

PHANTOM ABILITIES

Stufe 1 LINK  
Dunkelsicht 18m  
Communicate over any distance as a free action.  
Spiritualist and Phantom magic item slots are shared.  
SHARE SPELLS  
Cast personal spells on the Phantom.

Stufe 3 DELIVER TOUCH SPELLS  
When fully manifested and within 30ft.  
Phantom cannot hold a spell charge.

Stufe 4 MAGIC ATTACKS  
Slam attacks treated as magical.

Stufe 5 ABILITY SCORE INCREASE

Stufe 10 MAGIC ATTACKS  
Slam attacks treated as aligned.  
ABILITY SCORE INCREASE

Stufe 12 DELIVER TOUCH SPELLS  
When fully manifested and within 30ft

CURRENT MANIFESTATION

	Ectoplasmic	Incorporeal
Full Manifestation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bonded Manifestation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE	Fliegend	Temp.
9 m 6 sq	40 ft 8 sq	m Fe

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS  
KMB = ST + GAB - Grund-angriffsbonus - Größen-modifikator Sonst. Mod.

KAMPFMANÖVER DEFENCE  
KMV = 10 + ST + GE + Ausweich-modifikator + Ablenkungs-modifikator + Grund-angriffsbonus - Größen-modifikator Sonst. Mod.

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV  
KMV = 10 + ST / / + Ablenkungs-modifikator + Grund-angriffsbonus - Größen-modifikator Sonst. Mod.

Temp. KMB Temp. KMV Zustandsmodifikatoren  
+ KMB + KMV

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE  
erletzungen TP Sterbend Stabil Nichttödlich Bewusstlos TP TP

A phantom is dismissed when it reaches negative hit points equal to its Constitution score.  
A phantom is normally summoned with the same hit points as before; but if it was slain it has half its max hp.

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE  
RK = 10 + GE + Ausweich-modifikator + Ablenkungs-modifikator + Natürliche Rüstung + Größen-modifikator + Evolutions + Sonst. Mod.

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE  
RK = 10 / / + Ausweich-modifikator + Ablenkungs-modifikator + Natürliche Rüstung + Größen-modifikator + Evolutions + Sonst. Mod.

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE  
RK = 10 + GE + Ausweich-modifikator + Ablenkungs-modifikator + Natürliche Rüstung + Größen-modifikator + Evolutions + Sonst. Mod.

Temp. RK Zauberresistenz Zustandsmodifikatoren  
+ RK  
Schadensreduzierung /  
Notizen

MANIFESTATION

Fully manifesting a phantom takes 1 minute. Switching between forms takes 1 full round.  
Relling the phantom is a standard action until level 6.

ECTOPLASMIC

If more than 50 ft away, Spiritualist must concentrate to maintain solid form.  
Cannot be more than 100ft away.

Stufe DAMAGE REDUCTION  
1 5/slashing  
5 5/magic  
10 10/magic  
15 15/magic  
20 20/-

PHASE LURCH  
Able to pass through walls and obstacles.

INCORPOREAL

An incorporeal form that appears within 30ft.  
Cannot be more than 50ft away.  
Cannot attack corporeal creatures, except to deliver touch spells.

DEFLECTION BONUS  
RK = CH

Stufe INCORPOREAL FLIGHT  
9 When incorporeal, fly speed 40ft (good).

ANGRIFFE

Slam Attack x 2

Reichweite	Bonuszauber	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritischer Treffer
m Fe				x

Stufe	Stufe	Stufe	Stufe	Stufe	Sonst. Mod.
1	5	9	13	17	
W6 W4 / W8	W8 W6 / 2W6	W10 W8 / 2W8	2W6 W10 / 3W6	2W8 2W6 / 3W8	+ ST +

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS  
KMB = ST + GAB - Grund-angriffsbonus - Größen-modifikator Sonst. Mod.

KAMPFMANÖVER DEFENCE  
KMV = 10 + ST + GE + Ausweich-modifikator + Ablenkungs-modifikator + Grund-angriffsbonus - Größen-modifikator Sonst. Mod.

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV  
KMV = 10 + ST / / + Ablenkungs-modifikator + Grund-angriffsbonus - Größen-modifikator Sonst. Mod.

Temp. KMB Temp. KMV Zustandsmodifikatoren  
+ KMB + KMV

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE  
ZÄH = KO + Grundbonu/volksbonu Sonst. Mod. Temp.

REFLEX SAVE  
REF = GE +

WILLEN RETTUNGSWURF  
WIL = WE +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallen-gespür

Stufe DEVOTION  
6 +4 morale bonus to Will saves against enchantment

Temp. KMB Temp. KMV Zustandsmodifikatoren  
+ KMB + KMV

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE  
erletzungen TP Sterbend Stabil Nichttödlich Bewusstlos TP TP

A phantom is dismissed when it reaches negative hit points equal to its Constitution score.  
A phantom is normally summoned with the same hit points as before; but if it was slain it has half its max hp.

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE  
RK = 10 + GE + Ausweich-modifikator + Ablenkungs-modifikator + Natürliche Rüstung + Größen-modifikator + Evolutions + Sonst. Mod.

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE  
RK = 10 / / + Ausweich-modifikator + Ablenkungs-modifikator + Natürliche Rüstung + Größen-modifikator + Evolutions + Sonst. Mod.

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE  
RK = 10 + GE + Ausweich-modifikator + Ablenkungs-modifikator + Natürliche Rüstung + Größen-modifikator + Evolutions + Sonst. Mod.

Temp. RK Zauberresistenz Zustandsmodifikatoren  
+ RK  
Schadensreduzierung /  
Notizen

Temp. KMB Temp. KMV Zustandsmodifikatoren  
+ KMB + KMV