

## Perks F 3

PERK	REQUERIMIENTO POR NIVEL	OTROS REQUERIMIENTOS	RANGOS	BENEFICIO	LA OPINIÓN DE MR. ORANGE
<b>Viuda Negra//Don Juan</b>	2		1	+10% de daño a npcs del sexo contrario, aparte de opciones exclusivas de diálogo	Compensa mucho más pillarla siendo una mujer dado el número de varones en el juego, como por los resultados en líneas de diálogo
<b>Niño de Papá/ Niña de Papá</b>	2	IN 4	3	+5 Ciencia, +5 Medicina	Al igual que en Fallout 2 acaban sobrando puntos por los libros de habilidad e Inteligencia, pero como es al principio del juego y no hay muchas más perks que escoger puede interesar
<b>Flipado de las Armas</b>	2	IN 4, AG 4	3	+5 Armas pequeñas, +5 Reparación	Al igual que en Fallout 2 acaban sobrando puntos por los libros de habilidad e Inteligencia, pero como es al principio del juego y no hay muchas más perks que escoger puede interesar
<b>Jugador de Liga Infantil</b>	2	ST 4	3	+5 Armas cuerpo acuerpo, +5 Explosivos	Al igual que en Fallout 2 acaban sobrando puntos por los libros de habilidad e Inteligencia, pero como es al principio del juego y no hay muchas más perks que escoger puede interesar
<b>Ladrón</b>	2	PE 4, AG 4	3	+5 Ganzúa, +5 Sigilo	Al igual que en Fallout 2 acaban sobrando puntos por los libros de habilidad e Inteligencia, pero como es al principio del juego y no hay muchas más perks que escoger puede interesar
<b>Aprendizaje Rápido</b>	2	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
<b>Entrenamiento Intensivo</b>	2		10	+1 a la estadística primaria elegida	Yo gastaría algunos puntos en suerte principalmente, para aumentar la posibilidad de crítico, vital para los disparos apuntados en VATS
<b>Corazón de Niño</b>	4	CH 4	1	Desbloquea opciones de diálogos exclusivas con niños	Si vas a usar un Diplomático puro, es interesante por ciudades como Little Lamplight
<b>Comprensión</b>	4	IN 4	1	1 punto más de habilidad al leer libros	Teniendo en cuenta que hay 325 libros, 100% todo el juego podrías llegar a subir 50 puntos por habilidad si los encuentras todos
<b>Educado</b>	4	IN 4	1	+3 puntos de habilidad por nivel	24 puntos extra hasta nivel 20 si la coges ahora. Yo sólo la cogería si voy con personajes de inteligencia menos de 7
<b>Entomólogo</b>	4	IN 4, Ciencia 40	1	+50% de daño a los insectos	De los enemigos jodidos, no hay tantas hormigas y sobre los Mutaescorpiones Gigante, yo directamente ni pelearía contra ellos o intentaría escapar en caso de que me vieran... igual a un machaca puro le puede interesar
<b>Bribón</b>	4	CH 4	3	+5 Conversación, +5 Trueque	Al igual que en Fallout 2 acaban sobrando puntos por los libros de habilidad e Inteligencia, no interesa, de las pocas veces que la he cogido ha sido más bien por Roleo en cuanto a hoja de personaje
<b>Iron Fist (Puño de Hierro)</b>	4	ST 4	3	+5 de daño combatiendo desarmado	Imprescindible esos 15 puntos de daño extra si quieres hacer la partida bizarra de jugar con un Kenshiro de la vida
<b>Bloody Mess (Masacre)</b>	6		1	+5% overall damage, more violent death animations	Ese 5% extra lo combinas con el 10 % de Viuda Negra y ya tienes la psicópata perfecta, con mutilaciones simpáticas cada poco en los enemigos
<b>Barriga de Plomo</b>	6	EN 5	1	-50% menos de radiación al beber agua radiada	La radiación como muestra de fidelidad a la saga, no acaba siendo un problema, salvo yo que se, que pases de abusar del viaje rápido y grabar/cargar cada 2 minutos durante los primeros compases del juego en Muv Dificil
<b>Dureza</b>	6	EN 5	1	+10% de Resistencia al Daño	Al cambiar el sistema de daños en Fallout 3, imprescindible esta perk pues ya no hay armaduras que descompensen tanto, incluida la Servoarmadura
<b>Afortunado</b>	6	LK 5	1	Encuentras casi el doble de chapas en cajas fuertes, escritorios, armarios,...	No compensa, al principio del juego puede pero en cuanto lleguen las armas laser sobrá la pasta
<b>Gánster</b>	6		1	+25% a la hora de enganchar en VATS con armas de una mano	De un 40 % pasarías a un 50 por ejemplo. Y bueno, habiendo el subfusil, recordada como armas a usar durante las primeras horas de juego compensa, por lo menos hasta que hagas tiempo para conseguir la Magnum, de las mejores armas del juego

## Perks F 3

<b>Experto en demoliciones</b>	6	Explosivos 50	3	+20% de daño con explosivos	Tal como está planteado el sistema de daños por partes del juego, 60 % extra de daño con granadas, minas de chapas... imprescindible, con un par de granadas destroza las 2 piernas de un grupo de enemigos y riete de ellos a distancia
<b>Comando</b>	8		1	+25% a la hora de enganchar en VATS con armas de dos manos	O bien usas subfusiles o rifles de asalto hasta que llegue la tecnología laser de verdad, así que compensa.
<b>Resistencia a la Radiación</b>	8	EN 5	1	+25% a la Resistencia Radiación	La radiación como muestra de fidelidad a la saga, no acaba siendo un problema, salvo yo que se, que pases de abusar del viaje rápido y grabar/cargar cada 2 minutos durante los primeros compases del juego en Muy Dificil
<b>Gorrón</b>	8	LK 5	1	Encuentras de manera considerable más munición en cajas fuertes, escritorios, armarios,...	No compensa, al principio del juego puede pero en cuanto lleguen las armas laser sobrar la pasta y por tanto el comprar munición...salvo la munición alienígena, la más potente del juego
<b>El tamaño importa</b>	8	EN 5	3	+15 a Armas Grandes	45 puntos de habilidad que ahorras en Armas grandes para poder gastar en otras... para mi no es útil porque al igual que en los otros Fallout pasará bastante hasta que uses Armas Grandes.
<b>Mulo</b>	8	ST 5, EN 5	1	+50 más a la hora de llevar peso	Como "sólo" puedes llegar 2 compañeros, irás algo justo si quieres ser un Arsenal andante llevando equipo pesado como Servoarmaduras/ armas grandes... puede ser una buena opción
<b>Mediación Imparcial</b>	8	CH 5	1	+30 a la conversación si tienes Karma neutral	Un personaje diplomático acabará teniendo si o si una conversación alta, aparte que es fastidiado ser Neutral en el juego a poco que empieces a ayudar/ joder a la gente
<b>Amigo Animal</b>	10	CH 6	2	Los animales no te acatarán y te ayudarán en combate con el 2º rango	Yao Guai es uno de los enemigos que de 3 hostias en Muy difícil te mata, compensa poder despreocuparte de él cuando vas explorando por la Wasteland. El resto de animales no son un problema en combate
<b>Refinamiento</b>	10		1	+5% a la Oportunidad de crítico	Si la combinas con Mejores críticos, una alta Suerte y cierto Rifle de franco que yo me sé los críticos serán tus mejores amigos en combate
<b>Mister Sandman</b>	10	Sigilo 60	1	Le cortas la garganta a un NPC que duerme, de manera que palma automáticamente	A nivel de roleo hay que reconocer que es la virgen porque quien no ha jugado con psicópatas en un sandbox donde la gente duerme, el pero es que no hay Gremio de asesinos que te lo premie
<b>Personaje Misterioso</b>	10	LK 6	1	En los combates a veces aparece un pavo que te ayuda sin venir a cuento en VATS	Cuando un enemigo tenga 150 o menos de puntos de vida, hay un 10 % de que en la secuencia de VATS aparezca el hombre con una Magnum y mate a cualquier enemigo del juego.... es lo que tiene bajar 9000 de daño. Interesante en Muy Dificil, te salcará el culo
<b>Rabia de los Sabiondos</b>	10	IN 5, Ciencia 50	1	+50% de Resistencia al Daño y la Fuerza es incrementada a 10 cuando la salud es del 20 % o menos	Aun no llevando Armadura, un personaje de Alta Resistencia absorbe un 50 % del daño en momentos críticos... en Muy Dificil es la típica perk que te da tiempo para poder escapar de un combate
<b>Noctámbulo</b>	10		1	+2 Inteligencia y +2 Percepción entre 6:00 P.M. y 6:00 A.M.	Por las noches hay penalización a la percepción, con lo cual con esta perk y una alta estadística serás el 1º en darte cuenta de la posición de los enemigos a la hora de explorar por la Wasteland... aunque también puedes abusar del viaje rápido y que no valga para nada entonces
<b>Aquí y ahora</b>	10		1	You instantly level up again	Como en los anteriores fallout no vale para nada, si quieres Exp vete a matar bichos o hacer quests
<b>Pirómano</b>	12	Explosivos 60	1	+50% de daño con las armas basadas en el fuego	Una de las grandes mejoras respecto a su versión en los anteriores Fallout: lanzallamas, bomba nuka cola, pincho moruno pasan a ser de las mejores armas del juego
<b>Canibal</b>	12		1	Comerse personas y ghouls te da 25 puntos de vida y el karma se reduce en 1	A nivel de rol de psicópata viene bien y algo de vida recuperas de regalo. Es la típica perk más por nivel interpretativo que por otra cosa... bueno si, da opciones de diálogo únicas con ciertos personajes
<b>Vitalidad</b>	12	EN 6	1	+30 Puntos de Vida	Directamente esta es un bug, eran 3 rangos y lo dejaron en 1. Los 90 puntos de vida extra hubieran llamado la atención al Brawler puro

## Perks F 3

<b>Experto en Robótica</b>	12	Ciencia 50	1	+25% de daño a los Robotos y la posibilidad de apagarlos si los flanqueas en sigilo	De las mejores Perks de todo el juego, un personaje sigiloso se ahorra un sin fin de combates gracias a ella
<b>Sniper</b>	12	PE 6, AG 6	1	+25% de probabilidades para engarcha en VATS en la cabeza	Para mi suena mejor de lo que es, en Muy Dificil interesa atacar el resto de miembros antes que la cabeza para sacar ventaja
<b>Carrera Silenciosa</b>	12	AG 6, Sigilo 50	1	+10 Sigilo, la velocidad a la hora de andar y el peso de la armadura ya no afecta al sigilo	Imprescindible para el personaje que tire de sigilo
<b>Metabolismo Rápido</b>	12		1	+20% de puntos de vida restaurados al usar Stimpacks	Sólo la recomiendo si tienes pensado ser un brawler cuerpo a cuerpo, con lo cual la combinarías con una alta medicina
<b>Autoritario</b>	14		1	Cuando mates a un hdp, le quitarás los dedos para venderseles a Sonora Cruz	Más a nivel de roleo que otra cosa ya que la Wasteland, aunque está llena de hdp no te dan mucha recompensa
<b>Químico</b>	14	Medicina 60	1	Dura el doble los efectos de las drogas	En este juego compensa ser un drogadicto por sustancia como el Jet o Psycho, sobre todo si eres un Brawler
<b>Asesino a Sueldo</b>	14		1	Cuando mates a un santurrón, le quitarás las orejas para venderlas a Daniel Littlehorn	Como Autoritario pero peor, apenas hay buenas personas en Yermo Capital.
<b>Cyborg</b>	14	Medicina 60, Ciencia 60	1	+10 en Armas Energía , +10% a Resistencia al Daño, al veneno y a la radiación	10 % más de Reducción al daño, ya sólo por eso hay que cogerla
<b>Paso Ligero</b>	14	PE 6, AG 6	1	No se te activas las trampas	Hay mayor número de trampas que en los anteriores juego, pero no las suficientes como para compensar la perk
<b>Master Trader</b>	14	CH 6, Trueque 60	1	Todos Items cuestan un 25 % menos	Se le saca partido si en el momento de pillarla, pasas por completo de meter puntos a la habilidad Trueque por que el juego está compensado en ese sentido: nunca comprarás algo a un comerciante y se lo venderás por más como en Morrowind. Y nada, da un par de diálogos únicos.
<b>Esqueleto de Adamantio</b>	14		1	50 % menos de daño a extremidades	La idea es buena, pero salvo que juegues en Muy Dificil y tengas instalado Broken Steel no le darás mucho uso
<b>Destacar</b>	16		1	Añade 15 puntos a la habilidad que elijas	Al igual que en Fallout 2 acaban sobrando puntos por los libros de habilidad e Inteligencia, por lo que no merece la pena
<b>Mejores Impactos Críticos</b>	16	PE 6, LK 6	1	+50% de daño en los críticos	Combinándola con una estadística alta de suerte, Refinamiento y un alto Sigilo, tendrás mucho ganado en un combate de un sólo disparo
<b>Action Boy/ Action Girl</b>	16	AG 6	1	+25 Action Points	Imprescindible el ataque extra que suele conllevar el aumento de PA, perfecta si la combinas con cierta máscara de Hokey + Jet
<b>Resistente a las Drogas</b>	16	Medicina 60	1	50 % menos de hacer adicto	Como en los anteriores Fallout las drogas no suponen un problema
<b>Infiltrado</b>	18	PE 7, Ganúa 70	1	Las cerraduras que se te hayan jodido al forzarlas, tendrás otro oportunidad	No tiene sentido alguno porque no han ido a joder con el minijuego
<b>Genio Informático</b>	18	IN 7, Science 70	1	Los terminales que se te hayan quedado bloqueados, tendrás otra oportunidad	No tiene sentido alguno porque no han ido a joder con el minijuego
<b>Fuego Concentrado</b>	18	Armas de Engería 60, Armas Pequeñas 60	1	+5% de precisión con cada ataque que hagas en VATS	Sólo funciona si la complementas con armas laser que consumen pocos AP, de esa manera al acumular tantos disparos habrás obtenido una gran bonificación en la precisión, ej: disparo 6 veces, el último tiro tendría una bonificación de un + 20 %
<b>Mano Paralizante</b>	18	Desarmado 70	1	Puede paralizar al enemigo si le enganchas ataques desarmado en VATS	La perk definitiva para mi en el cuerpo a cuerpo y por el que merece la pena haberse complicado la vida puta hasta este nivel con un Brawler puro

## Perks F 3

<b>Energía Solar</b>	20	EN 7	1	+2 Fuerza y +1 HP cada 10 segundos si te la luz del sol, entre 6:00 A.M. y 6:00 P.M.	Teniendo en cuenta el nivel al que lo consigues no tiene jodido sentido pues irás sobrado de Stimpacks
<b>Ninja</b>	20	Armas Cuerpo a Cuerpo 80, Sigilo 80	1	+15% oportunidad de crítico con armas cuerpo a cuerpo y desarmado, +25% más de daño con ataques críticos	No descompensa como lo hizo en su momento Slayer, muy buena perk
<b>Festival del Aniquilador</b>	20		1	Toda muerte en VATS recobra todos tus Aps	Casi casi el equivalente a Sniper de los anteriores Fallout en cuanto a descompensación.
<b>Explorador</b>	20		1	Todas las localizaciones marcadas en el mapa	163 localizaciones en el mapa de 20 Km cuadrados, aunque hay más sin marcar... pues interesante esta perk... si te quieres cargar el componente de exploración del juego