

# Phasmophobia Ghost Guide 2024

## By GxEma17 (Prestigio 20)

### Social:

- **Twitch:** <https://www.twitch.tv/gxema17>
- **Discord DM:** GxEma17
- **Discord Phasmophobia Italia:** <https://discord.gg/7ww7fbPNBJ>
- **Instagram:** <https://www.instagram.com/gxema17>

# Spirito

- Usare l'incenso vicino ad uno spirito bloccherà la possibilità di cacciare per 3 minuti al posto di 1 minuto e mezzo.



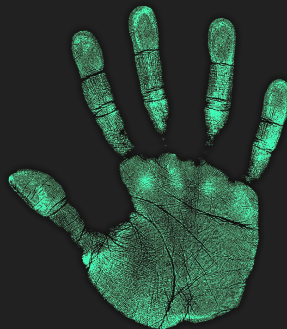
# Wraith

- Non può calpestare mai il sale.
- Si tippa sul player con la sua abilità.



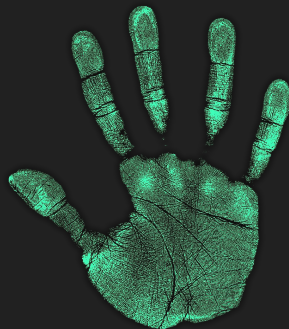
# Phantom

- Fargli una foto durante un evento lo farà' diventare invisibile ma continuerà' a farlo.
- Le foto sono limpide e pulite senza traccia di glitch o la presenza del fantasma.
- Durante la caccia e' molto poco visibile.
- Cammina verso il player anche quando non e' in caccia.
- Guardarlo durante un evento abbasserà' di piu la sanita' mentale.



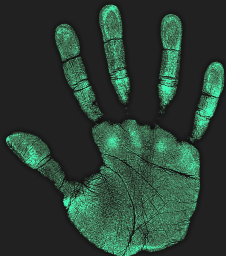
# Poltergeist

- Lancia molti oggetti alla volta con una grande potenza.
- Abilita': Se nella sua stanza ci sono molti oggetti vicini, può' lanciali tutti insieme allo stesso momento.
- Con la sua abilità ogni oggetto lanciato abbassa la sanità' mentale del 2%.
- Lancia oggetti ogni 0.5 secondi al 100% in caccia.



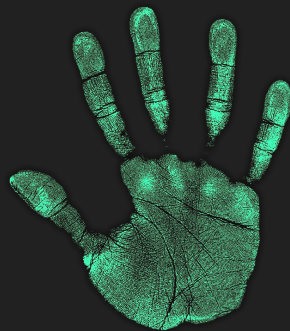
# Banshee

- Prende di mira un solo player alla volta finché non lo uccide, se il target e' fuori dalla casa farà' una caccia normale, se il target e' morto ne sceglierà' un altro.
- Usando un microfono direzionale vicino al fantasma si sentirà' un urlo, se dopo 4 sussurri non urla non e' una banshee.
- Frequenti eventi in cui canta che fanno perdere 15% di sanità' mentale al posto di 10% come di norma.
- Non può usare la sua abilità' di camminare verso il player (quando non e' in caccia) se il fantasma e il player sono a piani differenti.



# Jinn

- Non spegne mai il contatore, l'unico caso in cui può farlo e' quando ci sono troppe luci accese e lui ne accende un'altra.
- A distanza di 2 metri accelera in linea visiva per poi tornare a velocità normale quando e' vicino al player se il contatore e' acceso.
- Quando usa la sua abilità toglie il 25% di sanità mentale e fa emf lvl 2 vicino al contatore.



# Mare

- Non può mai accendere le luci.
- Fa frequenti eventi in cui rompe le lampadine
- Caccia al 60% di sanità' mentale se nella sua stanza c'è la luce spenta.
- Caccia al 40% di sanità' mentale se nella sua stanza c'è la luce accesa.
- Tenderà a cambiare la sua stanza preferita se c'è la luce accesa nella sua stanza.





# Revenant

- Molto lento quando si e' nascosi.
- Molto veloce in linea visiva o se traccia oggetti elettronici in mano / walkie-talkie.
- Se si usa l'incenso lvl 2 in caccia nelle vicinanze del fantasma esso rallentera' immediatamente la sua velocità quasi fino a fermarsi.



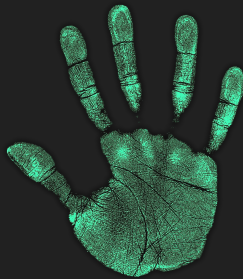
# Ombra

- Molto timida, farà poche interazioni se il player è nella sua stanza.
- Non può' iniziare la caccia nella stessa stanza del player.
- Fa eventi per lo più sotto forma di ombra/alitata e non in forma fisica.



# Demone

- Molto aggressivo, può cacciare al 70% di sanità mentale.
- Piccola % di attaccare a qualunque sanità mentale.
- Usare l'incenso bloccherà la possibilità di cacciare per 1 minuto al posto di 1 minuto e mezzo.
- Raggio del crocifisso aumenta del 50% per ogni livello.
- Può cacciare ogni 20 secondi e non ogni 25 secondi come di norma.



# Yurei

- Con la sua abilità' toglie il 15% di sanità' mentale per chiudere completamente una porta totalmente aperta, quando lo fa si sente un "Double touch" ovvero si sente 2 volte il suono della porta che si chiude nello stesso momento e fa 2 interazioni al posto di 1.
- E' l'unico fantasma che può toccare la porta principale al di fuori di un evento/caccia.
- L'incenso lo blocca nella sua stanza per 1 minuto.



# Oni

- Fa molte apparizioni quando un player e' vicino.
- Non può fare l'evento in cui alita.
- E' molto visibile in caccia.
- I suoi eventi paranormali faranno perdere il 20% della sanità mentale al posto del 10%.



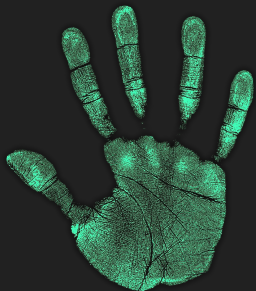
# Yokai

- Attacca all'80% di sanità' mentale se qualcuno gli parla vicino.
- Non rintraccia la tua attrezzatura elettronica / walkie-talkie oltre i 2.5 metri a partire da te.



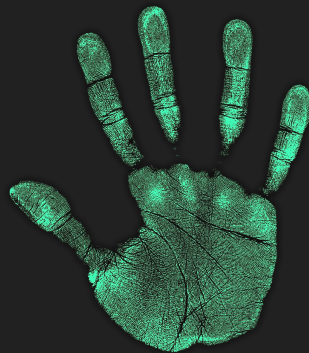
# Hantu

- E' più veloce nei climi freddi, il meteo può influenzare la sua velocità'.
- E' veloce se il contatore e' spento e va più veloce nella sua stanza.
- E' più lento se il contatore è acceso e va più lento nelle altre stanze.
- Spegne spesso il contatore e non può' accenderlo.
- Se il generatore e' spento si può vedere il suo fiato.
- Prova forzata in incubo/pazzia: Temperatura di congelamento.



# Goryo

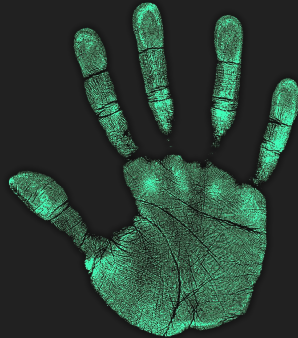
- Non cambia mai la sua stanza preferita.
- Per vedere il puntatore dots bisogna guardarlo con una videocamera e non stare nella sua stanza.
- Prova forzata in incubo/pazzia: Puntatore DOTS.





# Myling

- E' molto silenzioso mentre caccia.
- Non si sentono i passi oltre i 12 metri a partire da te.
- Si può' riconoscere quando sentite lanciare oggetti/toccare porte in caccia ma non sentite i passi.
- Parla più spesso con il microfono direzionale.



# Onryo

- Ha paura/odia le candele, tende a cambiare stanza se ci sono candele nella sua.
- Caccia dopo lo spegnimento di 3 candele a qualunque sanità' mentale.
- Non caccia se ci sono candele accese nel raggio di 4 metri dalla sua stanza.
- Se usa il crocifisso mentre sopra c'è una candela accesa non e' un onryo.



# Gemelli

- Fanno delle interazioni nello stesso momento o quasi in diversi punti della casa.
- Durante la caccia ci può' essere solo 1 fantasma alla volta.
- Mentre caccia c'è il gemello lento che va a 1.5 metri al secondo e quello veloce che va a 1.9 metri al secondo, si alternano quando cacciano ma non costantemente, quindi si può' trovare a cacciare lo stesso gemello per più volte.



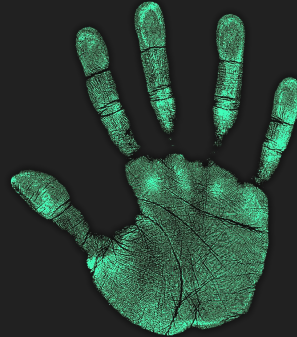
# Raiju

- Assorbe energia dagli strumenti elettronici e la usa per diventare più veloce mentre caccia.
- Accelera se ci sono oggetti elettronici nelle vicinanze.
- Caccia al 65% di sanità' mentale se ci sono oggetti elettronici vicini a lui.
- Gli oggetti elettronici iniziano a fare interferenza a 15 metri di distanza al posto di 10 metri ma non attirano il fantasma



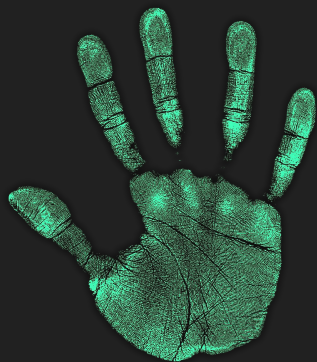
# Obake

- Cambia forma durante la caccia per 1 blink (quando appare e scompare in caccia).
- Possibilità di rilascio di impronte digitali al 75% al posto di 100%.
- Può lasciare un'impronta digitale con 6 dita sulle porte/finestre e altro e/o un'impronta di digitale con 2 dita se interagisce con un interruttore.
- Prova forzata in incubo/pazzia: Impronte digitali.



# Il Mimo

- Può' copiare l'abilità' di diversi fantasmi (una alla volta), quindi velocità', blinking ecc...
- Imita fantasmi diversi ogni 30 secondi.
- Da sempre sfere di luce come prova (false) in qualsiasi difficoltà', anche con 0 prove.



# Moroi

- La sua velocità cambia in base alla sanità mentale, se e' alta sarà' più lento, se e' piu bassa sara' piu veloce.
- Maledice chiunque abbia ricevuto una risposta dalla spirit box, facendo scendere la sanità' mentale anche in presenza di luce/candela.
- Quando usi l'incenso ti ignora per il 50% in + del tempo della durata base dell'incenso.
- Prova forzata in incubo/pazzia: Spirit Box.



# Deogen

- Non puoi nasconderti, il deogen ti troverà sempre ovunque tu sia.
- E' molto veloce da lontano ma quando si avvicina e' molto lento
- Quando parli molto vicino al fantasma con la Spirit Box farà' un respiro molto minaccioso e pesante.
- Prova forzata in incubo/pazzia: Spirit Box.





# Thaye

- Invecchia nel tempo, all'inizio della partita' sarà' velocissimo, con il passare del tempo diventerà' sempre più lento.
- Cambia risposta quando gli chiedi l'eta' con la tavola Ouija/Spirit Box.
- Caccia al 75% di sanità' mentale e diventa sempre meno aggressivo quando invecchia.

