piccola grandezza. Questa proprietà rende il **Portatore** immune e svincolato dal danno che lo **Stand** subisce.
- **Condiviso.** Uno **Stand** con questa proprietà è controllato oppure è stato in passato controllato da più di un **Portatore** solo.
- **Senziente.** Uno **Stand** con questa proprietà è dotato di una propria **Anima**, quindi il **Portatore** è in grado di parlare e ragionare con il proprio **Stand**.
- **Volontà.** Uno **Stand** con questa proprietà è dotato di una propria **Mente** quindi il **Portatore** non è in grado di imporre dei comandi al proprio **Stand**.
- **Evoluto.** Uno **Stand** con questa proprietà ha la possibilità di cambiare tra le proprie diverse forme ed evoluzioni, come può essere uno **Stand** diviso in Atti. Oppure ha capacità incredibili, come uno **Stand** evoluto in Requiem. Uno **Stand**, per essere evoluto deve incontrare requisiti specifici che verranno indicati nel paragrafo dedicato alle evoluzioni.

ABILITÀ SPECIALI

Tutti gli **Stand** hanno una o più abilità che riflettono la volontà e gli ideali del proprio **Portatore**.

Le abilità di uno **Stand** sono divise in diverse tipologie che le descrivono brevemente.

- **Ravvicinato.** Genericamente sono **Stand** che infliggono grandi danni a corto raggio, avendo quindi un raggio massimo di movimento ristretto. Questo non limita lo **Stand** a possedere un’abilità a **Lungo Raggio**.
- **Lungo Raggio.** Genericamente sono **Stand** che possiedono debole potenza combattiva ma hanno abilità ed effetti efficaci potendosi muovere liberamente per una lunga distanza.
- **Automatico.** Genericamente sono **Stand** capaci di muoversi autonomamente senza il diretto controllo del **Portatore**. Si muovono secondo coman-

di semplici o complessi e il **Portatore** può solo controllare l'attivazione e la disattivazione dello **Stand Automatico**. Gli **Stand Automatici** sono Stand che possono persistere anche dopo la morte del **Portatore** in casi eccezionali.

- **Raggio Irrilevante**. Genericamente sono **Stand** con abilità che si applicano sullo stesso **Portatore** oppure su elementi il cui raggio spaziale è irrilevante, come fermare il tempo oppure condizionare tutto lo spazio.
- **Materiale**. Genericamente sono **Stand** vincolati ad un oggetto, come una pistola o una macchina, prendendone tutte le caratteristiche. Possono eccezionalmente essere anche **Stand** che cambiano la propria forma o l'oggetto a cui sono vincolati.
- **Psichico**. Genericamente sono **Stand** che causano danni alla **MENTE** dell'avversario. Questo può avvenire manipolando i loro pensieri oppure attaccandoli nei sogni dell'avversario. Genericamente richiedono condizioni specifiche alle quali non ci si può difendere una volta che sono incontrate.
- **Lungimirante**. Genericamente sono **Stand** in grado di prevedere e leggere il futuro del destino. La previsione del destino non libera il **Portatore** dallo stesso destino, questo sta ad indicare che se nel destino è prevista la morte del **Portatore**, essa non può essere evitata.
- **Ricognizione**. Genericamente sono **Stand** in grado di raccogliere informazioni sull'ambiente circostante nonostante i limiti dei sensi del **Portatore**. Genericamente sono **Stand** ad abilità a **Lungo Raggio** e non sono molto potenti in combattimento.

sbloccare l'**Heaven** di uno Stand, questo avviene attraverso la fusione di un grande numero di **Anime** e l'evoluzione di uno **Stand** in **Heaven** avviene attraverso specifiche condizioni gravitazionali.

- **Benedizione**. Con la benedizione di personaggi storicamente importanti per eventi divini, è possibile evolvere uno **Stand** sbloccando ulteriori abilità.
- **Fusione**. Se due o più **Stand** vengono fusi, attraverso la fusione delle **Anime** alle quali sono vincolati, è possibile sbloccare uno **Stand** unico che unisce tutte le abilità degli **Stand** precedenti.
- Altro. Il **Narratore** può scegliere di creare **Stand** o riti evolutivi speciali con limiti ed istruzioni di esecuzione a propria volontà.

EVOLUZIONI

Gli **Stand Evoluti** sono **Stand** potenziati o radicalmente mutati per soddisfare determinati obiettivi.

- **ACT**. Gli Stand divisi in **ACTs**, o Atti, sono **Stand** aventi evoluzioni e potenziamenti di se stessi e possono cambiare da una evoluzione ad un'altra a volontà del **Portatore**. Genericamente succede a **Portatori** con un debole spirito combattivo ma con un forte potenziale di crescita spirituale.
- **Requiem**. Gli **Stand Requiem** sono **Stand** evoluti grazie alla **Freccia Stand** che sblocca ulteriormente potenziale del **Portatore** e di conseguenza dello **Stand**. Il potere di uno **Stand Requiem** riflette le volontà più forti del **Portatore**.
- **Heaven**. Attraverso un rito specifico è possibile