

# Inuyasha

<b>RAZZA</b>	Mezzo demone (vedi sotto)
<b>CLASSE</b>	Ranger 4 <sup>th</sup> Samurai 5 <sup>th</sup> Blade Dancer 10 <sup>th</sup>
<b>DADI VITA</b>	9d10 + 10d8
<b>Punti Ferita</b>	200
<b>Iniziativa</b>	+4 (Destrezza)
<b>Velocità</b>	
<b>Classe Armatura</b>	19 (+4 Destrezza, +5 Pelle dell'Izum)
<b>Attacchi</b>	Tessaiga (katana) +27, Artigli +25
<b>Danni</b>	Tessaiga 1d10+7 (critico 19-20 x2), Artigli 1d6+5 (critico 20 x2)
<b>Faccia / Portata</b>	
<b>Qualità Speciali</b>	Nemico prescelto (Demoni e Spiriti), Ancestral Daisho, Acrobatico (+30), Enchanted Blade III, Ride the Wind, Fast movement (base x3), Acrobatic Attack
<b>Tiri Salvezza</b>	Tempra +16, Riflessi +13, Volontà +10
<b>Caratteristiche</b>	Forza 20, Destrezza 18, Costituzione 18, Intelligenza 12, Saggezza 10, Carisma 12
<b>Abilità</b>	Acrobazia 48, Saltare 49, Scalare 15, Conoscenza delle Terre Selvagge 7, Empatia Animale 8, Orientamento 6, Equilibrio 47
<b>Talenti</b>	Seguire tracce, Attacco Poderoso, Competenza nella katana, Katana focalizzata, Affondo poderoso, Spinta migliorata, Volontà di Ferro, Colpo senz'armi migliorato, Artigli focalizzati
<b>Oggetti magici</b>	<b>La Veste dell'Izumi:</b> è la veste rossa che Inuyasha indossa nel cartone animato. Copre quanto una veste pesante normale (+2). Le proprietà magiche le garantiscono ulteriori bonus di deviazione (+3) per le regole conta come una armatura in cuoio +3. <b>La Tessaiga:</b> è la spada di Inuyasha, ricavata da un dente del demone suo padre e impregnata di poteri magici. Seguendo le regole dell'Ancestral Daisho è una spada +7 disposta in maniera da essere +3, Bane e Shocking Burst. Usando il privilegio del Blade Dancer può essere incantata ulteriormente.