PHANTOM ABILITIES	MANIFE	MANIFESTATION	
Scurovisione 18m	Manifestare completamente un fantasma impiega 1 minuto. Cambiare forma della manifestazione impiega 1 round completo.Richiamare il fantasma è un'azione standard		
LINK Livello Communicate over any distance as a free action.	fino al livello 6. ECTOPLASMATICO	INCORPOREO	
1 Spiritualist and Phantom magic item slots are shared. 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 50ft away.	
Livello DELIVER TOUCH SPELLS When fully manifested and within 30ft.	Cannot be more than 100ft away.	Cannot attack corporeal creatures, except to deliver touch spells.	
Phantom cannot hold a spell charge.	Livello RIDUZIONE DEL DANNO 1 5/tagliente	BONUS	
Livello MAGIC ATTACKS 4 Slam attacks treated as magical.	5 5/magia	DI DEVIAZIONE	
Livello ABILITY SCORE INCREASE	10 10/magic	CA = CAR	
5 ABILITY SCORE INCREASE	15 15/magic - 20 20/-	Livello INCORPOREAL FLIGHT	
Livello Slam attacks treated as aligned.		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	Gittata Tipo	Bonus di attacco Danno Critico	
Full Manifestation	m q	×	
Bonded Manifestation	Livello Livello Livello	Livello Livello	
VELOCITÀ VELOCITÀ Velocità in volo Velocità Temp.	1 5 9	13 17 Varie	
	Danno d6 d8 d10	2d6 2d8 + FOR +	
30m 6 sq 40 ft 8 sq m q	P/G d4/d8 d6/2d6 d8/2d8	d10 / 3d6 2d6 / 3d8	
MANOVRA IN COMBAT BONUS MANOVRA Bonus Mod.		TIRI SALVEZZA RA SALVEZZA ^B ase Razziale Varie Temp	
IN COMBATTIMENTO attacco base di Taglia Varie	TEM	AA SALVEZZA	
BMC = FOR + BAB - 🙌 +		SSI SALVEZZA	
DIFESA MANOVRA Modificatore Modi	ficatore Bonus Mod.	= DES + + + +	
		ITÀ SALVEZZA	
DMC = 10 + FOR + DES + + +	+ BAB - 11 + VOL	= SAG + + + +	
	ficatore Bonus Mod. iazione attacco base di Taqlia Varie 🗆 Elude	ere 🗆 Eludere 🗆 Resistenza 🗀 Percepire	
DMC = 10 + FOR / / +	+ BAB - 1 + Livelle I	Migliorato Trappole DEVOTION	
BMC Temp. DMC Temp. Modificatori di circostanza		4 morale bonus to Will saves against enchantment	
+ BMC + DMC			
SALUTE UNTI FERITAFerite	ente 🏻 Stabile Non-letali 🗒 Privo di sensi		
pf \	pf pf		
A phantom is dismissed when it reaches negative hit points equal t A phantom is normally summoned with the same hit points as befo	re; but if it was slain it has half its max hp.		
CLASSE ARMAT		EFFETTI	
Modificatore Modificatore A Schivare Deviazione Modificatore A Schivare Deviazione Modificatore A Schivare Deviazione Modificatore Modi	rmatura Mod. Naturale di Taglia Varie Varie		
CA = 10 + DES + + +	+ + +		
IMPREPARATO CLASSE ARMATURA			
CA = 10 / / + +	+ 🙌 + +		
A CONTATTO CLASSE ARMATURA	2		
CA = 10 + DES + +	/ + 17 + +		
CA Temp. Res. IncantesimiModificatori di circostanza			
+ CA			
Riduzione del danno			
/ NOTE			