



JOJO'S

BIZARRE ADVENTURE

PART I

MEJORES PERSONAJES





ÍNDICE

Protagonistas 4-13

| | | |
|--------|------------------|-------|
| Jotaro | Kujo | 6,7 |
| Josuke | Higashikata..... | 8,9 |
| Giorno | Giovanna | 10,11 |
| Jolyne | Kujo | 12,13 |

Enemigos 14-23

| | | |
|-----------|---------------|-------|
| Dio | Brando | 16,17 |
| Yoshikage | Kira..... | 18,19 |
| Doppio | Diavolo | 20,21 |
| Enrico | Pucci..... | 22,23 |

Secundarios 24-33

| | | |
|-------------|-----------------|-------|
| Jean Pierre | Polnareff | 26,27 |
| Okuyasu | Nijimura | 28,29 |
| Rohan | Kishibe | 30,31 |
| Guido | Mista | 32,33 |





A PRÓXIMA

Jotaro

F" F"

Serio, estoico e inteligente, Jotaro brinda gran poder y estabilidad a sus aliados. También es el primer JoJo introducido con un Stand y uno de los personajes más reconocidos de toda la serie. Jotaro es un hombre alto, atractivo y bien fornido. Tiene cabello oscuro, fuerte mandíbula, cejas marcadas y ojos claros. Además tiene un leve parecido a su tatarabuelo Jonathan Joestar y a su abuelo, Joseph Joestar, cuando era un hombre joven. Siempre suele ser una gorra ornamentada, desgarrada por detrás mezclándose con su pelo y suele llevar un abrigo largo que llega hasta la mitad de la pantorrilla, con unas cadenas añadidas. En su primera aparición, Jotaro usaba una chaqueta larga, parecida a una gabardina. Era de color azul y estaba decorada con cadenas y botones dorados. Debajo de la chaqueta está una camiseta común y corriente de color morada o rosa. Sobre su cabeza hay un gorro de color azul con varios adornos de color dorado. Un botón con una mano dorada es quizás el más conocido. Completando este uniforme escolar están sus zapatos que son de color azul oscuro o si no, negros.

Habilidad: uno de los Stands más fuertes de la serie; Star Platinum posee fuerza, resistencia, precisión y velocidad sobrehumanos. Al igual que otros Stands poderosos físicamente, Star Platinum sufre de un estrecho rango de actividad; sólo es efectivo en un radio de 2-3 metros alrededor de Jotaro.



Es similar al The World de Dio y del mismo modo también puede utilizar para detener el tiempo; una capacidad revelada justo al final de su pelea contra Dio. La carta del tarot asociada a su Stand es La Estrella, en base a la cual fue nombrado, simboliza la esperanza por encima de todo.

Kujo



STAND: STAR PLATINUM

USUARIO: JOTARO KUJO

PODER: A

VELOCIDAD: A

RANGO: C

DURABILIDAD: A

PRECISIÓN: A

APRENDIZAJE: A

HABILIDAD: STAR PLATINUM ES UN STAND DE CORTO ALCANCE, CON UN RANGO BÁSICO DE 2 METROS ALREDEDOR DE JOTARO, PERO CON UNA FUERZA, VELOCIDAD Y PRECISIÓN INCREÍBLES.

A: MUY BUENO B: BUENO C: REGULAR D: MALO E: MUY MALO

Josuke

Josuke es un joven alto de complexión promedia. Lleva un pequeño pendiente en cada oreja. La cualidad más importante para él es su pelo estilo tupe bien mantenido, estilizado en base a un hombre desconocido que le salvó la vida cuando era niño. Su tupe tiene una tendencia a volverse erizado con su estado de ánimo, como cuando está irritado o enfadado. Viste un uniforme escolar japonés oscuro modificado. Su chaqueta se ajusta a su cuerpo, extendiéndose hasta la mitad de su muslo, acompañado de un par de pantalones de piernas anchas. Mantiene su chaqueta desabrochada y apartada a los costados, revelando una camiseta clara con una cremallera corta en cada lado de su pecho. Luce emblemas metálicos dorados a la derecha e izquierda de su pecho. A la izquierda del cuello de su uniforme lleva un ancla modificada, y a su derecha una hilera de dos corazones pequeños. Apoyando su chaqueta abierta contra su pecho a su derecha está un símbolo de paz y en la izquierda está un corazón. Lleva una banda dorada en ambas muñecas, por encima de sus mangas. Su paleta de color más común consiste en un uniforme azul o púrpura oscuros y una camiseta verde o amarilla.



Habilidad: Crazy Diamond, puede restaurar los objetos y organismos a un estado anterior en su historia. Es perfecto para reparar daños y curar lesiones. También puede descomponer un elemento en sus componentes originales anteriores. Por ejemplo, un vaso de agua con sal en arena, agua y sal una mesa de madera en troncos de un árbol.

Higashikata



STAND: CRAZY DIAMOND

USUARIO: JOSUKE HIGASHIKATA

PODER: A

VELOCIDAD: A

RANGO: D

DURABILIDAD: B

PRECISIÓN: B

APRENDIZAJE: C

HABILIDAD: CRAZY DIAMOND ES UN STAND DE CORTO ALCANCE, EL CUAL SE CARACTERIZA POR SU FUERZA FÍSICA Y VELOCIDAD, LLEGANDO A LOS 2 METROS DE DISTANCIA. TAMBIÉN TIENE LA HABILIDAD DE RESTAURAR LA MATERIA Y CURAR.

A: MUY BUENO B: BUENO C: REGULAR D: MALO E: MUY MALO

Giorno

Es el primer hijo ilegítimo de Dio en aparecer en el manga y en la posterior adaptación anime. Giorno es un chico adolescente mitad japonés que vive en Italia, tiene estatura promedia y constitución delgada. Tiene el cabello dorado, recogido y trenzado en una cola de caballo corta, con tres remolinos distintivos colgando sobre su frente. Habla de su intención de unirse a la banda de Passione y su sueño de convertirse en un "Gang-Star". Viste un traje azul de dos piezas con una cola de capa a cuadros. El traje tiene varias características ornamentales, incluyendo emblemas de formas aladas en los cuellos y una abertura en forma de corazón en el área del pecho. La característica más destacada en su traje son los tres emblemas de mariquitas ubicadas a cada lado de su pecho y directamente debajo de la cremallera, igualando al

aspecto de su Stand. Sus zapatos también tendrían este mismo emblema sobre ellos. Las paletas de color de su traje son de color azul con delineados dorados y otro rosa con delineados verdes.

Habilidades Gold Experience es uno de los Stands más versátiles de la serie. Tiene la capacidad de crear y manipular vida al contacto con los objetos inertes, que Giorno utiliza con mayor frecuencia para producir plantas y animales pequeños. Ambas pueden ser utilizadas para una variedad de propósitos que van desde disfrazar a rastrear orígenes.



Giovanna



STAND: GOLD EXPERIENCE

USUARIO: GIORNO GIOVANNA

PODER: C

VELOCIDAD: A

RANGO: E

DURABILIDAD: D

PRECISIÓN: C

APRENDIZAJE: A

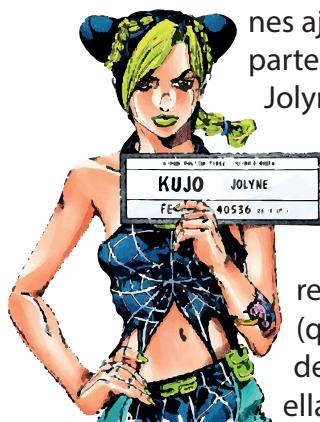
HABILIDAD: ES UN STAND DE CORTO ALCANCE CON UN RANGO EFECTIVO DE DOS METROS DE DISTANCIA. SU FUERZA FÍSICA NO ES MUY GRANDE. PERO LO COMPENSA CON OTRAS HABILIDADES COMO CREAR CARNE Y ÓRGANOS INTERNOS, LA HABILIDAD DEL STAND TAMBIÉN SE PUEDE APLICAR A PERSONAS VIVAS, HACIENDO QUE SUS PROCESOS DE PENSAMIENTO SE ACELEREN HASTA EL PUNTO DE QUE SUS MENTES SE "DESCONECTEN" DE SUS CUERPOS Y PIERDEN EL SENTIDO DE COORDINACIÓN.

A: MUY BUENO B: BUENO C: REGULAR D: MALO E: MUY MALO

Jolyne

Jolyne es una joven mujer de altura por encima de la media y de una complejión física entre delgada y atlética. Sus ojos son de color azul-turquesa. Lleva su cabello en dos "capas": una base oscura que incluye dos rodetes a ambos lados de su cabeza, así como una pequeña trenza que le cuelga por detrás; por encima de la cual, se a teñido, ella mantiene un trenzado que se enrolla alrededor de dos rodetes, uniéndose en un tramo corto en la parte posterior, y las mechones que enmarcan su rostro. Tiene tatuado en la parte superior de su antebrazo izquierdo unas alas de mariposa con una daga que apunta hacia abajo, vuelven a aparecer en el pecho de sus trajes. Jolyne es acusada de realizar un crimen que no cometió, fue enviada a la prisión de máxima seguridad Prisión Green Dolphin Street, donde descubre la fuente de la antigua aflicción legada de la Familia Joestar.

Habilidades: Stone Free es un Stand que otorga a Jolyne la capacidad de deshacer partes de su cuerpo en cuerdas. Esto lo convierte en un Stand muy versátil, ya que le permite tanto escuchar conversacio-



nes ajenas, como escapar y ocultarse deshaciendo partes de sí misma. Cuando ella ensambla la cuerda, Jolyne puede materializar adecuadamente a Stone

Free, parcial o totalmente. Stone Free es un Stand humanoide que tiene destreza física comparable a la de los Stands más fuertes.

Jolyne, a diferencia del resto de su familia, recibió su Stand al ser cortada por un amuleto (que más tarde se reveló era una punta de flecha de piedra "creadora de Stand" disfrazada) dado a ella por su padre.

Kujo



STAND: STONE FREE

USUARIO: JOLYNE KUJO

PODER: A

VELOCIDAD: B

RANGO: C

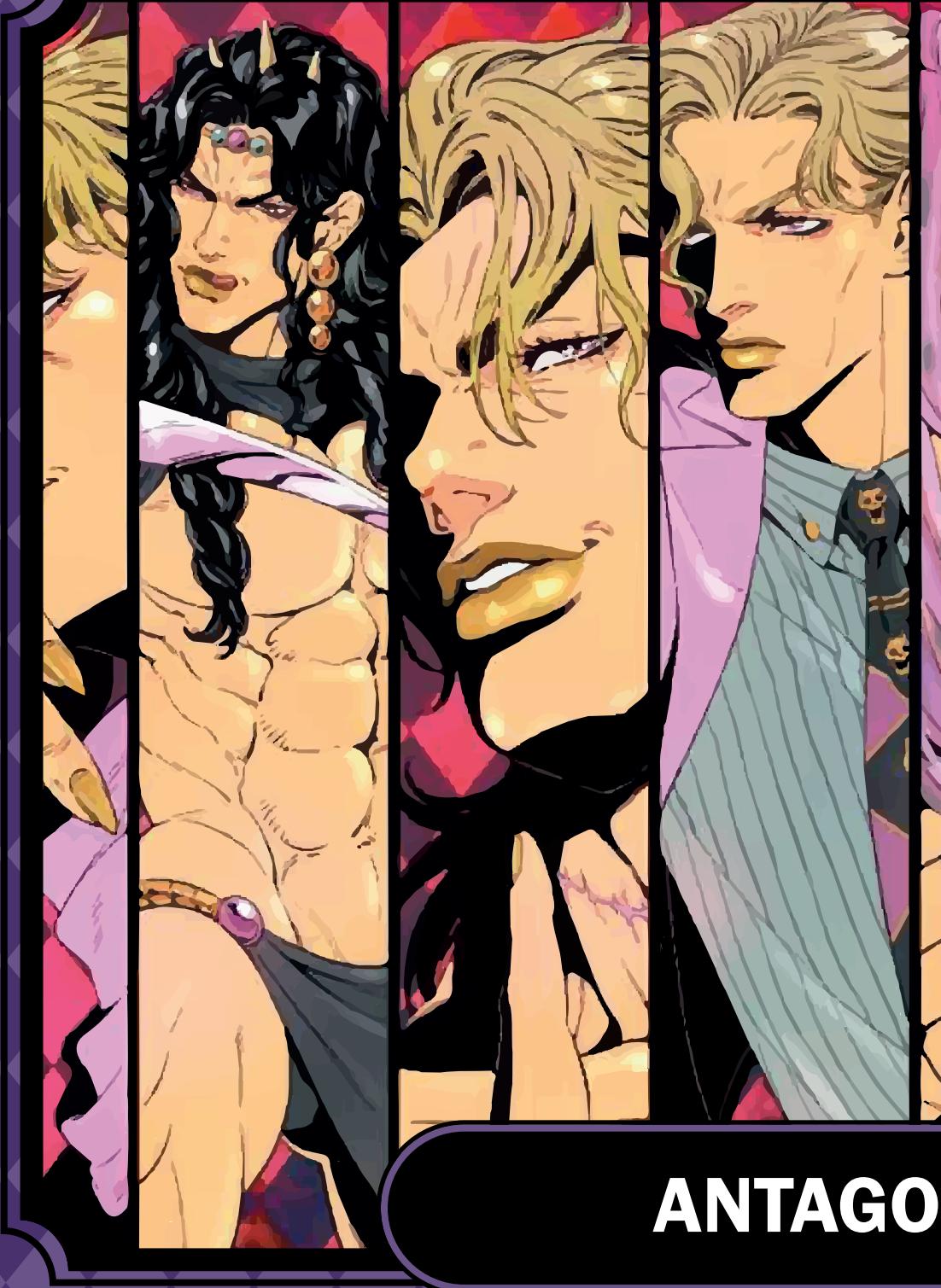
DURABILIDAD: A

PRECISIÓN: C

APRENDIZAJE: A

HABILIDAD: STONE FREE ES UN STAND QUE OTORGA A JOLYNE LA CAPACIDAD DE DESHACER PARTES DE SU CUERPO EN CUERDAS. ES STAND MUY VERSÁTIL, YA QUE LE PERMITE TANTO ESCUCHAR CONVERSACIONES AJENAS, COMO ESCAPAR Y OCULTARSE. CUANDO ELLA ENSAMBLA LA CUERDA, JOLYNE PUEDE MATERIALIZAR ADECUADAMENTE A STONE FREE QUE TIENE DESTREZA FÍSICA COMPARABLE A LA DE LOS STANDS MÁS FUERTES.

A: MUY BUENO B: BUENO C: REGULAR D: MALO E: MUY MALO



ANTAGO



ONISTAS

Dio

Aunque Dio sale en el primer arco, voy a hablar de él respecto a la parte 3 Stardust Crusaders. Desde pequeño fue un hombre de bajos recursos, pero de ambición incomparable, Dio es un villano de poca conciencia, gran astucia, y un hambre insaciable de poder. Es el padre de Giorno Giovanna, así como otros 4 hijos ilegítimos. Es un antagonista dominante. Su legado persiste a lo largo de la historia. Dio es manipulador y violento, habiendo demostrado en varias ocasiones una falta de conciencia y empatía. Sus características más reconocibles son su ambición sin límites y su amor por el poder. Abusado por su padre y habiendo vivido en las condiciones de vida más miserables, se había propuesto el objetivo de convertirse en el más rico, luego el más poderoso ser de toda la tierra. Para ello, utiliza a cualquier persona y cosa que pudiera usar para promover sus objetivos, sin tener en cuenta ningún tipo de moral. Le gusta estar en una posición de poder y ha declarado en repetidas ocasiones lo grandioso que se sentía estando en una posición dominante. Por el contrario, no tolera que alguien pudiera hacerle frente o igualar su poder, y varias veces se enfureció y se volvió profundamente perturbado ante la sola idea de pensarlo.

Habilidad El Stand de Dio The World, facilitando ataques cuerpo a cuerpo casi igual o superior, en su inmensa fuerza y velocidad a Star Platinum. Aproximadamente un año después de obtener su Stand, Dio descubrió que era capaz de detener el tiempo. Al principio, sólo podía hacer esto por un período muy corto de tiempo, pero al final del arco es capaz de detener el tiempo durante un máximo de 9 segundos.



Brando



STAND: THE WORLD

USUARIO: DIO BRANDO

PODER: A

VELOCIDAD: A

RANGO: C

DURABILIDAD: A

PRECISIÓN: B

APRENDIZAJE: B

HABILIDAD: THE WORLD ES UN STAND DE CORTO ALCANCE EXCEPCIONALMENTE POTENTE AL IGUAL QUE STAR PLATINUM PERO CON UNA DISTANCIA MÁXIMA EFECTIVA MANIFESTADA ENTRE 10 M. SUPERFUERZA Y LOS SENTIDOS INCREMENTADOS Y UNA VELOCIDAD Y CAPACIDAD DE DETENER EL TIEMPO POR UN MÁXIMO DE 9 SEGUNDOS.

A: MUY BUENO B: BUENO C: REGULAR D: MALO E: MUY MALO



Yoshikage

Yoshikage Kira es un asesino en serie “parafílico” comprometido a defender su ininterrumpido estilo de vida que durante años ha aterrorizado la tranquilidad del pueblo de Morioh. Habiendo permanecido impune durante años. Bajo la apariencia de un hombre encantador, tranquilo y seductor, se esconde una mente retorcida con una tendencia psicópata, narcisista, fetichista y egocéntrica. Yoshikage es meticoloso, calculador, frío e inteligente. Todos esos rasgos lo convierten en alguien peligroso en especial cuando lucha para mantener su identidad en el anonimato y que su ola de crímenes no se descubra. A pesar de ser talentoso e inteligente, Kira procura no destacar o tener algún galardón importante para así no llamar la atención, rasgos que mostró desde que era muy joven. También es una persona con un trastorno obsesivo-compulsivo, siempre considerando que el más mínimo detalle por insignificante que sea no debe mostrar señas de imperfección.



Habilidad: Killer Queen se caracteriza por ser un stand con un alcance corto/medio de distancia, con un poder ofensivo considerable y una velocidad a la par de stands y por poder transmutar objetos a bombas, a tener una habilidad Sheer Heart Attack autónoma que persigue a su objetivo y por último Bites the Dust, Kira le pone esta habilidad a Hayato y está mata a quien descubra la identidad de kira con una explosión.

Kira



STAND: KILLER QUEEN

USUARIO: YOSHIKAGE KIRA

PODER: A

VELOCIDAD: B

RANGO: D

DURABILIDAD: B

PRECISIÓN: B

APRENDIZAJE: A

HABILIDAD: KILLER QUEEN SE CARACTERIZA POR SER UN STAND CON UN ALCANCE CORTO/MEDIO DE DISTANCIA, CON UN PODER OFENSIVO CONSIDERABLE Y UNA VELOCIDAD A LA PAR DE STANDS Y POR PODER TRANSMUTAR OBJETOS A BOMBAS, A TENER UNA HABILIDAD SHEER HEART ATTACK AUTÓNOMA QUE PERSIGUE A SU OBJETIVO Y POR ÚLTIMO BITES THE DUST, KIRA LE PONE ESTÁ HABILIDAD A HAYATO Y ESTÁ MATA A QUIEN DESCUBRA LA IDENTIDAD DE KIRA CON UNA EXPLOSIÓN.

A: MUY BUENO B: BUENO C: REGULAR D: MALO E: MUY MALO

Doppio

En su primera aparición, encubierto por las sombras, que no parecen tener fin, Diavolo tiene un peinado mejor organizado, con el cabello liso de manera uniforme hacia atrás y está vestido con un traje y corbata y una camisa bordada por una rejilla parecida a la de su Stand. Cuando es finalmente revelada su apariencia, Diavolo es un hombre alto de aproximadamente 33 años de edad con una constitución y estructura físicas musculares y con manchas similares a las de un Leopardo, el cual mantiene peinado y separado en forma de zig-zag; los mechones de su pelo caen en una punta vertical y están separados ligeramente hacia un lado. Sin embargo, mientras que Bucciarati está en control de su cuerpo, se vuelven normales con reflejos circulares. Cuando cambia de apariencia con su alter-ego, su físico se muestra ligeramente alterado y en casi todas sus apariciones, mantiene una postura encorvada. Esto se debe a que como él y Doppio son dos almas diferentes, su musculatura es variada.



Habilidad: King Crimson es el Stand de Diavolo. Este Stand es uno de corto alcance, es muy fuerte, capaz de asestar golpes muy potentes, más fuertes de los que proponen Stands como Star Platinum. Sin embargo, su verdadera habilidad, la cual lo hace realmente peligroso, consiste en borrar una porción del tiempo, es decir, King Crimson elimina la causa de una acción, dejando solamente el efecto resultante. Todos los perjudicados no podrán recordar lo sucedido entre la acción y su consecuencia puesto que la habilidad afecta toda el área circundante, con excepción de Diavolo quien se puede desplazar en el espacio borrado.

Diavolo



STAND: KING CRIMSON

USUARIO: DIAVOLO

PODER: A

VELOCIDAD: A

RANGO: E

DURABILIDAD: E

PRECISIÓN: B

APRENDIZAJE: B

HABILIDAD: ESTE STAND ES LINO DE CORTO ALCANCE. ES CAPAZ DE ASESTAR GOLPES MUY POTENTES, MÁS FUERTES QUE LOS DE STAR PLATINUM. PERO, SU VERDADERA HABILIDAD, CONSISTE EN BORRAR UNA PORCIÓN DEL TIEMPO, ES DECIR, ELIMINA LA CAUSA DE UNA ACCIÓN, DEJANDO SOLAMENTE EL EFECTO RESULTANTE. TODOS LOS PERJUDICADOS NO PODRÁN RECORDAR LO SUCEDIDO, CON EXCEPCIÓN DE DIAVOLO QUIEN SE PUEDE DESPLAZAR EN EL ESPACIO BORRADO.

A: MUY BUENO B: BUENO C: REGULAR D: MALO E: MUY MALO

Enrico

Trabajando como un sacerdote en la Prisión Green Dolphin Street, aspira a implementar un plan formulado hace mucho tiempo por Dio, para alcanzar el paraíso. Pucci es un hombre de piel oscura de bastante alto y cuenta con una constitución atlética. Tiene el pelo blanco y muy corto. Su vello facial crece en un patrón complejo, con dos cadenas en zig-zag desde sus cejas hasta su cabello. Pucci es un fanático comprometido con la Voluntad de Dios y el plan de Dio. Siendo adolescente, era un joven de buen corazón, que intentó lo mejor que pudo en seguir su fe como un futuro sacerdote. Cuando una trágica serie de acontecimientos condujo al suicidio de su amada hermana Perla, cayó en la desesperación y luego llegaría a ver a Dio, con quien se había encontrado anteriormente.

Habilidad: Pucci adquiere 3 Stands, pero como son muy diferentes, vamos a poner a White Snake que era su Stand principal, A pesar de su rango extendido de alrededor de 20 metros, muestra una fuerza si-



milar a la de un Stand de corto alcance, capaz de apuñalar a con sus manos. Creación de Disco: La habilidad principal es transformar una parte o la totalidad de la psique de una persona o su Stand en Discos humanamente tangibles. Para ello, White Snake debe tocar a su víctima y físicamente "extraer" el disco de ellos. Estos discos se pueden insertar en otras personas, lo que les permite leer las memorias o utilizar Stands almacenados en el disco. Los discos son permanentes, existentes incluso mucho tiempo después de que White Snake deja de existir. Los discos puede usarlos cualquiera.

Pucci



STAND: WHITE SNAKE

USUARIO: ENRICO PUCCI

PODER: B

VELOCIDAD: D

RANGO: B

DURABILIDAD: A

PRECISIÓN: B

APRENDIZAJE: A

HABILIDAD: WHITE SNAKE ES UN STAND DE CORTO ALCANCE, CAPAZ DE APLÍÑALAR CON SUS GOLPES A CORTA DISTANCIA, PERO SU HABILIDAD MÁS IMPORTANTE ES LA CAPACIDAD DE CREAR DISCOS DÓNDE PUEDE ALMACENAR LA MENTE Y POR OTRA PARTE EL STAND DE CUALQUIERA CON SOLO TOCAR Y EXTRAER EL DISCO. CUALQUIER PERSONA PUEDE USAR ESE DISCO.

A: MUY BUENO B: BUENO C: REGULAR D: MALO E: MUY MALO



SECUND



DARIOS



Jean Pierre

Polnareff viaja junto a Jotaro y Joseph intentando encontrar al asesino de su hermana, quien resulta ser un hombre con dos manos derechas. Polnareff es un hombre de altura superior a la media y con un cuerpo musculado, usa su cabello peinado hacia arriba. También usa unos pendientes en forma de corazón partido. Sus ojos son azules y su piel es blanca. Lleva camiseta negra sin mangas, hecha a medida; sin hombro, excepto por una correa que va desde su pecho por encima de su hombro izquierdo. Su rasgo más distintivo es su honor. Polnareff se niega a huir de una pelea o utilizar tácticas deshonrosas, a pesar de que puede ser persuadido. Es también muy ansioso de vengar a sus seres queridos caídos, por ejemplo, viajando por el mundo para buscar al que mató a su hermana Sherry. Puede ser bastante impulsivo. Su exceso de confianza por desgracia significa que es poco adecuado para combatir a los usuarios de stands cobardes en su camino, ya que

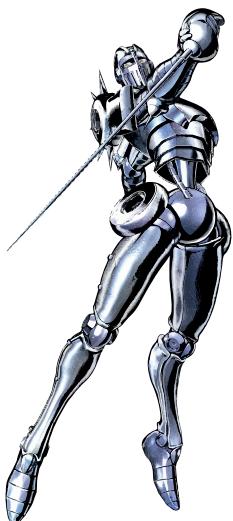
no espera que sus movimientos lo lleven a un número de posiciones desventajosas, tiene problemas para ver sus propias faltas, y piensa que él es el mejor.

Habilidad Silver Chariot es un poderoso Stand, dedicado a la batalla. Todos sus poderes son destructivos de naturaleza o ayudan al Stand en batalla. Es un Stand muy ágil, capaz de atacar a los enemigos con una lluvia de tajos de espada y estocadas antes que el oponente pueda reaccionar.

También puede utilizar esta agilidad, junto con su espada, para defender y desviar los ataques dirigidos a él o a su usuario.



Polnareff



STAND: SILVER CHARIOT

USUARIO: JEAN PIERRE POLNAREFF

PODER: C

VELOCIDAD: A

RANGO: C

DURABILIDAD: B

PRECISIÓN: B

APRENDIZAJE: C

HABILIDAD: SILVER CHARIOT ES PODEROSO, DEDICADO A LA BATALLA. ES UN STAND MUY ÁGIL, CAPAZ DE ATACAR A LOS ENEMIGOS CON UNA LLUVIA DE TAJOS DE ESPADA Y ESTOCADAS ANTES QUE EL OPONENTE PUEDA REACCIONAR. TAMBIÉN PUEDE UTILIZAR ESTA AGILIDAD, JUNTO CON SU ESPADA, PARA DEFENDER Y DESVIAR LOS ATAQUES DIRIGIDOS A EL O A SU USUARIO.

A: MUY BUENO B: BUENO C: REGULAR D: MALO E: MUY MALO



Okuyasu

Introducido como un antagonista, Okuyasu pronto se convierte en el mejor amigo de Josuke. Es un joven de altura por encima de la media y de constitución atlética. Dos líneas finas cruzan la cara en semicírculos que pasan las esquinas interiores de los ojos. Es impulsivo y violento con un buen corazón sin embargo. La palabra que lo mejor describe podría ser "aniñado", ya que posee varios rasgos que sugieren una cierta inmadurez. Es un hombre muy extrovertido, actuando según sus propias palabras. Constantemente demuestra sus emociones, que son más extremas que para el individuo promedio, estando estático cuando está feliz, desbordando de lágrimas cuando está triste, y totalmente enfurecido cuando está enfadado. Frecuentemente actúa a partir de impulsos, y rara vez se toma el tiempo para observar o reflexionar de una manera fructífera. Ha sido conocido por ser "no muy bueno tomar decisiones" y por ser generalmente estúpido, aunque tiene momentos de ingenio genuino. Constante dependiendo de su hermano mayor Keicho Nijimura y menospreciado por éste otro, hizo a Okuyasu incapaz de tomar decisiones que no provienen del instinto y es consciente de esta limitación. Esto resulta en él repetidamente y abiertamente indicando su falta de inteligencia.

Habilidad: The Hand es un stand orientado al combate. Así mismo, es un Stand muy poderoso a corta distancia, al mismo nivel de fuerza de Crazy Diamond pero no es tan rápido como este. The Hand borrando el espacio. Cuando usa su mano derecha, puede borrar todo lo que entre en contacto con la palma cuando hace un movimiento de deslizamiento con su brazo. Todo lo que esté dentro de su rango de acción, se borra de este universo, ya se trate de objetos físicos o el espacio en sí.



Nijimura



STAND: THE HAND

USUARIO: OKUYASU NIJIMURA

PODER: B

VELOCIDAD: B

RANGO: D

DURABILIDAD: C

PRECISIÓN: C

APRENDIZAJE: C

HABILIDAD: THE HAND ES UN STAND ENFOCADO AL COMBATE PODEROSO A CORTA DISTANCIA, PERO NO TAN RÁPIDO COMO CRAZY DIAMOND, TIENE LA HABILIDAD DE BORRAR EL ESPACIO, CUANDO DESLIZA SU MANO BORRA TODO LO QUE ESTÉ DENTRO DE SU RANGO.

A: MUY BUENO B: BUENO C: REGULAR D: MALO E: MUY MALO

Rohan

Un mangaka profesional exitoso, Rohan a menudo se encuentra con eventos paranormales, mientras realiza investigaciones para sus mangas. Es un individuo apuesto de constitución física y altura media. Tiene un corte ascendente que está peinado hacia un costado. Si bien su traje cambia regularmente, mantiene su bandana y pendientes de plumas característicos en todas sus apariencias. Es muy consciente de su habilidad sobrehumana y su éxito en su profesión de mangaka, por tanto, su actitud hacia los demás es vista como arrogante. Esto incluso raya en un trastorno narcisista de la personalidad, ya que Rohan ve generalmente por encima del hombro a todo el mundo en una forma u otra, y realmente cree que no hay nadie en la Tierra más grandioso que él, en varias ocasiones llegando incluso a hablar de si mismo en tercera persona y refiriéndose como "el gran Rohan Kishibe". No recibe muy bien las críticas ajenas y tiene una profunda necesidad de hacer constantemente capítulos interesantes para su manga, por temor a ser olvidado si no lo hace.

Habilidad: Heaven's Door le permite a Rohan transformar a la gente en los libros "humanos", con páginas escritas descomponiéndose de sus cuerpos. En estas páginas se relata información detallada acerca de esa persona, incluyendo sus características biológicas, historia, personalidad, o incluso los detalles de su Stand y sus habilidades. Al escribir en estas páginas, puede crear memorias artificiales, borrar recuerdos, o hacer comandos altamente efectivos. El objetivo de obedecerá los comandos escritos en ellos de cerca, incluso contra la resistencia mental



Kishibe



STAND: HEAVEN'S DOOR

USUARIO: ROHAN KISHIBE

PODER: D

VELOCIDAD: B

RANGO: B

DURABILIDAD: B

PRECISIÓN: C

APRENDIZAJE: A

HABILIDAD: HEAVEN'S DOOR LE PERMITE A ROHAN TRANSFORMAR A LA GENTE EN LOS LIBROS "HUMANOS", CON PÁGINAS ESCRITAS DESCAMÁNDOSE DE SUS CUERPOS. ROHAN PUEDE LEER LA HISTORIA DEL USUARIO, QUITAR RECUERDOS INCLUSO ESCRIBIR RECUERDOS FALSOS O ORDENES, QUE LA PERSONA SEGUIRÁ.

A: MUY BUENO B: BUENO C: REGULAR D: MALO E: MUY MALO

Guido

Mista es un adolescente de estatura y complejión media. Viste un sombrero con forma única con un patrón de cuadrícula diagonal y la parte frontal en forma como una flecha. Su atuendo consiste en un suéter top de cuello alto con un diseño similar a su sombrero, pantalones de cuero con patrón de rayas de cebra que utiliza para almacenar su arma, un grueso cinturón y botas. Mista es relajado y optimista, a menudo es visto bromеando cuando no está directamente en combate. Su historia de trasfondo lo describe como un individuo sin preocupaciones, cuya meta era disfrutar de los placeres simples cotidianos. Sin embargo, Mista se vuelve notablemente más serio y activo cuando se enfrentan a la posibilidad de una batalla. Es un partidario de tomar la iniciativa y a menudo aboga por una confrontación directa contra sus enemigos. En combate, ha mostrado una gran percepción y calma, incluso cuando se enfrentan a una situación desesperada. El rasgo más notable de Mista es su severa tetrafobia, miedo

al número "cuatro". Si se menciona, se volverá inmediatamente serio y paranoico.



Habilidad: Su Stand Sex Pistols tienen balas marcadas de 1-7, sin la bala 4. A diferencia de los demás, por las características de su Stand, Mista ataca al usuario y no al Stand. El puede ordenar a cada miembro de Sex Pistols para disparar a diferentes direcciones e incluso rebotar en los objetos o detenerlos una vez dentro de su objetivo. Recarga a alta velocidad Mista normalmente no recarga su propia arma, en su lugar Sex Pistols recargan por él. Utiliza balas reales, lo que significa que no tiene munición ilimitada

Mista



STAND: SEX PISTOLS

USUARIO: GUIDO MISTA

PODER: E

VELOCIDAD: C

RANGO: B

DURABILIDAD: A

PRECISIÓN: A

APRENDIZAJE: B

HABILIDAD: SEX PISTOLS TIENEN BALAS MARCADAS DE 1-7, SIN LA BALA 4. EL PUEDE ORDENAR A CADA MIEMBRO DE SEX PISTOLS PARA DISPARAR A DIFERENTES DIRECCIONES E INCLUSO REBOTAR EN LOS OBJETOS UNA VEZ DENTRO DE SU OBJETIVO. RECARGA A ALTA VELOCIDAD MISTA NORMALMENTE NO RECARGA SU PROPIA ARMA, EN SU LUGAR SEX PISTOLS VUELVEN A RECARGAR POR ÉL.

A: MUY BUENO B: BUENO C: REGULAR D: MALO E: MUY MALO



HASTA LA



A PRÓXIMA

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

- PART I -

MEJORES PERSONAJES

En este catálogo podrás encontrar los mejores personajes según mí criterio, ordenados según la temporada en la que aparecen por primera vez, los marcos cambian de color en función de la parte en la que está el personaje.

Parte 3 Stardust Crusaders con un tonalidad azulada. Parte 4 Diamond Is Unbreakable con una tonalidad morada. Parte Vento Aureo con una tonalidad naranja. Parte 6 Stone Ocean con una tonalidad verde. Hay personajes que salen en varias partes, en ese caso se pondrá el marco y la descripción en función de la primera aparición. Cabe destacar que además del top también está incluido tanto su habilidad de Stand como una descripción de cada uno, sus habilidades personalidad y mucho más.