



Cada personagem em Cyberpunk RED tem duas categorias principais de atributos: **Estatísticas** e **Habilidades**.

As Estatísticas são números que descrevem as capacidades gerais de um personagem no jogo e permitem comparar seu desempenho.

Por exemplo: alguém com um *STAT* 5 tende a se sair melhor do que alguém com *STAT* 4, mas ainda fica atrás de quem tem *STAT* 6.

Os dez *STATS* usados em Cyberpunk RED são:

**Inteligência (INT):** Quão inteligente, perspicaz e consciente você é no geral.

**Reflexos (REF):** Seu tempo de resposta e coordenação. Usado para armas de longo alcance.

**Destreza (DEX):** Sua habilidade atlética. Usada para ataques corpo a corpo e brigas.

**Técnica (TECH):** Sua aptidão para manipular ferramentas e equipamentos.

**Cool (COOL):** Sua capacidade de impressionar, influenciar e manter a compostura.

**Vontade (WILL):** Sua determinação, coragem e força para seguir em frente diante das adversidades.

**Movimento (MOVE):** Sua velocidade ao correr, nadar, escalar e afins.

**Corpo (BODY):** Sua força bruta e resistência física.

**Empatia (EMP):** Sua capacidade de se relacionar, entender e cuidar dos outros.

**Sorte (LUCK):** Uma estatística especial.

Antes de rolar, você pode dedicar uma parte do seu Pool de *SORTE* restante (que contém Pontos de *SORTE* iguais Estatística de *SORTE* e que é recarregado no início à sua de cada sessão de jogo) a um Teste, o que aumenta o resultado em +1 para cada ponto do seu Pool de *SORTE* que você gastou. *A SORTE é uma força poderosa que pode permitir que o impossível se torne possível.*

---

## Habilidades

As habilidades representam aquilo que seu personagem consegue fazer por meio de treinamento e aprendizado. Quanto maior o nível de habilidade, melhor treinado você está naquela ação.

Cada habilidade está vinculada a uma **Estatística** específica.

Por exemplo: a habilidade **Armas Brancas** está vinculada a **DEX**.

A seguir estão as habilidades usadas em **Cyberpunk RED**:

### Contabilidade (INT)

Habilidade de equilibrar livros contábeis, criar ou identificar falsificações, manipular números, elaborar orçamentos e lidar com operações comerciais do dia a dia.

---

### Atuação (COOL)

Habilidade de assumir papéis, disfarçar-se como outra pessoa (real ou fictícia) e simular emoções e humores.

---

### Atletismo (DEX)

Habilidade de saltar, escalar, nadar, lançar objetos, levantar pesos e realizar tarefas físicas básicas. Inclui o uso de armas de arremesso.

---

### Briga (DEX)

Habilidade de lutar e agarrar usando força bruta.

---

### Suborno (COOL)

Habilidade de saber quando subornar alguém, como abordar a pessoa e quanto oferecer.

---

### Burocracia (INT)

Habilidade de lidar com burocratas, reduzir entraves e extrair informações de sistemas burocráticos.

---

### Negócios (INT)

Habilidade relacionada a práticas comerciais básicas, oferta e demanda, gestão de funcionários, compras, vendas e marketing.

---

### **Composição (INT)**

Habilidade de escrever músicas, artigos, histórias ou outros conteúdos criativos.

---

### **Ocultar/Revelar Objeto (INT)**

Habilidade de esconder objetos ou localizar itens que foram escondidos. Usada também para esconder armas sob as roupas ou detectá-las.

---

### **Concentração (WILL)**

Habilidade de foco e controle mental, abrangendo memória, lembrança e controle fisiológico.

---

### **Conversa (EMP)**

Habilidade de extrair informações das pessoas sem alertá-las, usando conversas cuidadosas.

---

### **Criminologia (INT)**

Habilidade de descobrir pistas por meio de coleta de impressões digitais, testes balísticos, análise de provas e pesquisa em arquivos policiais.

---

### **Criptografia (INT)**

Habilidade de codificar e decodificar mensagens.

---

### **Dedução (INT)**

Habilidade de reunir pistas para chegar a conclusões complexas ou diagnósticos não óbvios.

---

### **Dirigir Veículos Terrestres (REF)**

Habilidade de dirigir e manobrar veículos terrestres.

---

### **Educação (INT)**

Habilidade de conhecimento geral equivalente a uma educação básica: leitura, escrita, matemática e noções de história.

---

### **Eletrônica/Tecnologia de Segurança (TECH)**

Habilidade de identificar, reparar, neutralizar e instalar dispositivos eletrônicos, computadores, cyberdecks, gadgets e sistemas de segurança.

---

### **Evasião (DEX)**

Habilidade de se esquivar de ataques corpo a corpo.

---

### **Primeiros Socorros (TECH)**

Habilidade de aplicar tratamentos médicos para impedir que alguém morra ou para tratar ferimentos críticos comuns.

---

### **Falsificação (TECH)**

Habilidade de criar e identificar documentos, obras de arte e identificações falsas.

---

### **Arma (REF)**

Habilidade de disparar armas de projétil portáteis com precisão.

---

### **Percepção Humana (EMP)**

Habilidade de ler expressões faciais e linguagem corporal para identificar emoções, mentiras ou enganos.

---

### **Interrogatório (COOL)**

Habilidade de extrair informações de alguém por meio de pressão ou força psicológica.

---

### **Pesquisa na Biblioteca (INT)**

Habilidade de usar bancos de dados, Data Pool, bibliotecas e arquivos para encontrar informações.

---

### **Especialista Local (INT)**

Habilidade de conhecer profundamente uma área e entender as agendas de suas facções políticas e criminosas.

---

### **Armas Brancas (DEX)**

Habilidade de lutar usando armas brancas.

---

### **Paramédico (TECH)**

Habilidade de aplicar tratamentos médicos avançados que não exigem cirurgia, impedindo a morte e tratando ferimentos críticos.

---

### **Percepção (INT)**

Habilidade de detectar coisas ocultas como pistas, armadilhas e pessoas escondidas (embora não objetos, que usam Ocultar/Revelar Objeto).

---

### **Persuasão (COOL)**

Habilidade de convencer, influenciar ou persuadir indivíduos ou grupos.

---

### **Fotografia/Cinema (TECH)**

Habilidade de produzir fotografias profissionais, filmes e braindances.

---

### **Arrombar Fechaduras (TECH)**

Habilidade de abrir fechaduras não eletrônicas e contornar medidas de segurança mecânicas.

---

### **Furto (TECH)**

Habilidade de roubar carteiras e pequenos objetos sem ser notado.

---

### **Tocar Instrumento (TECH)**

Habilidade de tocar profissionalmente um instrumento musical.

---

### **Resistir à Tortura/Drogas (WILL)**

Habilidade de suportar dor, interrogatórios e efeitos de substâncias químicas.

---

### **Armas nos Ombros (REF)**

Habilidade de disparar armas apoiadas no ombro.

---

### **Furtividade (DEX)**

Habilidade de mover-se silenciosamente, esconder-se, agir discretamente ou evitar ser detectado.

---

## **Conhecimento das Ruas (COOL)**

Habilidade de saber onde conseguir itens ilegais, lidar com criminosos e evitar problemas em áreas perigosas.

---

## **Táticas (INT)**

Habilidade de gerir batalhas em larga escala de forma eficiente e antecipar reações inimigas.

---

## **Rastreamento (INT)**

Habilidade de seguir rastros por meio de pegadas e outras pistas deixadas para trás.

---

## **Negociação (COOL)**

Habilidade de fazer bons acordos, fechar negócios e lidar com clientes ou comerciantes.

---

## **Guarda-roupa e Estilo (COOL)**

Habilidade de saber o que vestir, quando vestir e como parecer estiloso em qualquer situação.

---

## **Persuasão (COOL)**

Habilidade de convencer ou influenciar pessoas por meio de fala, presença e atitude.

---

## **Lidar com Animais(INT)**

Habilidade de entender comportamentos animais e controlar ou acalmar criaturas.

---

## **Evasão (DES)**

Habilidade de se esquivar de ataques corpo a corpo com rapidez e precisão.

---

## **Leitura Labial(INT)**

Habilidade de entender conversas observando apenas o movimento dos lábios.

---

