

Via del Vetro

I Monaci che intraprendono la Via del Vetro imparano a sfruttare la sabbia in modo creativo. Incanalando il calore del deserto creano meravigliose vetrate colorate, ma ottengono anche capacità difensive ed offensive. I Monaci della Via del Vetro ricercano la bellezza e, in ultimo, decidono di incarnarla.

Mastro Vetraio

Dal 3° livello, il Monaco ottiene Competenza negli Attrezzi da Vetraio e dispone di Vantaggio nelle prove di Storia o Religione legate a vetrate o frammenti di esse. Inoltre, egli apprende il trucchetto Produrre Fiamma.

Raffica di Schegge

Dal 3° Livello, il Monaco ottiene una nuova opzione quando usa l'Azione di Attacco. Essa è comunque considerata un colpo senz'armi. Quando la utilizza, emette delle schegge di vetro trasparente dal corpo che infliggono danno pari al suo dado dell'Arte Marziale. La gittata di questo attacco è 9 metri e il danno è Perforante.

Vetro Vivo

Dal 6° Livello, il Monaco è in grado di lanciare Immagine Speculare spendendo 3 punti Ki. Quando un duplicato è distrutto da un attacco da mischia, l'attaccante effettua un Tiro Salvezza su Destrezza o subisce danno perforante pari al dado dell'Arte Marziale + Metà del livello del Monaco. Dal 10° Livello, spendendo 5 punti Ki, il Monaco può lanciare anche Evoca Animali. Gli animali così evocati sembrano fatti di vetro colorato.

Raffica Dipinta

Dall'11° Livello, il Monaco impara a creare frammenti di vetro colorato carichi di energia elementale. Quando, per la prima volta in un turno, il Monaco utilizza la Raffica di Schegge, può scegliere un tipo di danno fra Fuoco, Freddo, Fulmine e Acido. I danni inflitti dalla Raffica di Schegge in quel turno infliggono danni del tipo scelto.

Vetrata Vivente

Dal 17° Livello, il Monaco può, con una Azione, spendere 10 punti Ki. Il suo corpo si trasforma: la pelle si colora e cristallizza, i suoi movimenti diventano meno fluidi. Mentre è trasformato, ottiene le seguenti caratteristiche:

- Vulnerabilità a danni Contudenti.
- Le Creature colpite dalla Raffica Dipinta diventano Vulnerabili al tipo di danno

scelto fino alla fine del prossimo turno del Monaco.

- Con una Azione, il Monaco sceglie un numero a sua scelta di creature a 9 metri da lui. Esse effettuano un Tiro Salvezza su Saggezza o sono Affascinate dal Monaco per 1 minuto o finché non ricevono danni.

Questa trasformazione dura per 1 minuto o finché non decide di farla terminare prima con una Azione Bonus.

