



2. textová (začiatočnícka) – riešenie

V každom odseku je 6 spôsobov zašifrovania písmena - číslo levelu (poradové číslo písmena v abecede), prvé písmeno v mene, dýky a meče (ide o morzeovku, kde dýka je bodka a meč čiarka), popis oblečenia (ide o popis vyznačených bodiek v braillovom písme), rasa/remeslo (ide o dva z ôsmich obrázkov, pričom ich kombinácia tvorí písmeno v semaforovej abecede pod textom) a kúzlo (ide o grafický popis vlajky v námornej abecede). S využitím šifrovacích pomôcok zistíme, že v každom odseku 5 z týchto spôsobov popisuje rovnaké písmeno a 6. spôsob popisuje iné písmeno. Riešenie získame prečítaním odlišného písmena z každého odseku.

- Cylían: level - C, meno - C, zbrane - C, oblečenie - C, rasa - C, **kúzlo - T**
- Gromok: level - G, meno - G, **zbrane - V**, oblečenie - G, rasa - G, kúzlo - G
- Jarmarggethhla: **level - A**, meno - J, zbrane - J, oblečenie - J, rasa - J, kúzlo - J
- Morggullethh: level - M, meno - M, zbrane - M, **oblečenie - R**, rasa - M, kúzlo - M
- Olivieri: level - Q, **meno - O**, zbrane - Q, oblečenie - Q, rasa - Q, kúzlo - Q
- Xar'ael: level - X, meno - X, zbrane - X, oblečenie - X, **rasa - H**, kúzlo - X

Riešenie je TVAROH.