

ARQUEÓLOGO

São grandes estudiosos de línguas, povos e estruturas antigas, conseguem analisar ruínas e achar relíquias. São imprescindíveis para interpretar Poneglyphs, sendo capazes de interpretá-los parcialmente e com mais estudos decifrar suas mensagens, com restos de ensinamentos originados da antiga Ohara e outros conhecimentos espalhados no mundo.

RECEBE AS SEGUINTE PROFICIÊNCIAS

Itens: Ferramentas de Arqueólogo.

Perícias: Escolha 2 entre História, Intuição, Investigação, Percepção, Persuasão e Sobrevivência.

Perícia Especial do Ofício: História Perdida.

RECEBE OS SEGUINTE ITENS

Ferramentas de Arqueólogo (amador), 1 mochila pequena, 1 lanterna, 1 corda e 1 tenda.

PERÍCIA ESPECIAL DO OFÍCIO (HISTÓRIA PERDIDA)

A profissão Arqueólogo garante que Testes de Atributo relacionados à exploração e descobrimento, sejam feitos por meio da Perícia Especial do Ofício (História Perdida). Desta forma, recebendo os benefícios exclusivos proporcionados por cada graduação, ao invés de usar as perícias normais.

Alguns exemplos de Testes de Atributos que podem usar a Perícia Especial do Ofício (História Perdida), ao invés das perícias normais, são:

- ─ Ao tentar decifrar ou transcrever corretamente uma língua antiga;
- ─ Ao tentar lembrar de informações sobre o local e cultura de uma civilização;
- ─ Ao tentar identificar ou restaurar um artefato encontrado.

CONHECIMENTO DO TRABALHO

São características focadas em auxiliar a execução da sua profissão.

PONEGLYPHS

As escrituras dos Poneglyphs são complexas e o acesso as informações para decifrar seus segredos já está perdido. Ainda assim, com estudo e recolhendo informações, é possível tentar entender seus significados.

- ─ **Poneglyphs Históricos:** Poneglyphs Históricos falam da história ou trazem dicas do local, histórias do século perdido ou detêm recados para as próximas gerações. Para serem decifrados totalmente, é necessário ser bem-sucedido em um Teste de Atributo com a Perícia Especial do Ofício (História Perdida) CD 20.
- ─ **Poneglyphs Instrutivos:** Poneglyphs Instrutivos geralmente indicam onde podem ser encontrados outros Poneglyphs, armas antigas e objetos inestimáveis. Para serem decifrados totalmente, é necessário ser bem-sucedido em um Teste de Atributo com a Perícia Especial do Ofício (História Perdida) CD 25.
- ─ **Poneglyphs Caminho:** Existem 4 Poneglyphs Caminho, que indicam como chegar até Laugh Tale. Para serem decifrados totalmente, é necessário ser bem-sucedido em um Teste de Atributo com a Perícia Especial do Ofício (História Perdida) CD 30.

FALHAR EM UMA TRADUÇÃO

Caso falhe em decifrar as escrituras de um Poneglyph ou texto antigo, você ainda pode continuar tentando. Após estudar por 3 dias, você pode repetir o teste, reduzindo em 5 o CD, cada vez que você repetir a tentativa de tradução.

EXPLORADOR ATENTO

Quando você passa por experiências relacionadas à exploração de locais e ruínas, você pode conseguir buscar pistas para desarmar ou passar ilesos por armadilhas, achar um outro caminho ou achar um jeito melhor de resolver cada situação. Sempre que você fizer Testes de Atributo ou Salvaguardas para esses cenários, você recebe vantagem.

IDENTIFICAR AKUMA NO MI

Ao encontrar uma Akuma no Mi, você pode fazer um Teste de Atributo com a Perícia Especial do Ofício (História Perdida) para saber qual tipo de poder ela concede. O Narrador ainda pode decidir que a Akuma no Mi é irreconhecível ou não catalogada.

A CD do teste é 15 para frutos historicamente relevantes, CD 20 para frutos obscuras e CD 25 para frutos desconhecidas. Além disso, não é possível receber um sucesso automático nessa característica.

ENCONTRAR TESOURO

Adentrando calabouços, ruínas e cidades antigas, você pode usar seu conhecimento em estruturas antigas e costumes culturais de povos ancestrais para descobrir acessos obstruídos, mecanismos e passagens secretas, podendo descobrir os mais variados tipos de tesouros.

No início de uma exploração, o Narrador pode pedir que você faça um Teste de Atributo com a Perícia Especial do Ofício (História Perdida), caso seja bem-sucedido, você encontra pistas para achar um tesouro escondido.

Encontrando a câmara secreta, jogue um d8 para saber quais dos tesouros na tabela “Tesouros Perdidos” foi achado. Caso o resultado do dado seja um artefato (Dial, Arma Meito, Equipamento Engenhado ou Akuma no Mi), jogue um d10 para escolher uma opção entre as suas subdivisões, que podem estar danificados ou em perfeito estado.

Caso o resultado seja “Joias e Ouro”, você recebe riquezas em um valor igual ao seu nível de personagem x 25 milhões de bellys.

TESOUROS PERDIDOS

1		Jóias e Ouro	
2	Dial	1	2 x Axe Dial
		2	3 x Breath Dial
		3	1 x Eisen Dial
		4	2 x Flame Dial
		5	3 x Flash Dial
		6	2 x Frozen Dial
		7	1 x Impact Dial
		8	2 x Jet Dial
		9	1 x Reject Dial
		10	2 x Thunder Dial
3		Jóias e Ouro	
4	Arma Meito	1	Wazamono
		2	
		3	
		4	
		5	Ryo Wazamono
		6	
		7	
		8	
		9	
		10	Ô Wazamono
5		Jóias e Ouro	
6	Equipamento Engenhoado	1	Burn Bazooka
		2	Burn Blade
		3	Cool Shooter
		4	Cutter Shell
		5	Eisen Whip
		6	Flash Gun
		7	Heat Javelin
		8	Jet Ski
		9	Jet Gauntlet
		10	Kabuto
7		Jóias e Ouro	
8	Akuma no Mi	1	Categoria C
		2	
		3	
		4	
		5	Categoria B
		6	
		7	
		8	
		9	
		10	Categoria A
		Categoria S	

EVOLUÇÃO

- ↳ **Graduação Profissional:** Ao encontrar tesouros, caso o resultado seja “Dial”, você pode rolar novamente o d10 e receber o conjunto de dial 2 vezes ao invés de uma, de acordo com os resultados.
- ↳ **Graduação Especialista:** Ao encontrar tesouros, e após jogar um d8 para saber qual tesouro foi encontrado dos disponíveis na tabela “Tesoros Perdidos”, você pode ignorar o resultado e jogar mais uma vez o d8, escolhendo o segundo resultado. Essa característica só funciona uma vez em cada tesouro.
- ↳ **Graduação Mestre:** Ao encontrar tesouros, caso o resultado seja um artefato, quando for jogar o dado para saber qual subdivisão do artefato foi encontrada, você pode jogar o dado duas vezes e escolher qualquer um dos dois resultados.

FERRAMENTAS DE ARQUEÓLOGO

Um arqueólogo precisa estudar muito para se tornar um bom profissional. Precisa ler diversos livros e adquirir conhecimento do mundo inteiro e sua história e cultura.

Para um arqueólogo é essencial estar sempre lendo inúmeros livros e aumentando seu conhecimento. Além disso deve ter o conhecimento de culturas antigas, seus costumes e atividades, para identificar artefatos e objetos antigos.

De acordo com a graduação, ferramentas de arqueólogos vem com diferentes tipos de livros de história, geografia e culturas antigas, 1 chicote, 1 porta mapas, 1 caderno e caneta e 1 kit de escalada.