



## 2. textová (pokročilá) – 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) a kúzlo (ide o grafický popis vlajky v námornej abecede). V každom odseku 5 z týchto spôsobov popisuje rovnaké písmeno a v 6. spôsobe niečo chýba (napr. jeden kus oblečenia alebo jedna štvrtina kúzla) na to, aby to popisalo rovnaké písmeno ako zvyšok. Keď si následne vždy v rámci každého zo šiestich šifrovacích spôsobov spojíme všetky tieto chýbajúce časti, vyjde nám jedno písmeno riešenia. Písmená prečítame v poradí, v akom sa šifrovacie princípy vyskytujú v odsekoch (resp. odporúčaných šifrovacích pomôckach).

- Aurelia: level - A, meno - A, zbrane - A, oblečenie - A, rasa - A, **kúzlo - chýba biely ľavý horný roh**
- Bartolomej: level - B, meno - B, zbrane - B, **oblečenie - chýba ľavý stred**, rasa - B, kúzlo - B
- Cyllian: level - C, meno - C, zbrane - C, oblečenie - C, **rasa - chýba smer vľavo hore**, kúzlo - C
- Ern'ael: level - E, meno - E, zbrane - E, oblečenie - E, rasa - E, **kúzlo - chýba červený pravý dolný roh**
- Harold: level - H, meno - H, zbrane - H, **oblečenie - chýba pravý stred**, rasa - H, kúzlo - H
- Jarmarggethhla: level - J, meno - J, **zbrane - chýba .**, oblečenie - J, rasa - J, kúzlo - J
- Lag'muael: level - L, meno - L, **zbrane - chýba -**, oblečenie - L, rasa - L, kúzlo - L
- Morggullethh: level - M, meno - M, zbrane - M, **oblečenie - chýba vľavo hore**, rasa - M, kúzlo - M
- Olivieri: level - O, meno - O, zbrane - O, oblečenie - O, rasa - O, **kúzlo - chýba červený pravý horný roh**
- Qua'nar: level - Q, meno - Q, zbrane - Q, oblečenie - Q, **rasa - chýba smer doľava**, kúzlo - Q
- Tibor: **level - chýba 20**, meno - T, zbrane - T, oblečenie - T, rasa - T, kúzlo - T
- Urm'doriel: level - U, meno - U, zbrane - U, oblečenie - U, rasa - U, **kúzlo - chýba biely ľavý dolný roh**
- ????: level - V, **meno - chýba V**, zbrane - V, oblečenie - V, rasa - V, kúzlo - V
- Xar'ael: level - X, meno - X, zbrane - X, **oblečenie - chýba vľavo dole**, rasa - X, kúzlo - X

Teraz zostáva zoskupiť veci, ktoré chýbajú: level – T, meno – V, zbrane – A (-), oblečenie – R (všetko vľavo + pravý stred), rasa – O (vľavo hore a doľava), kúzlo – H, a teda riešenie je TVAROH.