

# Nibiru:

## Wysłannik Bogów

### PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Nibiru**

# **Age of Secrets**

**autor: Bolesław „Void” Wójtowicz**

**GRYOnline.pl**

**Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.**

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

<b>Opis przejścia</b>	<b>3</b>
<b>POCZĄTEK</b>	<b>3</b>
<b>PRAGA - MOST KAROLA</b>	<b>4</b>
<b>PRAGA – DOM BARBORY</b>	<b>5</b>
<b>PRAGA – PARK I OKOLICE</b>	<b>10</b>
<b>PRAGA – ARCHIWUM</b>	<b>14</b>
<b>PRAGA - BIUROWIEC</b>	<b>17</b>
<b>ZACHODNIE CZECHY – OBÓZ</b>	<b>20</b>
<b>ZACHODNIE CZECHY - KOPALNIA</b>	<b>26</b>
<b>ZACHODNIE CZECHY - BUNKIER</b>	<b>32</b>
<b>FRANCJA – HOTEL SAFRON</b>	<b>47</b>
<b>FRANCJA - NABRZEŻA</b>	<b>49</b>
<b>FRANCJA - POSIADŁOŚĆ PROFESORA</b>	<b>50</b>
<b>FRANCJA - NABRZEŻA</b>	<b>51</b>
<b>FRANCJA – POSIADŁOŚĆ PROFESORA</b>	<b>53</b>
<b>FRANCJA – HOTEL SAFRON</b>	<b>56</b>
<b>MEKSYK – TECOLUT</b>	<b>62</b>
<b>MEKSYK – ŚWIĄTYNIA ŚWITU</b>	<b>68</b>
<b>MEKSYK - TECOLUT</b>	<b>76</b>
<b>MEKSYK – WIOSKA INDIAŃSKA</b>	<b>77</b>
<b>MEKSYK - TECOLUT</b>	<b>78</b>
<b>MEKSYK – ŚWIĄTYNIA ŚWITU</b>	<b>79</b>
<b>MEKSYK – INDIAŃSKA WIOSKA</b>	<b>90</b>
<b>MEKSYK – ŚWIĄTYNIA BOGÓW</b>	<b>91</b>
<b>PARYŻ</b>	<b>95</b>

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

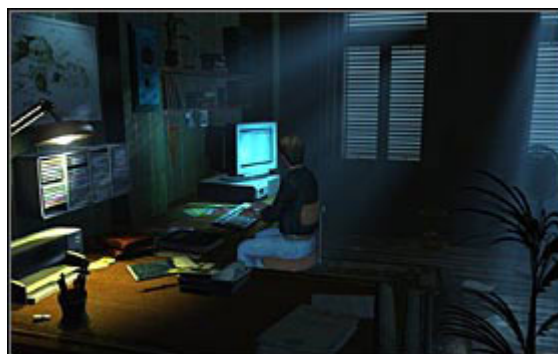
Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Opis przejścia

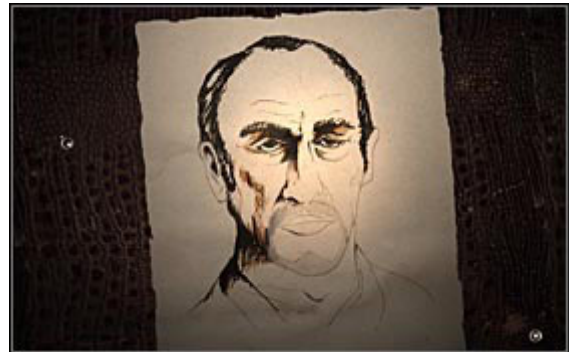
P O C Z Ą T E K

Zaproszenie od wuja Francois nie było mi akurat na rękę, gdyż zavalony byłem swoją pracą. Ale profesor De Wilde nie zwykł prosić, ale raczej wydawał polecenia. Kiedy się już u niego zjawiłem, opowiedział mi niezwykłą historię o NiBiRu, dwunastej planecie naszego układu słonecznego. Zawsze tę opowieść miałem za bajkę, ale okazało się, że profesor odkrył jakieś nowe informacje związane z NiBiRu i hitlerowskimi planami. Miał mi je przekazać jego kontakt, o wdzięcznym imieniu Barbora, w Pradze. Spotkanie nasze wyznaczono na moście Karola. Wolałem nie odmawiać profesorowi i ruszyłem do Czech...



## P R A G A - M O S T K A R O Ł A

Pogoda raczej nie zachęcała do spacerów. Most Karola wydawał się opustoszały. Jeden turysta, jakiś malarz... Podeszedłem do tego ostatniego. Nie był zbyt rozmowny, a wręcz arogancki. Francuz... Obejrzałem pomnik świętego Tomasza i podeszedłem do malarza ponownie. Opowiedział mi, aczkolwiek bardzo niechętnie, o tym, co widział. A wbrew pozorom dojrzał sporo. Barbore i jakiegoś podejrzanego mężczyznę. Zaczął robić nawet jego portret...

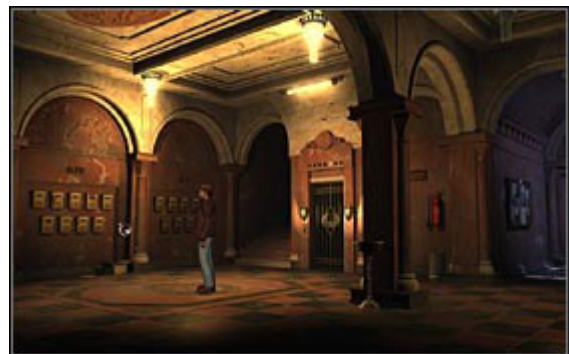
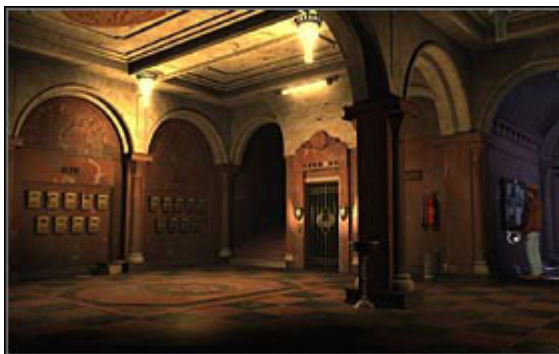


Malarzowi wydawało się, że kobieta zostawiła jakąś kartkę na pomniku.. I rzeczywiście, kiedy przyjrzałem się bliżej posagowi, znalazłem notatkę od Barbory. Sięgnąłem po komórkę i poinformowałem o wszystkim Francois. Ten polecił mi, bym udał się do mieszkania Barbory, podał adres i jej pełne dane. Co było robić... Po chwili stałem pod budynkiem nr 52...

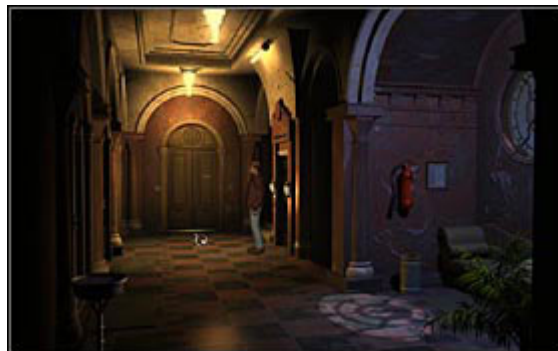


## P R A G A – D O M B A R B O R Y

Ponieważ drzwi były zamknięte, użyłem dzwonka domofonu. Niestety, w mieszkaniu oznaczonym kartką „B. Kanska” nikt nie odpowiadał. Podzwoniłem trochę po sąsiadach, aż w końcu któryś z nich się zlitował i udzielił mi dobrej rady na przyszłość, jak otwierać te drzwi... Wszedłem do środka. Tuż przy wejściu dostrzegłem dużą tablicę z ogłoszeniami dla mieszkańców, a trochę dalej skrzynki na listy. Kiedy przyjrzałem się im bliżej, znalazłem informację z numerem mieszkania Barbory. Apartament 17, piąte piętro...



Wjechałem na górę i podszedłem do drzwi mieszkania. Prześwitywało spod nich słabe światło. Obejrzałem wizytówkę i zadzwoniłem dzwonkiem. Światło zgasło! Ktoś więc jest w mieszkaniu... Dalsze stukanie do drzwi obudziło tylko sąsiadów. Muszę inną drogą się tam dostać...



Schody prowadziły na poddasze. Ale wejście było zamknięte. Może na tablicy na parterze będzie jakaś informacja gdzie znajduje się klucz? Zjechałem na dół i przyjrzałem się bliżej tablicy. Jest! Klucz przy gaśnicy... Wróciłem na piąte piętro i podszedłem do kącika z gaśnicą. Na tabliczce obok znalazłem klucz. Wszedłem po schodach i otworzyłem przejście na poddasze...



Włączyłem po omacku światło. Ależ to graciarnia... Tuż przy wejściu na wiadrze leżała szmata, którą zabrałem. Nieopodal na ścianie wisiała zwinięta lina, która też mogła się przydać w realizacji mojego planu. Dostęp do okna zasłonięty był ogromną szafą, ale to nie stanowiło problemu. Wystarczyło spod jednej z nóg wyjąć cegłę i szafa leżała już na podłodze...



Teraz moją uwagę przykuła dziura w podłodze. Uważając na gwoździe wyjąłem z niej kulkę. Ciekawe...



Muszę szybko zabrać się za okno... Pomagając sobie szmatą najpierw zbiłem szybę, a potem ostrożnie wyjąłem resztki szkła. Podszedłem do drewnianego słupa i przywiązałem do niego linę, której koniec wyrzuciłem za okno. Reszta była prosta.

