



STATS

SKILLS

STATS E HABILIDADES

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.

Evasão (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.
