



La première étape consiste à trouver l'armure en kevlar. Il se trouve dans un vestiaire dans une maison abandonnée à l'est du saloon et du magasin de Goodsprings. Vous aurez besoin d'une compétence en crochetage de 25 pour l'ouvrir.



La recette pour ce mod peut être trouvée si vous allez à un établi et que vous regardez dans la catégorie Divers. A chaque fois où vous ramasserez un des objets uniques nécessaires, vous recevrez un message. Il vous faut également une compétence en Réparation de 25.



Une fois avoir récupéré l'armure, il vous faudra quelques ingrédients pour la faire passer à la phase suivante. Le seule objet unique requis pour la phase 2 est le fer à souder, se trouvant dans la station service de Goodsprings.



En plus de ça, il vous faudra un marteau et une armure en métal. Comme il est difficile de déterminer exactement où en avoir une, j'en ai préparé une à l'intérieur d'un casier (25) chez Jean pro du sky-diving.



Une fois les pièces réunies, trouvez un établi et mettez-vous au boulot.



Pour pouvoir atteindre la phase finale de l'armure, vous aurez besoin d'un uniforme de SWAT de patrouille du Nevada. Vous pourrez en trouver une dans un casier (25) au poste de garde des autoroutes du Nevada.



A présent, je suis sûr que vous avez trouvé de la ferraille et que vous avez tué un Gecko ou 2. Ce sont les éléments nécessaires à la finition de l'armure. La peau de Gecko n'a pas besoin d'être tannée. Trouvez un établi et commencez à travailler sur les dernières améliorations.



Vous voilà à présent prêt(e) à botter des culs. Amusez-vous bien !

Stats :

Armure WolfeCo = Poids 8lb, DT10, Résistance aux dégats +1, Chance+1, Agilité+3, Légère

Armure WolfeCo, renforcée = Poids 18, DT 16, Résistance aux dégats +3, Chance+1, Agilité+2, Moyenne

Armure WolfeCo, endurcie = Poids 25, DT 20, Résistance aux dégats +5, Chance+1, Agilité+1, Moyenne