

# 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** e viceversa (tranne se sono **Colonie**, o altre eccezioni).
- Se il **Portatore** sviene o muore, lo **Stand** si disattiva (tranne se sono **Automatici**, 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.

Dado	d4	d6	d8	d10	d12	d20
Grafo	E	D	C	B	A	?

- **VELOCITÀ.** Equivale al **Dado Abilità** su **AGILITÀ** della creatura.

Dado	d4	d6	d8	d10	d12	d20
Grado	E	D	C	B	A	?

- **RAGGIO.** Dipende dalla **POTENZA** dello **Stand**. Lo si può controllare usando la tabella seguente. Se il **RAGGIO** è irr. allora lo **Stand** non ha un raggio limite di movimento.

Dado	d20	d12	d10	d8	d6	d4
Raggio	3m	6m	9m	15m	30m	irr.
Grado	E	D	C	B	A	?

- **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. Il grado della **PERSISTENZA** è uguale a quello che segue la colonna del valore della durata.

Dado	d4	d6	d8	d10	d12	d20
Durata	1t	3t	6t	9t	15t	irr.
Ripresa	6t	4t	3t	2t	1t	0t
Grado	E	D	C	B	A	?

- **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.
Grado	E	D	C	B	A	?

- **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**. Il grado dello Sviluppo è uguale alla percentuale del livello attuale della creatura rispetto al livello massimo che può raggiungere.

Percentuale	100	70	50	20	10	0
Grado	E	D	C	B	A	?

## 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.
- **Senziante.** 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 comandi 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.

## 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 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.