

GRZEGORZ OLIFIROWICZ

DZIENNIK MISTRZOWSKI



EXPERTIA



Opowieść o Mistrzu nad Mistrze

Starzy ludzie w miasteczku powiadają, że nadal pamiętają tę osobę. Człowiek, który doskonalił się w każdej dziedzinie i skupiał na osiąganiu celów tak mocno, że w tym, co robił, doszedł do perfekcji. Każde zadanie, którego się podejmował, wypełniał na sto procent!

Powiadają, że gdy ów człowiek osiągnął najwyższy poziom, miasteczko zaczęły nawiedzać potwory. Oczniki, głobliny i dyaboule, a także inne pokraki. Szczęśliwie dla mieszkańców, Mistrz nad Mistrze - bo tak zaczęto nazywać jegomościa - stanął w obronie miasta. Podejmując się różnych zadań oraz wypełniając je idealnie, potrafił stanąć w szranki z najgroźniejszymi wrogami i wygrać!

W miasteczku za jakiś czas zapanował spokój, a Mistrz nad Mistrze odszedł w dal, niosąc pomoc kolejnym miastom, miasteczkom i wsiom.

Niestety, ostatnimi czasy do miasta znów zaczęły ściągać potwory! Mieszkańcy, licząc na powrót swojego wybawiciela, zaoferowali pieniądze w zamian za wykonywanie codziennych zadań. Powiadają, że gdzieś wśród wędrowców krąży wciąż duch Mistrza nad Mistrze i że wystarczy odrobina ćwiczeń, by dojść do wprawy i wypełniaćienne zadania na sto procent!

Być może to Ty masz w sobie ducha Mistrza nad Mistrze? Jest tylko jeden sposób, żeby się dowiedzieć! Wypełniaj codzienne zadania i zapisuj wyniki w tym Dzienniku. Za każdy sukces dostaniesz od mieszkańców Sztuki Złota (SZ), które wymienisz na broń i eliksiry. Użyj ich na koniec tygodnia, stając w szranki z jednym z dwunastu potworów.

Czy pokonasz je wszystkie?

Czy to Ty okażesz się najlepszy w codziennym realizowaniu celów?

Udowodnij, że Mistrz nad Mistrze to właśnie TY!!!



Jak korzystać z Dziennika?

Trzymasz przed sobą Dziennik Mistrzowski, który pomoże Ci w pracy nad Twoimi korzystnymi nawykami oraz w wypełnianiu codziennych zadań. Nieważne, czy mowa o rzeczach do zrobienia w domu, do szkoły, czy tych związanych z Twoimi osobistymi celami - na pewno chcesz, by codzienna lista zadań była wypełniana lekko i przyjemnie. Cóż, dzięki temu Dziennikowi się to uda! Wiesz dlaczego?

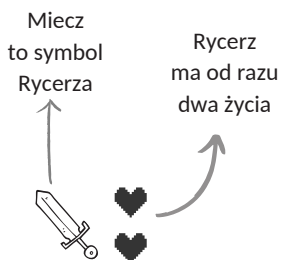
Bo Dziennik zwykłą listę zadań zamienia w grę!

A oto przepis, jak w nią grać:

1. Dziennik przygotowany jest do korzystania przez 12 tygodni. W ciągu tego czasu wcielisz się w śmiałka, którego zadaniem będzie pokonywanie coraz bardziej wymagających przeciwników.
2. Przed grą musisz wybrać swoją postać. Wyboru dokonasz w części WYBÓR POSTACI. Zastanów się, kim chcesz grać, bo niełatwo będzie Ci zmienić profesję w trakcie rozgrywki (aczkolwiek jest to możliwe po wykonaniu odpowiednich czynności).
3. Rekomendujemy zacząć korzystać z Dziennika od poniedziałku, ale nie jest to konieczne.
4. Każdego dnia (lub nawet dzień wcześniej) otwórz sekcję ZADANIA DZIENNE i wpisz tam rzeczy, które masz w tym dniu do zrobienia:
 - a) EPICKI NAWYK - tutaj wpisz nawyk, który chcesz wykonywać codziennie. Może to być np. nauka języka obcego lub wykonywanie ćwiczeń przez określony czas. Pamiętaj, że to nawyki są tym, co nas kształtuje, więc warto poświęcić czas na zdecydowanie się na korzystny nawyk, który zechcesz rozwijać. Możesz mieć tylko jeden nawyk i nie możesz go zmienić w trakcie gry.
 - b) BOHATERSKIE ZADANIA - tutaj wpisz maksymalnie dwa najważniejsze zadania, które masz do zrobienia danego dnia.
 - c) CODZIENNE SPRAWUNKI - tutaj wpisz maksymalnie trzy rzeczy, które nie dają Ci wielkich korzyści (nie są dla Ciebie najważniejsze), ale i tak musisz je wykonać z jakiegoś powodu. Może to być np. wyniesienie śmieci lub zrobienie zakupów.
5. Za każde wypełnione zadanie dostajesz Sztuki Złota (zapisywane skrótowo „SZ”). Pozyskane w ten sposób zasoby możesz wydać w sklepach na karcie MIASTA.
6. Na koniec każdego dnia możesz zrobić zakupy w MIEŚCIE. Zaznacz na karcie, co i ile kupujesz oraz odlicz sobie SZ. Pod koniec tygodnia zliczysz wszystkie poczynione w tygodniu zakupy.
7. Siódmego dnia w tygodniu następuje walka z potworem. Szczegóły walki opisane są w każdej sekcji WALKA Z POTWOREM przed samą potyczką.

Wybór postaci

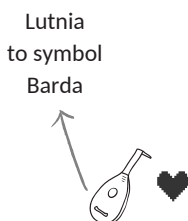
Zanim zaczniesz wypełniać zadania, musisz zdecydować, którą z 3 profesji wybierasz i jaką postacią grasz. Dokonaj mądrego wyboru, bo trudno go będzie zmienić! Postać ma kluczowy wpływ na sposób walki z potworami siódmego dnia tygodnia. Poniżej masz wypisane 3 profesje oraz ich umiejętności, które możesz wykupić w MIEŚCIE. Zaznacz, którą postacią grasz.



☒ Gram Rycerzem

1. Dodatkowe życie
2. Dodatkowy atak (rzut monetą)
3. Trwały miecz, możesz go użyć 2x zamiast 1x
4. Zignoruj 1 KONSEKWENCJĘ, jeśli nie pokonasz potwora
5. Dodatkowe życie
6. Dodatkowy atak
7. Zmniejsz życie potwora o połowę, zaokrąglając w górę

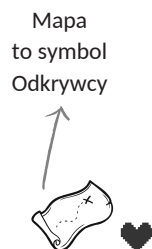
Umiejętności Rycerza skupiają się na ataku



☒ Gram Bardem

1. Dodatkowy atak (rzut monetą)
2. Dodatkowe życie
3. Jeśli masz min. 1 pocisk do kuszy, dodaj sobie 1 dodatkowy pocisk
4. Dodatkowe życie
5. Dodatkowy atak (rzut monetą)
6. Dodatkowy atak
7. Twój pierwszy rzut monetą automatycznie staje się orłem

Siła Barda są przemyślane ataki dystansowe



☒ Gram Odkrywcą

1. Jeśli masz min. 1 eliksir leczniczy, dodaj sobie 1 dodatkowy eliksir
2. Dodatkowe życie
3. Dodatkowy atak (rzut monetą)
4. Jeśli masz min. 1 truciznę, dodaj sobie 1 dodatkową truciznę
5. Dodatkowe życie
6. Dodatkowy atak (rzut monetą)
7. Po pokonaniu potwora dodaj sobie 50 SZ

Granie Odkrywcą to sprytnie korzystanie z eliksirów i trucizn

Zakup umiejętności



Umiejętności dla swojej postaci możesz zakupić w MIEŚCIE na koniec każdego dnia, korzystając z oferty Szkoły Wojów. Jednego dnia możesz zakupić tylko jedną umiejętność, chyba że zasady mówią inaczej (np. korzystasz z nagrody za pokonanie szczególnego potwora).

Przed walką z potworem przelicz, ile umiejętności udało Ci się kupić w ciągu tygodnia, i zapisz to w odpowiednim miejscu w sekcji PRZYGOTOWANIE DO WALKI. Niewykorzystane punkty zakupu przepadają!

ILE UMIEJĘTNOŚCI MAM?:

(UMIEJĘTNOŚCI odznaczaj w kolejności z góry na dół)

☐


☒ Gram Odkrywcą

1. Jeśli masz min. 1 eliksir leczniczy, dodaj sobie 1 dodatkowy eliksir ☒
2. Dodatkowe życie ☒
3. Dodatkowy atak (rzut monetą) ☒
4. Jeśli masz min. 1 truciznę, dodaj sobie 1 dodatkową truciznę ☒
5. Dodatkowe życie ☒
6. Dodatkowy atak (rzut monetą) ☒
7. Po pokonaniu potwora dodaj sobie 50 SZ ☒

Następnie zaznacz umiejętności, które chcesz wykorzystać. Możesz zaznaczać umiejętności tylko w kolejności! Np. nie można zaznaczyć umiejętności 3 bez wykupienia 1 i 2 wcześniej.

Możesz, ale nie musisz, wykorzystać umiejętności w trakcie walki. Jeśli się na to zdecydujesz, wykreśl wykorzystaną umiejętność (są jednorazowego użytku).

Niewykorzystane umiejętności przechodzą na kolejną walkę. Następnym razem, gdy będziesz przygotowywać się do walki, najpierw zaznacz, które umiejętności „zostały” Ci z poprzedniej potyczki, a dopiero potem zaznaczaj nowe zgodnie z tym, ile umiejętności udało Ci się zakupić w tygodniu.



Wygrywasz,
jeśli pokonasz ostatniego,
dwunastego potwora!

Następnie możesz wrócić do tej strony i zrobić sobie
podsumowanie:

Ile razy moja postać straciła wszystkie życia?

Ile na koniec pozostało mi Sztuk Złota?

Ile potworów udało mi się pokonać?

Powodzenia!

Zadania dzienne

EPICKI NAWYK:



100 SZ

zadanie	☒	☐
---------	-------------------------------------	--------------------------

BOHATERSKIE ZADANIA:



30 SZ za zadanie

zadanie	☒	☐
zadanie	☒	☐

CODZIENNE SPRAWUNKI:



10 SZ za zadanie

zadanie	☒	☐
zadanie	☒	☐
zadanie	☒	☐



MOJE SZTUKI ZŁOTA:

KUPUJĘ:

Ile sztuk?



- Pociski do kuszy --> 40 SZ za 1 szt.

W walce z potworem zyskujesz początkowy dystans. Za każdy pocisk możesz rzucić monetą bez ryzyka ataku potwora - ignorujesz reszki.

- Miecz --> 40 SZ

W walce z potworem możesz zignorować i powtórzyć jeden nieudany rzut monetą. Możesz posiadać tylko 1 miecz.



- Elixir leczniczy --> 40 SZ za 1 szt.

Ile sztuk?

W walce z potworem daje Ci 1 dodatkowe życie.

- Trucizna --> 40 SZ za 1 szt.

Ile sztuk?

Przed walką z potworem obniża jego poziom życia o 1. Poziom życia potwora nie może być niższy niż 1.



- Wykup umiejętność --> 170 SZ



W walce z potworem zaznacz umiejętność na karcie postaci. Jednorazowo możesz zakupić tylko 1 umiejętność.

MOJE POZOSTAŁE SZTUKI ZŁOTA:

Zadania dzienne

EPICKI NAWYK:



100 SZ

zadanie	☒	☐
---------	-------------------------------------	--------------------------

BOHATERSKIE ZADANIA:



30 SZ za zadanie

zadanie	☒	☐
zadanie	☒	☐

CODZIENNE SPRAWUNKI:



10 SZ za zadanie

zadanie	☒	☐
zadanie	☒	☐
zadanie	☒	☐



MOJE SZTUKI ZŁOTA:

KUPUJĘ:

Ile sztuk?



- Pociski do kuszy --> 40 SZ za 1 szt.

W walce z potworem zyskujesz początkowy dystans. Za każdy pocisk możesz rzucić monetą bez ryzyka ataku potwora - ignorujesz reszki.

- Miecz --> 40 SZ

W walce z potworem możesz zignorować i powtórzyć jeden nieudany rzut monetą. Możesz posiadać tylko 1 miecz.



- Elixir leczniczy --> 40 SZ za 1 szt.

Ile sztuk?

W walce z potworem daje Ci 1 dodatkowe życie.

- Trucizna --> 40 SZ za 1 szt.

Ile sztuk?

Przed walką z potworem obniża jego poziom życia o 1. Poziom życia potwora nie może być niższy niż 1.



- Wykup umiejętność --> 170 SZ



W walce z potworem zaznacz umiejętność na karcie postaci. Jednorazowo możesz zakupić tylko 1 umiejętność.

MOJE POZOSTAŁE SZTUKI ZŁOTA:

Zadania dzienne

EPICKI NAWYK:



100 SZ

zadanie	☒	☐
---------	-------------------------------------	--------------------------

BOHATERSKIE ZADANIA:



30 SZ za zadanie

zadanie	☒	☐
zadanie	☒	☐

CODZIENNE SPRAWUNKI:



10 SZ za zadanie

zadanie	☒	☐
zadanie	☒	☐
zadanie	☒	☐



MOJE SZTUKI ZŁOTA:

KUPUJĘ:

Ile sztuk?



- Pociski do kuszy --> 40 SZ za 1 szt.

W walce z potworem zyskujesz początkowy dystans. Za każdy pocisk możesz rzucić monetą bez ryzyka ataku potwora - ignorujesz reszki.

- Miecz --> 40 SZ

W walce z potworem możesz zignorować i powtórzyć jeden nieudany rzut monetą. Możesz posiadać tylko 1 miecz.



- Elixir leczniczy --> 40 SZ za 1 szt.

Ile sztuk?

W walce z potworem daje Ci 1 dodatkowe życie.

- Trucizna --> 40 SZ za 1 szt.

Ile sztuk?

Przed walką z potworem obniża jego poziom życia o 1. Poziom życia potwora nie może być niższy niż 1.



- Wykup umiejętność --> 170 SZ



W walce z potworem zaznacz umiejętność na karcie postaci. Jednorazowo możesz zakupić tylko 1 umiejętność.

MOJE POZOSTAŁE SZTUKI ZŁOTA:

To ten moment, kiedy łudzisz się,
że przeczytasz książkę za darmo,
a tutaj koniec darmowego
fragmentu :)

**Kup książkę i wychowaj
przedsiębiorcze dziecko.**