

Spesso provenienti da reggimenti di fanteria o fucileria, questi artefici sono spesso militanti nei ranghi dell'esercito, mercenari o cacciatori di taglie; hanno migliorato il loro stile di combattimento per essere più efficienti sul campo di battaglia, approfondendo le loro conoscenze nella magia per poter portare le loro capacità ad un livello superiore rispetto al soldato medio, il loro obiettivo è quello di uccidere dalla distanza ed in fretta.

Spesso questi artefici sono impiegati in operazioni di eliminazione di bersagli specifici, dei veri e propri killer invisibili, che si tengono a debita distanza ed eliminano i loro bersagli prima di essere scoperti, rimanendo nell'ombra. Altre volte si trovano invece nel cuore degli scontri, fornendo la potenza di fuoco necessaria ai propri alleati per poter avanzare sul campo di battaglia, lanciando potenti incantesimi che debilitano ed annientano le truppe nemiche in grandi numeri, favorendo l'avanzata dei loro compagni.

Qualunque sia il loro ruolo, i soldati sono sempre felici di avere uno di loro come alleato; in qualsiasi situazione sanno di poter contare sul loro amico, che sia un alleato invisibile che elimina i pericoli per i suoi amici o una macchina da guerra dalla mira infallibile che si trova spalla a spalla con loro in prima linea, possono essere certi che coprirà loro le spalle, facendo il possibile per garantire l'abbattimento dei loro nemici.

Questi artefici, per raggiungere il loro obiettivo di trasformarsi nei soldati perfetti, hanno passato molto tempo ad osservare, studiare e comprendere gli incantesimi ed il potere garantito dalle entità sconosciute dell'universo a chiunque sia disposto a vendere la sua anima in cambio del controllo della magia. Ogni artefice ha trovato un proprio modo per accedere, almeno in parte, alla fonte dell'energia occulta dei loro colleghi Warlock; possono utilizzare un artefatto per catturare ed incanalare questi poteri o possono aver trovato un antico libro che rivela il segreto per accedere a questa fonte di potere; qualsiasi sia il metodo da loro congegnato, sono riusciti ad ottenere accesso, almeno in parte a questi poteri, che gli permettono di migliorarsi fisicamente e di raggiungere i loro obiettivi.

### Cecchino occulto:

Al 3° livello, l'artefice apprende il trucchetto Deflagrazione Occulta; il trucchetto conta come trucchetto da artefice e non viene contato al fine di determinare il numero di trucchetti conosciuti dall'artefice.

L'artefice impara inoltre ad ottimizzare il suo stile di combattimento per essere più efficiente; l'artefice può utilizzare un'arma a distanza come focus arcano per i suoi incantesimi quando li lancia.

### Incantesimi da Fuciliere:

A partire dal 3° livello, l'artefice ha alcuni incantesimi sempre preparati quando raggiunge determinati livelli in questa classe, come indicato nella tabella "Incantesimi del Fuciliere". Questi incantesimi contano come incantesimi da artefice per lui, ma non vengono conteggiati al fine di determinare il numero degli incantesimi che l'artefice prepara.

Livello da artefice	Incantesimi da fuciliere
3° livello	Scudo; Dardo incantato
5° livello	Passo velato; Oscurità
9° livello	Palla di fuoco; Lentezza
13° livello	Fabbricare; Inaridire
17° livello	Nube Mortale; Passo Remoto

### Apprendista Arcano:

Al 3° livello; l'artefice ha imparato a fare appello alla magia ed ai segreti arcani più oscuri per poter essere più efficiente in combattimento. Quando ottiene questo privilegio, l'Artefice ottiene accesso alla lista delle Suppliche Occulte del Warlock. L'artefice può scegliere dalla lista delle suppliche occulte una supplica ed ottenerne i benefici; le suppliche che fanno riferimento all'utilizzo del carisma o alla caratteristica da incantatore possono essere utilizzate dall'artefice utilizzando il modificatore d'intelligenza al posto di quello di carisma.

L'artefice ottiene una supplica aggiuntiva al 5° livello, una al 9° livello e una al 14° livello: le suppliche conosciute possono essere cambiate ogni volta che l'artefice aumenta di livello.

### **Fucile migliorato:**

Al 5° livello, l'artefice può scegliere un'arma a distanza a sua scelta ed apportare delle migliorie in modo da renderla più efficiente nell'incanalare la forza arcana che compone gli incantesimi dell'artefice; per apportare le migliorie necessarie l'artefice in un riposo lungo deve utilizzare gli strumenti da artigiano, da fabbro o da artigiano, a sua scelta.

Quando lancia un incantesimo da artefice tramite l'arma migliorata, l'artefice tira un d8 e applica un bonus a uno dei tiri per i danni dell'incantesimo pari al risultato ottenuto.

### **Proiettile Magico:**

Al 9° livello, l'artefice impara ad infondere nelle munizioni delle sue armi i suoi incantesimi, in modo da poter scatenare effetti devastanti utilizzando colpi imbevuti di forza arcana. Ogni riposo lungo, l'artefice può fabbricare dei proiettili al quale interno è infuso un incantesimo appartenente alla sua lista di incantesimi conosciuti. L'artefice può creare in questo modo al massimo due proiettili; per creare un proiettile deve spendere uno slot incantesimo del livello richiesto per lanciare l'incantesimo che si desidera infondere; in ogni proiettile non può essere contenuto un incantesimo di livello superiore al 3° e la somma totale dei livelli degli incantesimi infusi nei proiettili non può superare il 5° livello. I proiettili una volta utilizzati perdono le loro proprietà magiche e non possono più essere utilizzati; se l'artefice tenta di creare un nuovo proiettile infuso mentre ve ne son ancora due non utilizzati, uno dei due perde le sue proprietà magiche e viene sostituito dal nuovo proiettile creato dall'artefice. I proiettili utilizzano i bon d'attacco e la CD dei tiri salvezza dell'artefice.

### **Tiratore letale:**

Al 14° livello, l'artefice ha imparato ad utilizzare la magia per piegare la traiettoria dei suoi colpi a suo piacimento; quando compie un attacco a distanza con un incantesimo, l'artefice ignora i benefici della mezza copertura dei nemici e conta i tre quarti di copertura come se fossero mezza copertura.