



Purpura Games présente :

GUIDE NEVRO CITY



Chapitre 1 : 12h00

Appartement d'Yves

- Fouillez le placard de gauche pour recevoir le *Carnet de détective* qui sert à consulter l'objectif en cours, utilisable à tout moment dans le menu "Documents" (image 1). Yves s'habillera et équipera son plus beau chapeau. Vous êtes prêts pour quitter son appartement.
- ANNEXE Dans le couloir, ramassez l'Os pour la quête bonus « Les fragments du météore » (p. 17). (image 2)



image 1



image 2

Scène du crime

- Allez parler à monsieur Olde, le vieil homme, pour l'interroger. Goldon s'énervera et restera près du vieillard, laissant le cadavre de Charlie sans surveillance. (image 3)
- Attendez que Goldon ait le dos tourné pour fouiller le cadavre de Charlie et récupérez la clé de son appartement. (image 4)
- Accédez à l'appartement de Charlie grâce à sa clé pour y trouver la lettre de menace. (image 5)
- ANNEXE Fouillez les tiroirs pour trouver la *Petite clé* pour la quête « Anxiolitiques » (p. 17). Grâce à celle-ci, fouillez la boîte à pharmacie pour trouver un *Anxiolitique*.
- Quittez l'appartement de Charlie.

Olde s'échappe. Sortez de l'immeuble.



image 3



image 4



image 5

La Sainte Vierge

- Une fois dehors, dirigez-vous vers la rue de la Vierge à l'est pour retrouver Goldon essoufflé, car le vieux lui a échappé. Il accepte qu'Yves l'aide à traquer Olde. Il vous met sur la piste de la Sainte Vierge et récupère la *Lettre de menace*.
- **ANNEXE** : Lorsque vous parlez au sans-abri qui fait la manche, répondre oui quand il vous demande une pièce vous permet de gagner 2 Eurots.
- **ANNEXE** : Quête « fragments du météore » (p. 17). Parlez à Lola l'écolière et acceptez d'aller chercher son père qui se trouve au comptoir, la raie apparente. En remerciement elle vous donnera un fragment de météore. (Il faut le faire avant que le concert ait lieu).
- Une fois dans la Sainte Vierge, parlez à Louis. Il est trop préoccupé pour vous aider, car le musicien censé donner un concert ce soir est absent. Il vous faudra résoudre ce problème pour pouvoir échanger avec Louis. (**image 6**)
- Direction l'ouest où vous trouverez le musicien John Brownie devant le commissariat. Il a des ennuis et sollicitera votre aide. (**image 7**)
- **ANNEXE** : Quête « fragments du météore » (p. 17). Un fragment se trouve dans la ruelle aux ordures, à même le sol.



image 6



image 7

- Retournez voir Louis pour lui exposer la situation et récupérer un flyer pour sortir John du pétrin. (**image 8**)
- De retour devant le commissariat, montrez le flyer à l'agent de droite pour qu'il libère John. (**image 9**)
- J.B donne à Yves l'accès à son entrepôt où il faudra l'y retrouver plus tard et retourne au bar donner son concert. Il vous faut y assister.
- Louis est à présent disponible pour vous parler et vous donne rdv aux W.C. Rejoignez-le.
- Vous prenant pour un homme de main de Olde, il menacera de vous tuer. Il vous faut choisir les bons mots pour vous en sortir :
Première réponse : « Je bosse pour le compte du commissaire Goldon » **ou** « Je fais partie d'un clan ninja ».
Deuxième réponse : « Vous trouvez que j'ai la carrure d'un homme de main ? »

- Une fois apaisé, Louis acceptera de parler de Olde sans langue de bois.
- Parlez de Olde à Mindie, la prostituée aux couettes blondes. Elle acceptera de donner l'adresse du vieillard.



image 8



image 9

L'immeuble 12

- Rendez-vous dans la rue de l'Epicerie à l'est et entrez dans l'immeuble au numéro 12. Trouvez la boîte aux lettres au nom de Young afin d'en déduire où est l'appartement de Olde : le numéro 4 qui se situe au deuxième étage. (image 10) Prenez l'ascenseur.
- **ANNEXE** : Quête « Anxiolitiques » (p. 17). Visitez l'appartement 6 où habitent Gwendurianne et son bébé. Fouillez les tiroirs de la commode de droite pour trouver un *Anxiolitique* et le *Journal de Gwendurianne*.
- Frappez à la porte de droite et choisissez l'option de dialogue : « Je dois vous parler à propos de votre mari. C'est urgent. » Entrez. (image 11)
- Elle vous remet la clé de la cave de l'immeuble.



image 10

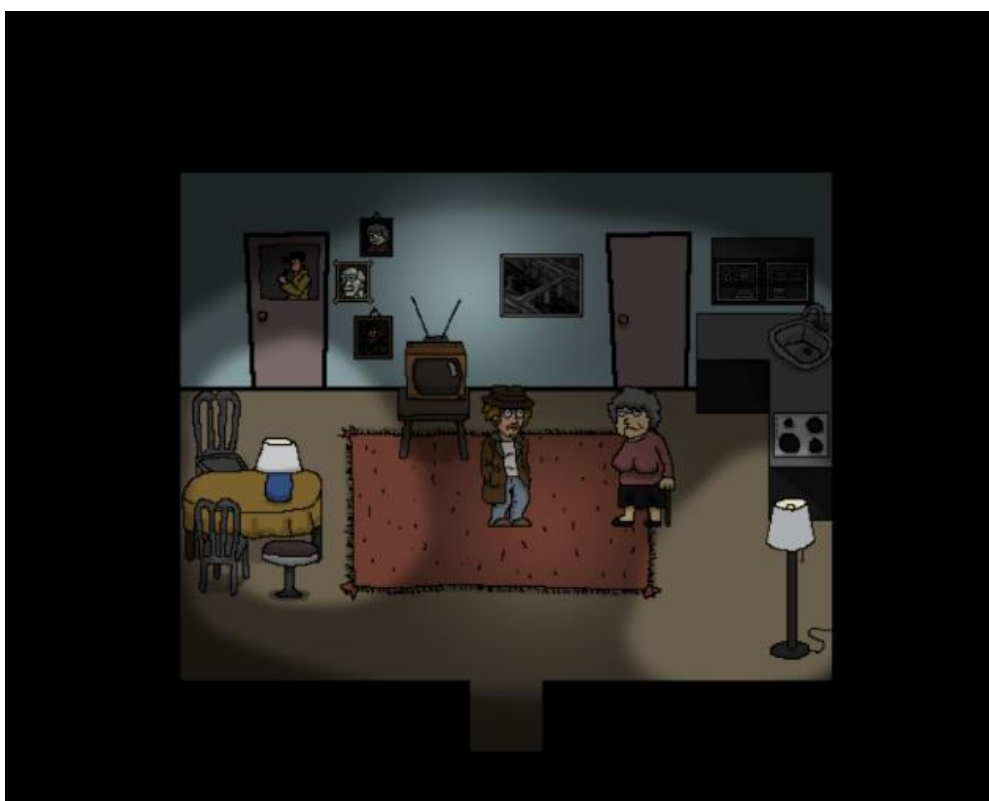


image 11

- **ANNEXE** : Quête « Fragments du météore » (p. 17). Au premier étage, visitez l'appartement 3 qui semble abandonné et tentez de percer ses mystères. Fouillez le bureau du salon pour récupérer le premier *Journal du père*. Le deuxième journal est dans la chambre à gauche du salon. Grâce aux informations contenues dans le journal vous êtes en mesure de comprendre que le code du cadenas du frigo est « Deutéronome 31:6 ». Ouvrez le frigo, et fouillez-le pour trouver le dernier journal ainsi qu'un *Fragment de météore*.
- De retour dans le hall de l'immeuble, vous pouvez ouvrir la porte de la cave grâce à la *Clé de la cave*.

La cave

- Traversez les couloirs sombres. Dans la deuxième salle vous pouvez lire la note épinglée au mur pour comprendre ce qu'il se trame dans cet endroit.
- Accédez à la dernière salle, l'abattoir. Vous y retrouverez monsieur Olde, ligoté.
- Préparez-vous à fuir car madame Olde s'apprête à vous attaquer après son monologue. Attirez-la d'abord en haut de la table afin de l'éloigner de la sortie, puis faites le tour de celle-ci, pour finalement vous faufiler dans le couloir. Ne vous arrêtez pas d'avancer dans les couloirs. Votre poursuivante finira par se tuer d'elle-même en glissant.
- Retournez dans l'abattoir pour confronter Olde. Un choix s'offre à vous. Le libérer ou le livrer. Ce choix aura des conséquences sur l'avenir. (voir « Les 4 fins » p.16)

Chapitre 2 : 2h30

Commissariat

- Yves fait son rapport à Goldon. Ils en viendront à la conclusion que Olde n'est peut-être pas directement lié au meurtre de Charlie. L'enquête n'est donc pas conclue et Yves propose de continuer à creuser. Goldon lui suggère finalement d'interroger les gens de la rue des Gueux. (**image 12**). Patience, il vous sera possible de fouiller les casiers de Goldon plus tard.
- **ANNEXE** : Pour trouver des informations bonus : Dans le bureau voisin des inspecteurs, il est possible de fouiller chaque casier pour en apprendre plus sur les affaires classées.
- **ANNEXE** : Au RDC, dans le vestiaire il est possible de fouiller les casiers. Celui de droite donne un *Anxiolitique* (Quête « Anxiolitiques » p. 17). Celui de gauche donne *10 Eurots*.
- **ANNEXE** : Il est possible de retrouver Olde dans les cellules. Si vous aviez opté pour la libération de celui-ci dans la cave, il vous proposera de l'aider à s'évader. Cette étape est à faire avant d'avancer trop loin dans le chapitre 2. Votre choix aura des conséquences sur l'avenir.
Pour aider Olde : Parlez au garde à l'extérieur de la prison et demandez à voir les clés « juste pour les toucher ». Ensuite, direction le vestiaire (**image 13**). Parlez à Bill, le flic torse-nu, et demandez-lui les clés. Il acceptera en échange de votre aide pour trouver sa serviette. Il suffit de lui reparler pour lui faire remarquer que sa serviette est sur son épaule. Mission accomplie. Bravo. Retournez voir Olde pour lui remettre les clés.



image 12



image 13

Rue des gueux

- Allez parler à Melvin, le sans-abri en bas de votre immeuble et questionnez-le à propos de Charlie. Il indiquera que Charlie fricotait avec un transsexuel. (**image 14**)

- Allez directement à l'église -il n'est pas nécessaire d'acheter l'information au sans-abri- et assistez à la réunion des grands stressés pathologiques. (image 15)



image 14



image 15

Le groupe de soutien

- Assistez à la réunion jusqu'à obtenir la bénédiction forcée du père Fuzer. Chelsie, la prostituée de la Sainte Vierge est présente : il s'agit du transexuel dont parlait Melvin. Parlez-lui. (image 16)
- Chelsie vous donne rdv en en dehors de l'église pour parler de Charlie loin des oreilles indiscretes. Interrogez-la. (image 17)
- Vous recevez l'appel de l'inconnu. Il vous demande de rencontrer un certain Georges Profonde au Delusk Hotel. L'hôtel se situe dans la rue de la Vierge, à gauche de la Sainte Vierge.
- La chambre d'hôtel est chère, il sera nécessaire d'avoir 55 Eurots. C'est à ce moment que l'accès à l'entrepôt de J.B, situé au nord de la rue des Gueux (la route barrée) devient intéressant. Allez-y.
-



image 16



image 17

L'entrepôt

- Arrivé à l'entrepôt, Yves se fait aborder par des racailles. Soyez intelligent, ne dites surtout pas que vous êtes flics, ou ne les provoquez pas, cela pourrait très mal finir.
- Passez le test du gangster. Bien répondre n'a aucune importance mais pour obtenir l'approbation totalement dépourvue d'intérêt d'Yvick, voici les réponses qu'il attend aux trois questions (**image 18**)
1ère question : « Je fuis et je reviens avec des copains »
2ème question : (Facile) « Le rap »
3ème question : « Pas de pitié pour les traîtres »
- Accédez à l'entrepôt et montez l'escalier pour atteindre le bureau de J.B. Acceptez sa proposition de job. (**image 19**)

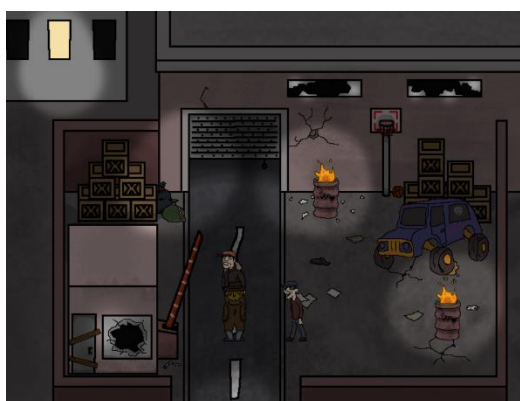


image 18

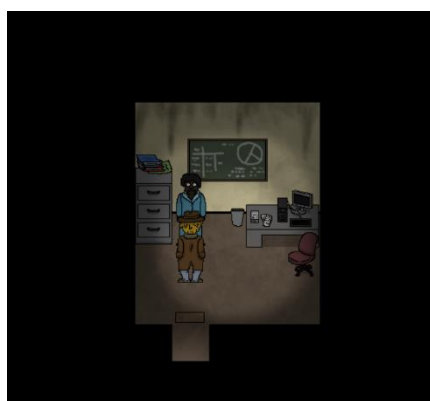


image 19

La cabane

- Retournez rue des Gueux et parlez au type en scooter. Il vous emmènera à la périphérie de la ville.
- Une fois devant la cabane pittoresque, frappez à la porte et dites que vous venez de la part de J.B pour entrer.
- Après la conversation, suivez Boberu san dans l'autre pièce.
- Observez les quatre toiles exposées au mur de la cave et partagez votre analyse pertinente sur chacune des quatre "œuvres", puis retournez parler à Boberu.
- Quand le zombie surgit, ignorez le combat et remontez directement. Ne cherchez pas à sortir de la cabane car un zombie bloque l'issue et peut vous tuer.
- Dirigez-vous vers la commode et fouillez les tiroirs pour trouver le vieux grimoire. (**image 20**)
La formule pour expulser les zombies est "*Pecnous Exitus*"
- Une fois la voie libre, quittez les lieux et retrouvez Boris le motard qui vous ramènera en ville.
- Retournez voir J.B à l'entrepôt pour récupérer votre argent (60 Eurots). Une décision sera à prendre quant à l'avenir de John, qui aura des conséquences à la fin.



image 20

Delusk Hotel

- Parlez au réceptionniste de l'hôtel et demandez à voir Georges Profonde. Il prétendra ne pas avoir le droit de vous laisser passer à moins que vous ne soyez un client de l'hôtel. Reparez-lui et demandez cette fois à prendre une chambre (55 Eurots). Si par inadvertance vous avez dépensé une partie de l'argent ailleurs, explorez la ville.
Le réceptionniste vous donne la *Carte magnétique* permettant d'ouvrir votre chambre ainsi que toutes les autres chambres du bâtiment car il s'agit probablement du passe-partout de l'établissement ! (image 21)
- **ANNEXE** : il est possible de consulter le registre sur le comptoir de la réception afin de savoir qui a loué quelle chambre. N'hésitez pas à visiter les autres chambres avant de poursuivre la quête principale, pour des dialogues aussi trépidants que dispensables.
- Prenez l'ascenseur et allez au quatrième étage pour trouver la chambre 12 où séjourne Georges. Utilisez la *Carte magnétique*. (image 22)
- Yves découvre le corps éventré de Georges. Première crise d'angoisse. Si vous possédez un *Anxiolitique*, c'est le moment de l'utiliser afin de ne pas vous retrouver limité à un scénario de fin. Fouillez la pile de dossiers sur la commode.
- L'inconnu vous appellera à nouveau puis la conversation sera interrompue et l'atmosphère deviendra lugubre. Quittez la chambre 12.



image 21



image 22

Les limbes du Delusk Hotel

- **ANNEXE** : Quête « Exorcismes » (p. 18). Il est possible d'invoquer le fantôme de Georges et de lui parler en utilisant le sort du Nekronomikone : « *Mortus Revelatum* » dans sa chambre.
- Quittez la chambre et dirigez-vous vers l'ascenseur.
Dans le couloir, ouvrez la porte du milieu pour rencontrer l'ombre.
Retournez à l'ascenseur et appuyez sur le bouton.
- Ouvrez chacune des trois portes du couloir suivant pour revivre les souvenirs d'Yves.
- Une fois les trois chambres visitées, allez parler à l'ombre au bout du couloir. Elle vous mènera au hall.
- Rejoignez la sortie.

Chapitre 3 : 4h30

Le réveil

- De retour chez Yves, vous devez à présent retrouver l'inconnu comme prévu. Il suffit de vous rendre rue de l'Eglise. La petite maison rouge est désormais accessible. (**image 23**)
- **ANNEXE** : Quête « Fragments du météore » (p. 17). Dans le placard poussiéreux de la maison vous pouvez récupérer un fragment du météore.
- Montez l'escalier et rencontrez enfin l'inconnu en personne qui se révèle être un agent du FBI du nom de Moulder. Il vous explique son plan et vous donne rdv à l'église pour confronter le père Fuzer qui aurait instrumentalisé les meurtres.



image 23

Le cimetière

- Assistez à la scène, impuissant, et surmontez une nouvelle crise d'angoisse grâce à un *Anxiolitique*. Il vous faut maintenant trouver le moyen d'accéder à la crypte où Fuzer se serait rendu.
- Parlez au rockeur nommé Ojie qui monte la garde. Pour l'éloigner, demandez-lui si tout va bien. Son envie pressante d'uriner est votre chance. Cependant il a peur du fossoyeur qu'il vous faudra donc écarter.
- **ANNEXE** : Quête « Exorcismes » (p. 18). Dans le cimetière, le sort « *Mortus Revelatum* » permet de faire apparaître deux fantômes.
- **ANNEXE** : Quêtes « Fragments de météore » (p. 17) et « Exorcismes » (p. 18). Il est possible d'interagir avec la porte de la crypte du cimetière pour lancer un dialogue avec le type enrhumé. Il vous demandera de récupérer sa clé et vous donnera pour cela celle de son appartement de l'immeuble 34 rue de la Vierge. Il suffit de s'y rendre, d'interagir avec le tableau représentant une pelle pour récupérer la clé de la crypte. Utilisez-la pour entrer dans la petite crypte et vous tomberez sur un squelette sur lequel il est possible de récupérer un *Fragment de météore*.
Le sort « *Mortus Revelatum* » permet de faire apparaître le fantôme de l'ancien fossoyeur.
- Dans le cimetière, parlez à Ned pour tenter de l'éloigner : suggérez-lui de faire une pause, ce qu'il refusera. Pour le convaincre de se cacher, soyez franc et dites-lui qu'il effraie les profanateurs. Etant quelqu'un de gentil et compréhensif, il acceptera de jouer le jeu et de se cacher le temps qu'il faut. **(image 24)**
- Annoncez la nouvelle à Ojie, le garde de la crypte. Vous serez contraint de l'accompagner pour s'assurer que tout va bien. Une fois rassuré, il vous demandera de l'intimité. Quittez les lieux.
- Vous pouvez à présent accéder à la crypte.



image 24

La crypte

- Une fois à l'intérieur, Yves se retrouve face à une bande de métalleux qui pratiquent avec ferveur le head banging. Dirigez-vous vers l'homme sur le canapé (Dark Jacky) et parlez-lui. (image 25)
- Ayant du mal à communiquer, vous devez couper la musique en utilisant l'ordinateur au centre de la pièce. Adressez-vous à nouveau à Dark Jacky.
- Après son discours, examinez la statue en forme de crâne cornu. Devant l'énigme que celle-ci vous pose, Dark Jacky vous aiguille vers une medium experte en occultisme. Rdv au 34 rue de la Vierge où elle a son cabinet. (image 26)

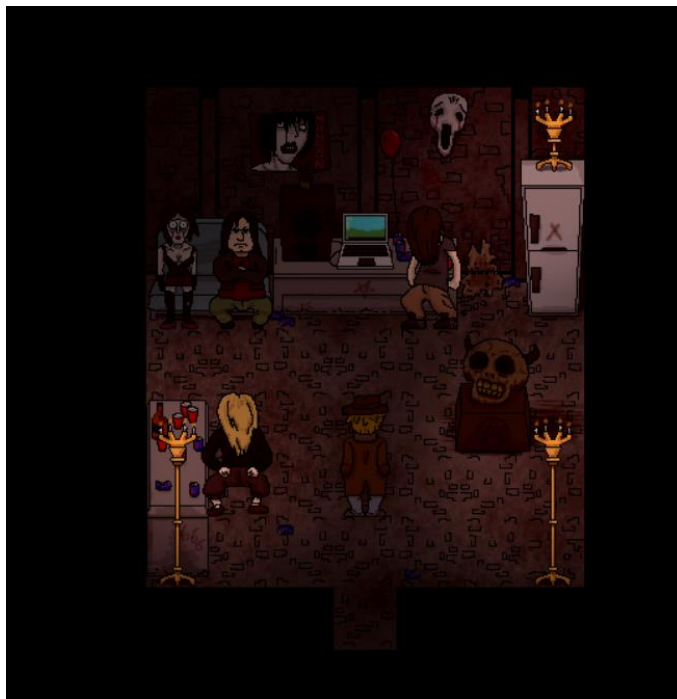


image 25



image 26



image 27

- Entrez dans l'immeuble et montez au premier étage. Dark Jacky se tiendra près de la porte. Parlez-lui puis entrez dans l'appartement de gauche. (**image 27**)
- Maisse vous met au défi de trouver la boîte de Schrödinger qui peut vous aider. Ouvrez le carton sur la gauche pour faire apparaître une statuette.
- Après la vision, retournez à la crypte pour ouvrir l'accès aux souterrains en utilisant la *Statuette des profondeurs* sur le crâne cornu. (**image 28**)
- Parcourez les galeries souterraines jusqu'à atteindre l'Eglise des profondeurs et confrontez le père Fuzer. La vérité ne sera pas douce à entendre...

C'est la dernière étape pour terminer Nevro City. Désormais la fin dépendra de l'ensemble de vos choix. Félicitations.



image 28

Les 4 fins

Le possédé

Il existe deux façons d'obtenir ce scénario de fin.

1. Vous n'avez pas utilisé d'*Anxiolitiques* et avez cédé à l'appel de la magie noire pour maudire ou tuer John. Ceci renforce l'influence du Profond, rendant toute lutte impossible.
2. Vous faites le choix d'abandonner au moment de la lutte, voire de vous offrir au Profond.

Le Profond prend possession du corps d'Yves et élimine Fuzer avant de se désagréger, causant votre mort.

Le libéré

Pour rendre possible cette fin, il vous faut avoir aidé Olde à s'évader de la cave et de la prison du commissariat. Lors de l'affrontement final contre Fuzer, le vieux Olde intervient et décide de vous épargner par gratitude, voire de se joindre à vous pour survivre.

Le miraculé

Dans le cas où vous n'avez pas secouru Olde, et que vous êtes parvenu à réunir la totalité des *Fragments de météore* (voir quête du même nom p.17) qui forment désormais la *Rondelle cosmique*, cette dernière vous protège du tir vengeur de Olde et vous permet de survivre, seul.

Le décédé

Si vous n'avez pas secouru Olde et n'avez pas obtenu la *Rondelle cosmique*, le tir de Olde vous est fatal. Rideau. Générique de fin.

Quêtes annexes

Les Anxiolitiques :

Il y a 3 *Anxiolitiques* cachés dans la ville. Les obtenir vous permettra de calmer les « crises » d'angoisse d'Yves, ce qui aura également son impact face au Profond.

- Le premier *Anxiolitique* se situe dans la boîte à pharmacie de l'appartement de Charlie, 42 rue des Gueux. La clé se trouve dans les tiroirs de la commode.
- Le deuxième *Anxiolitique* se trouve dans l'immeuble au 12 rue de l'Épicerie. Rendez-vous à l'appartement 6 où habitent Gwendurianne et son bébé. Fouillez les tiroirs de la commode de droite pour le trouver.
- Le troisième *Anxiolitique* se situe dans le casier de droite des vestiaires du commissariat, au RDC.

Les Fragments de météores :

Il y a 10 fragments à récupérer dans la ville. Certains sont facile à avoir, d'autre nécessitent un peu plus de curiosité. En allant dans l'appartement 2 de l'immeuble 44, vous ferez la rencontre d'un vieillard qui garde une épée mythique scellée dans un socle. Il explique que pour pouvoir la brandir il faut réunir 10 *Fragments de météore*. Cette épée serait magique et aurait la puissance de vaincre un dieu.

- Le premier fragment peut être trouvé dans la ruelle en haut à gauche du commissariat au milieu des ordures.
- Le deuxième est sur le sol dans la cour de la mairie qui se situe au nord de la rue de l'épicerie.
- Le troisième peut être obtenu auprès de Lola l'écolière si l'on accepte de lui rendre service (il faut faire cette action avant d'aider John Brownie afin de ne pas risquer de louper ce fragment) Si vous l'avez loupé, il est possible que Lola le laisse tomber en quittant l'endroit si vous avez fait certains choix.
- Le quatrième est achetable auprès de Joseh l'épicier dans l'épicerie en échange de 10 *Eurots*.
- Faites la quête de Tchouinos, le type qui attend sa sœur devant l'épicerie. Tchouinette se trouve dans le hall du Delusk hotel en proie à un vieux pervers. Reparler à Tchouinos une fois qu'elle vous a envoyé balader puis suivez le à l'hôtel. Retrouvez sa dépouille dehors et fouillez-la pour obtenir un fragment et 10 *Eurots*.
- Le sixième fragment est dans la tanière du rat au dernier étage de l'immeuble n°44 rue des Gueux. Pour le faire sortir, placez l'os dans le carton au bout du couloir puis prenez l'escalier. Remontez et le rat sera emprisonné, laissant l'accès à son trou pour récupérer le fragment.
- Ouvrez le congélateur de l'appartement du curé dans l'immeuble 12 rue de l'Épicerie grâce au code 316 pour récupérer un journal relatant l'histoire du lieu ainsi qu'un fragment.
- Dans le cimetière, aidez l'homme enfermé dans la petite crypte en récupérant sa clé chez lui. une fois la crypte ouverte fouillez le squelette pour récupérer le fragment logé dans son crâne et qui semble être la cause de son décès.
- Un fragment est caché dans l'armoire poussiéreuse de la vieille maison rouge de la rue de l'Église, accessible après avoir coopéré avec l'inconnu au téléphone dans le chapitre 3.

- Utilisez le sort « *Mortus Revelatum* » dans le cimetière pour révéler la présence de l'homme au chapeau. Suivez son jeu de piste. Le premier endroit à visiter est là où vont les mauvais garçons : Les cellules de la prison. Ramassez le papier rouge.
La piste suivante est le chiffre 3 : La chambre 3 au Delusk hotel. Ramassez le papier rouge.
La troisième piste est là où le père est censé voir et protéger ses enfants : L'église.
La dernière piste est là où tout a commencé : L'appartement de Yves. L'homme au chapeau vous remettra un fragment de météore pour récompenser votre assiduité.

Vous êtes désormais en possession de tous les fragments qui se regrouperont d'eux-mêmes pour former la *Rondelle cosmique*. N'oubliez pas de retourner voir le vieillard au 44 rue des Gueux pour avoir la conclusion de sa prophétie.

Les Exorcismes :

Une fois en possession de *Nekronomikone*, le grimoire maléfique, il est possible d'accéder à certains pouvoirs souvent inutiles et donc indispensables. En effet il y a quatre sorts utilisables n'importe où et n'importe quand tels que « *Anus Eucalyptus* » qui a un effet fort intéressant. Ou encore « *Infernatum Capharnaum* » qui provoque un game over instantané et impressionnant. Mais celui qui nous intéresse ici est « *Mortus Revelatum* ». Il existe 7 fantômes qu'il est possible d'invoquer à des endroits précis.

- Dans le hall de l'immeuble 42 rue des Gueux (L'immeuble d'Yves), il est possible de faire apparaître le fantôme de Charlie pour tenter d'en savoir un peu plus sur les circonstances de sa mort... ou pas... Lui parler l'exorcisera.
- Dans l'immeuble 12 rue de l'Épicerie, au premier étage dans le troisième appartement, il est possible de révéler le fantôme d'un bébé. Elle vous suivra jusqu'au hall où elle vous montrera le dernier endroit qu'elle a connu. Vous l'exorcisez.
- Dans le même immeuble au deuxième étage, l'appartement 5 abrite la dépouille d'un homme sur un fauteuil. Son fantôme peut être révélé. Lui parler permettra de l'exorciser.
- Entre le Delusk hotel et la Sainte Vierge, il y a une benne contenant un cadavre. Faites apparaître le fantôme pour en apprendre plus sur son décès et permettez-lui de partir en paix.
- Dans le cimetière il est possible de faire apparaître deux fantômes. Mais l'un d'eux, l'homme au chapeau n'est pas exorcisable, il proposera cependant un jeu de piste (voir quête « Fragments de météore » p. 17). Celui qui nous intéresse est le fantôme de Brenda Glendux, la défunte épouse de Marcus Glendux qui réside dans un appartement de l'immeuble 34 rue de la Vierge. En lui parlant on apprend qu'elle a été empoisonnée et semble en vouloir à son ex mari. Elle disparaîtra subitement mais il est possible de la retrouver en allant chez Marcus et en refaisant le sort. Cette étape permettra d'enfin l'exorciser.
- Dans le Delusk Hotel, dans la chambre 12, il est possible de faire apparaître Georges Profonde. Cette discussion très palpitante se conclura par son exorcisme paisible.
- Le dernier fantôme est dans la petite crypte du cimetière que vous pourrez ouvrir en aidant l'homme qui y est enfermé. En entrant vous serez étonné de trouver une vieille dépouille. Le sort permet de révéler l'esprit de l'ancien fossoyeur qui attend toujours que l'on vienne le sauver. Ainsi son âme sera libérée.

Voici les sept fantômes cachés à Nevro City. Tous les trouver n'apporte rien.
Libre à vous de tout explorer pour le plaisir. Ainsi Nevro city n'a plus de secret pour vous.

Merci d'avoir suivi ce guide qui j'espère vous aura été utile !