

Perks F2

PERK	REQUERIMIENTO POR NIVEL	OTROS REQUERIMIENTOS	RANGOS	BENEFICIO	LA OPINIÓN DE MR. ORANGE
Awareness (Conocimiento)	3	PE 5	1	Nos indica la cantidad de vida, arma y munición del enemigo	Imprescindible si te vas hacer un personaje enfocado al combate...quieras que no ver la vida del enemigo siempre viene bien
Bonus HtH Damage	3	ST 6, AG 6	3	+2 puntos de daño para desarmado y cuerpo a cuerpo	¿Compensa gastarse 3 perks para notar alguna diferencia? Yo creo que no
Cautious Nature (Naturaleza Cautelosa)	3	PE 6	1	+3 a Percepción durante los encuentros aleatorios	Te van acabar engachando igual, hay demasiada gentuza con pistolas
Comprehension (Comprensión)	3	IN 6	1	50% más puntos de habilidad al leer libros	No se necesitan tantos puntos de habilidad, ya se va sobrado entre la Inteligencia y los libros de habilidad
Earlier Sequence (Secuencia más Inicial... maldito traductor de Google)	3	PE 6	3	+2 a la secuencia de ataque	En un juego de combate táctico no digo que fuera tremendamente útil, pero por Dios, estamos hablando de Fallout, ergo, no vale para nada
Faster Healing (Curación Rápida)	3	EN 3	3	+2 al ratio de curación	Tal como está planteado el juego no te vas a preocupar del ratio de curación, igual en un WarGame o algo
Healer (Sanador)	3	PE 7, IN 5, AG 6, Primeros Auxilios 40%	2	4-10 puntos de vida curados al usar Primeros Auxilios y Doctor	Los stimpacks son tus amigos desde el principio del juego hasta el final
Here and Now (Aquí y ahora)	3		1	Ganas niveles extra	Normalmente uno sube de nivel para elegir Perk, por lo que si me gasto una perk para subir de nivel... lo veo un poco sin sentido. Aparte, en función del nivel que lo uses es verdad que igual te sube 5 niveles del tirón, para compensar acabas de perder una perk por la subida automática de niveles
Kama Sutra Master (Nacho Vidal)	3	EN 5, AG 5	1	Mojas más	Básicamente para hacer el chiste y poco más
Night Vision (Visión Nocturna)	3	PE 6	1	20% reducción en el nivel de oscuridad	Acabas ante subiendo la habilidad de ataque correspondiente, llegará un momento que te dará igual disparar a 5 metros que a 100
Presence (Presencia)	3	CH 6	3	+10% a la reacción inicial de los NPCs	Poquísimas personas cambiarán su línea de diálogo en función de la ración que les causes
Quick Pockets (Bosillos rápidos)	3	AG 5	1	El acceso al inventario es de 1 AP	Tremendable recomendable, sobre todo al principio del juego
Scout (Explorador)	3	PE 7	1	Amount of viewable map increased	No merece la pena , salvo que quieras ver los encuentros aleatorios bizarros

Perks F2

Smooth Talker (Vendeburras)	3	IN 4	1	+1 a la Inteligencia para los diálogos	Acabas antes teniendo una Inteligencia decente, es más, DEBES tener una Inteligencia decente
Stonewall (Muro de Piedra)	3	ST 6	1	Reduce la posibilidad de quedarte noqueado en el combate	En un juego de combate táctico no digo que fuera tremendamente útil, pero por Dios, estamos hablando de Fallout, ergo, no vale para nada
Strong Back (Espalda Fuerte)	3	ST 6, EN 6	3	Aumentan en 50 libras la cantidad de equipo que puede llevar	No tiene utilidad pudiendo llevar mulos de carga como compañeros o el mismo maletero del coche
Survivalist (Superviviente)	3	EN 6, IN 6, Supervivencia 40%	1	+25% a Supervivencia	No se necesitan tantos puntos de habilidad, ya se va sobrado entre la Inteligencia y los libros de habilidad
Swift Learner (Aprendizaje Rápido)	3	IN 4	3	+5% a la cantidad de experiencia recibida	Si quieres más experiencia, mata más bichos en un descampado durante 15 minutos o haz quests, pero hombre de dios no cogas esta perk
Thief (Ladrón)	3		1	+10% Sigilo, Ganzúa, Robar y Trampas	No se necesitan tantos puntos de habilidad, ya se va sobrado entre la Inteligencia y los libros de habilidad
Toughness (Dureza)	3	EN 6, LK 6	3	+10% a Resistencia al Daño	Soy de los pocos que opina que no merece la pena pillarse 3 rangos, la razón es que el máximo de Resistencia al daño es 90 % y tranquilamente por otras maneras llegas a tener 80 %
Adrenaline Rush (Ataque de Adrenalina)	6	ST < 10	1	+1 a la Fuerza si la vida se reduce a menos del 50 %	Veamos, estar medio moribundo para un +1 a la Fuerza...creo que no
Bonus Move (Bonus al movimiento)	6	AG 5	2	Dos AP extra por turno para movimiento	Muy útil para combatientes cuerpo a cuerpo y la hora de excavar de la batalla contra bichos
Bonus Ranged Damage (Bonus al Daño a Distancia)	6	AG 6, LK 6	2	+2 puntos de daño a los ataques a distancia	Hasta que no pilles la Gatling no le sacarás provecho, lo que implica comprarse una gatling y munición de sobra, tener la habilidad suficiente, ..lo que suele pasar muy avanzado en el juego.
Educated (Educado)	6	IN 6	3	+2 puntos de habilidad extra por nivel	No se necesitan tantos puntos de habilidad, ya se va sobrado entre la Inteligencia y los libros de habilidad
Empathy (Empatía)	6	PE 7, IN 5	1	Indica la reacción de los NPCs al tratar con ellos	En teoría es cojonuda la idea, pero en la práctica este juego no es un SIMS
Fortune Finder (Encuentra Fortunas)	6	LK 8	1	Dinero extra encontrado en los encuentros aleatorios	En este tipo de juegos el dinero siempre acaba sobrando y Fallout no iba a ser una excepción... así que no merece la pena

Perks F2

Gambler (Ludópata)	6	Apostar 50%	1	+20% para Apostar	No se necesitan tantos puntos de habilidad, ya se va sobrado entre la Inteligencia y los libros de habilidad
Ghost (Fantasma)	6	Sigilo 60%	1	+20% al Sigilo en la oscuridad	No se necesitan tantos puntos de habilidad, ya se va sobrado entre la Inteligencia y los libros de habilidad
Harmless (Anodino)	6	Robar 50%, Karma 50 o más	1	+20% a Sigilo	No se necesitan tantos puntos de habilidad, ya se va sobrado entre la Inteligencia y los libros de habilidad
Heave Ho! (Lanzar a tomar por culo)	6	ST menos de 9	1	+2 a la Fuerza a la hora de determinar la distancia de lanzamiento	Tal como está planteado el juego, la utilidad que podría tener con el lanzamiento de granadas, casi desaparece porque salvo que tengas entre 1 y 4 de Fuerza no te amplía la distancia a la que puedes lanzar la granada
Magnetic Personality (Lider Carismático)	6	CH < 10	1	+1 to the number of party members who can be recruited	Si eres un personaje carismático, te compensa ir con un mini ejército para que te defienda, el problema es que el machaca puro mediante drogas que aumenten el carisma puede tener el mismo grupo que tú
More Criticals (Más Críticos)	6	LK 6	3	+5% a la oportunidad de crítico	En principio parece útil, pero luego pillarte esos 3 rangos no vale para nada si tienes pensado cogerte Slayer o Sniper
Negotiator (Negociador)	6	Trueque 50%, Conversación 50%	1	+10% a Conversación y Trueque	No se necesitan tantos puntos de habilidad, ya se va sobrado entre la Inteligencia y los libros de habilidad
Pack Rat (Mochila)	6		1	Aumentan en 50 libras la cantidad de equipo que puede llevar	No tiene utilidad pudiendo llevar mulos de carga como compañeros o el mismo maletero del coche
Pathfinder (Encuentra Caminos)	6	EN 6, Supervivencia 40%	2	25% de reducción en el tiempo de viaje por el mapita 2d	En Fallout 1 tiene sentido y mucho, en el 2 no tiene ninguna utilidad práctica y menos si podemos usar un coche para desplazarnos
Quick Recovery (Rápida Recuperación)	6	AG 5	1	El coste de levantarte tras quedarte noqueado se reduce a 1 AP	En un juego de combate táctico no digo que fuera tremendamente útil, pero por Dios, estamos hablando de Fallout, por lo tanto no vale para nada
Rad Resistance (Resistencia a la Radiación)	6	EN 6, IN 4	2	+15% a Resistencia Radiación	A nivel jugable la radiación no acaba siendo ni de lejos el peor de tus enemigos, no merece la pena
Ranger (Chuck Norris)	6	EN 6	1	+15%a Supervivencia	No merece la pena , salvo que quieras ver los encuentros aleatorios bizarros
Salesman (Vendedor)	6	Trueque 50%	1	+15%a Trueque	No se necesitan tantos puntos de habilidad, ya se va sobrado entre la Inteligencia y los libros de habilidad

Perks F2

Silent Running (Carrera Silenciosa)	6	AG 6, Sigilo 50%	1	Te permite correr y estar en sigilo a la vez	Lo del sigilo en este juego, digamos que no es lo más logrado precisamente, así que no merece la pena
Snakeater (Comeserpientes)	6	EN 3	2	+25% a Radiación Veneno	A nivel jugable el veneno no acaba siendo ni de lejos el peor de tus enemigos, no merece la pena
Better Criticals (Mejores críticos)	9	PE 6, AG 4, LK 6	1	20% de bonus en la tabla de críticos	Un crítico de fallout es una cosa exagerada de daño, compensa de sobra
Demolition Expert (Experto en Demoliciones)	9	AG 4, Traps 75%	1	Explosivos bajan más y detonan siempre a tiempo	Si fuera un juego ambientado en el salvaje oeste igual tenía su punto, pero la gente prefiere usar granadas laser y la hostia
Dodger (Esquivador¿?)	9	AG 6	1	+5 a Clase Armadura	Que no te enganchen siempre viene bien
Explorer (Firefox)	9		1	Aumenta la posibilidad de ver los encuentros aleatorios bizarros	No merece la pena , salvo que quieras ver los encuentros aleatorios bizarros
Karma Beacon (Guía Espiritual)	9	CH 6	1	Karma es doblado para diálogos y reacciones de los NPCs	Igual parece raro lo que voy a decir, pero a nivel jugable no afecta en nada...estos Bugs
Light Step (Paso Ligero)	9	AG 5, LK 5	1	50% menos de que salte una trampa	Hay 4 trampas contadas en todo el mapeado del juego, y la mayoría en una dungeon... no pinta mucho esta perk
Master Trader (Comerciante Maestro)	9	CH 7, Trueque 75%	1	25% discount when purchasing items from stores and traders	En este tipo de juegos el dinero siempre acaba sobrando y Fallout no iba a ser una excepción... así que no merece la pena
Mutate! (Mutación)	9		1	Cambia una de tus traits	No vale para nada, excepto si empiezas hacer trampas a niveles superiores al 20 cambiando Tirillas por Fuego Rápido una vez tengas Sniper
Mysterious Stranger (Personaje Misterioso)	9	LK 4	1	En los combates a veces aparece un pavo que te ayuda sin venir a cuento	La idea es buena, pero no tiene ninguna utilidad salvo por las risas que te echas
Pyromaniac (Pirómano)	9	Armas Grandes 75%	1	+5 puntos de daño a las armas que hagan daño por fuego, más gore para los fatalitys	Teniendo en cuenta que sólo hay un arma que nos valga para eso, el lanzallamas y lo poco de la bonificación al daño, debe ser una errata esta perk o algo
Sharpshooter (Tirador de Primera)	9	PE 7, IN 6	1	+2 to Percepcion para los modificadores por distancia	Si hubieran ido más a joder en los porcentajes de acierto tendría sentido, pero en este juego acabas dando en los ojos si o sí desde a tomar por saco.

Perks F2

Speaker (Orador)	9	Conversación 50%	1	+20% to Speech	No se necesitan tantos puntos de habilidad, ya se va sobrado entre la Inteligencia y los libros de habilidad
Action Boy (Bruce Willis)	12	AG 5	2	AP extra a la hora de combatir	Más disparos por turnos...sip, una buena forma de abusar
Cult of Personality (Culto a la Personalidad)	12	CH 10	1	La gente siempre te ve de manera favorable, no importa tu Karma o Reputación	Igual parece raro lo que voy a decir, pero a nivel jugable no afecta en nada...estos Bugs
Gain (Stadistic) Gana (Estadística)	12	(Statistic) < 10	1 (x7)	+1 a la estadística primaria elegida	Compensa gastarlos en Agilidad si vas escaso para pillar AP, en caso contrario no merece la pena
HtH Evade (Evasión Cuerpo a Cuerpo)	12	Desarmado 75%	1	+2 por cada punto de acción no gastado, más 1/12 de tu habilidad Desarmado a la Clase de Armadura al final de cada turno	Si te vas hacer luchador cuerpo a cuerpo compensa que no te enganchen
Lifegiver (Jesucristo)	12	EN 4	2	4 puntos de vida extra por nivel	Suena bien, pero no compensa y menos ya a nivel 12 ,con las armaduras/reducción de daño que acabas teniendo si o sí
Living Anatomy (Bones de la serie de la Sexta)	12	Doctor 60%	1	+10% a Doctor +5 de daño	5 puntos más daño por la cara por ataque , eso se nota contra el 90 % de los enemigos de la Wasteland
Master Thief (Ladrón Maestro)	12	Ganzúa 50%, Sigilo 50%	1	+15% a Ganzúa y Sigilo	No se necesitan tantos puntos de habilidad, ya se va sobrado entre la Inteligencia y los libros de habilidad
Medic (Médico)	12	Primeros Auxilios 40% o Doctor 40%	1	+10% a Primeros Auxilios y Doctor	No se necesitan tantos puntos de habilidad, ya se va sobrado entre la Inteligencia y los libros de habilidad
Mr. Fixit (Manitas)	12	Ciencia 40% o Reparación 40%	1	+10% a Reparación y Ciencia	No se necesitan tantos puntos de habilidad, ya se va sobrado entre la Inteligencia y los libros de habilidad
Tag! (Destacado)	12		1	Poder pillar una habilidad TAG Extra	No se necesitan tantos puntos de habilidad, ya se va sobrado entre la Inteligencia y los libros de habilidad
Weapon Handling (Manejo de Armas)	12	ST < 7, AG 5	1	+3 a la Fuerza en cuanto a las armas	Salvo que juegues con un personaje de Fuerza bajísima no compensa, por mucha ilusión que te haga equiparte una gatling con su alto de requisito de Fuerza para equiparla
Bonus HtH Attacks (Bonus al Ataque Cuerpo a Cuerpo)	15	AG 6	1	Ataques cuerpo a cuerpo consumen un AP menos	Sieres un brawler de la vida cógela sin dudar, la necesitarás viendo que la gente te dispara con escopetas

Perks F2

Bonus Rate of Fire (Bonus a Ratio de Disparo)	15	PE 6, IN 6, AG 7	1	1 AP menos a la hora de ataques a distancia	¿Tienes pensado matar a mucha gente con pipas? Pues imprescindible combinándola con Disparo Rápido
Pickpocket (Carterista)	15	AG 8, Sigilo 80%	1	Modificadores como el tamaño del objeto o desde donde hurtes se omiten el momento de robar	Perfecta...si ningún jugador de rol occidental no estuviera cargando/guardando partida cada 2 minutos
Silent Death (Muerte Silenciosa)	18	AG 10, Sigilo 80%, Desarmado 80%	1	Doble el daño al atacar cuerpo a cuerpo por detrás	Si esto fuera un juego de fantasía con espadas jugando con un pícaro, no te digo que no, pero en un universo con armas laser que dan a 200 metros, como que no compensa intentar pillar la espalda del enemigo
Slayer (Destructor)	24	ST 8, AG 8, Desarmado 80%	1	Todos los ataques cuerpo a cuerpo son críticos	Todo críticos, ni tirada de dados ni hostias. Si te va a dar por pelear cuerpo te interesaría, lástima que cuando llegues a nivel 24 ya te habrás hecho todas las quests y terminado el juego
Sniper (Unidad de élite que se lleva 3000 euros al mes)	24	PE 8, AG 8, Armas Pequeñas 80%	1	Aumenta de manera enorme la posibilidad de crítico con ataques a distancia	La descompensación personificada, añádele un rifle laser y revienta a toda la Wasteland si te apetece