PHANTOM ABILITIES	MANIFESTATION	
Scurovisione 18m LINK	Manifestare completamente un fantasma impiega 1 minuto. Cambiare forma della manifestazione impiega 1 round completo.Richiamare il fantasma è un'azione standard	
Livello Communicate over any distance as a free action.	fino al livello 6 ECTOPLASMATICO	INCORPOREO
SHARE SPELLS	If more than 50 ft away, Spiritualist must concentrate	Una forma incorporea che appare entro 9m
Cast personal spells on the Phantom.	to maintain solid form. Cannot be more than 100ft away.	Cannot be more than 50ft away.
DELIVER TOUCH SPELLS When fully manifested and within 30ft.		Cannot attack corporeal creatures, except to deliver touch spells.
Phantom cannot hold a spell charge. Livello MAGIC ATTACKS	Livello RIDUZIONE DEL DANNO 5/tagliente	BONUS
4 Slam attacks treated as magical.	5 5/magia	DI DEVIAZIONE
5 ABILITY SCORE INCREASE	10 10/magic 15 15/magic	Livello INCORPOREAL FLIGHT
Livello Slam attacks treated as aligned.	20 20/-	9 When incorporeal, fly speed 40ft (good).
ABILITY SCORE INCREASE	PHASE LURCH In grado di attraversare muri e ostacoli.	
Livello DELIVER TOUCH SPELLS 12 When fully manifested and within 30ft	ATT	ACCHI
CURRENT MANIFESTATION	Slam Attack × 2	
Ectoplasmic Incorporeal		Bonus di attacco Danno Critico
Full Manifestation	m q	×
Bonded Manifestation	Livello Livello Livello	Livello Livello
VELOCITÀ Velocità in volo Velocità Temp.	1 5 9	13 17 Varie
30m 6 sq 40 ft 8 sq m q	Danno d6 d8 d10 P/G d4/d8 d6/2d6 d8/2d8	2d6 2d8 + FOR +
MANOVRA IN COMBAT		d10 / 3d6 2d6 / 3d8
BONUS MANOVRA Bonus Mod.		RA SALVEZZA Base Razziale Varie Temp
BMC = FOR + BAB - + +	TEM	= COS + + + +
DIFESA MANOVRA Modificatore Modi	S 1	SSI SALVEZZA
THE GOLD ADDITIONS	iazione attacco base di Taglia Varie	= DES + + + + + + + + + + + + + + + + + + +
DMC = 10 + FOR + DES + +	+ BAB - M + VOL	= SAG + + + +
	ficatore Bonus Mod.	ere
DMC = 10 + FOR / / +	attacco base ul Taglia Valle	Migliorato Trappol <u>e</u>
		DEVOTION -4 morale bonus to Will saves against enchantment
BMC Temp. DMC Temp. Modificatori di circostanza		
+BMC +DMC		
SALUTE UNTI FERITAFerite	ente 🖂 Stabile Non-letali 🖂 Privo di sensi	
pf A phantom is dismissed when it reaches negative hit points equal to	pf pf	
A phantom is normally summoned with the same hit points equal to		
CLASSE ARMAT		EFFETTI
Modificatore Modificatore A Schivare Deviazione Modificatore A Schivare Deviazione Modificatore	rmatura Mod. Naturale di Taglia Varie Varie	
CA = 10 + DES + + +	+ + +	
IMPREPARATO CLASSE ARMATURA		
CA = 10 / / + _ +	+ 🙌 +	
A CONTATTO CLASSE ARMATURA	- 3	
CA = 10 + DES + +	/ + 11 + +	
CA Temp. Res. IncantesimiModificatori di circostanza		
+ CA		
Riduzione del danno		
NOTE		