

abstrakty

sandbox rpg — północ nahar

- małe arkana:

as denarów	żywiół ziemi, trzęsienie ziemi, błoto, osuwisko; ochrona, siła, powodzenie, korupcja, chciwość.	as kielichów	żywiół wody, powódź, deszcze, lód; entuzjazm, seksualność, radość, zadowolenie, fałsz, zmiana.
2 denarów	piasek, czas, plaża, sól, komplikacje, zmartwienie.	2 kielichów	rzeka, nurt, ekstrema, unia, współpraca, przyjaźń.
3 denarów	wilgoć, owady, pułapka, mech, budowle.	3 kielichów	strumień, miłość, zwycięstwo, skrót, szczęście.
4 denarów	sztuka, kruszec, dostojność, postęp, przejrzystość.	4 kielichów	płazy, owady, brak zaufania, złudzenie, apatia.
5 denarów	historia, rdza, rozkład, monolity, błędy, strata.	5 kielichów	ryby, opuszczenie, strata, nowe życie, stara przyjaźń
6 denarów	gleba, płody ziemi, prezent, dobra wola, hojność.	6 kielichów	jezioro, tonięcie, wspomnienia, ból, nostalgia.
7 denarów	drogi, podróż, wysiłek, dobrobyt, brawura, sukces.	7 kielichów	staw, wolność, duch, pożądanie, wielkie nadzieje.
8 denarów	górnictwo, adaptacja, hipokryzja, iście naprzód.	8 kielichów	ulewa, skromność, tchórzostwo, trudna ścieżka.
9 denarów	jaskinie, kryształy, spokój, ewolucja, spełnienie.	9 kielichów	burza z piorunami, zdrowie, przesada, spokój ducha
10 denarów	geometria, czerń, szkło, kradzież, ryzyko, ochrona.	10 kielichów	smutek, zgubiona technologia, honor, zdrada.
Księżniczka Denarów	młodość, decyzje, nadzieje, nowe idee, nauka; pola, wycinka, polany, drwale, zbieractwo.	Księżniczka Kielichów	zabawa, melancholia, przesadne emocje, rozkosz; wilgoć, tabu, rytuał, kult, krew, macki, magia.
Rycerz Denarów	łowy, ambicja, paladyni, kryzys, inercja, obowiązki; trudno dostępne miejsca, góry, urwiska, tajga.	Rycerz Kielichów	dyplomacja, uwodzenie, serce, ego, oferta; zniszczenie, okrucieństwo, narkotyki, wojna.
Królowa Denarów	luksus, kreatywność, podejrzliwość, obfitość; ptactwo, lasy, zagajniki, mateczniki, puszcza.	Królowa Kielichów	romans, wspólnota, poświęcenie, domysłność; nieuczciwość, podwodny świat, piraci, izolacja.
Król Denarów	doświadczenie, cierpliwość, ekstrawagancja; dziwność, grzyby, perwersja, świadomość roju.	Król Kielichów	wyrachowanie, inteligencja, strategia, upartość; pesymizm, modlitwa, religia, czystość, tajemnica.

as mieczy	żywiół powietrza, tornado, wichura, agresja; siła woli, energia, elektryczność, niezłomność.	as buław	żywiół ognia, pożar, wulkany, wybuch, proch; rodzina, szlachectwo, dziedzictwo, autorytet.
2 mieczy	chmury, tęcza, balans, kłamstwo, zwątpienie.	2 buław	para, osiągnięcie, wyczekiwanie, zagadki, nowości.
3 mieczy	wiatr, przepaść, liny, dystans, żal, cierpienie.	3 buław	hałas, chaos, praca, wysiłek, kwas, iskry.
4 mieczy	komunikacja, list, latanie, odwrót, stagnacja.	4 buław	plony, nasiona, żywa tkanka, sny, pasywność.
5 mieczy	monotonia, poniżenie, prymitywizm, groźby.	5 buław	gorąco, gady, zgorzknienie, rozłączenie, kłótnia.
6 mieczy	zaraza, łzy, podróż, eskapizm, desperacja.	6 buław	powstanie, zwycięstwo, pycha, postęp, bestie.
7 mieczy	światło, wschód, sarkazm, odwaga, nadzieja.	7 buław	rozbłysk, szkło, psion, odkrycie, zazdrość, intelekt.
8 mieczy	ciemność, zachód, kataklizm, fatalizm, zamknięcie.	8 buław	wędrowiec, żak, dysputa, wyrzuty sumienia, ruch.
9 mieczy	opuszczenie, strach, wstyd, skrupuły, laboratorium.	9 buław	ofiara, stos, kapłaństwo, fałszerstwo, opóźnienia.
10 mieczy	praca, śmierć, wąwóz, alkohol, niewolnictwo.	10 buław	zagranica, kolos, smok, ciemńczy, poddanie.
Księżniczka Mieczy	chwała, duma, rywalizacja, ciekawość, postawa; okrucieństwo, związek, szczyty gór, świat.	Księżniczka Buław	altruizm, analiza, strach przed zmianą, projekt; zabójcy, zamach, racja stanu, polityka, państwo.
Rycerz Mieczy	pasja, konfrontacja, niedbałość, wyzwanie, próba; szybkość, atak, potyczka, taktyka, most.	Rycerz Buław	wściekłość, szaleństwo, przygoda, uprzejmość; wizyta, obcy, gatunkizm, zwierzęcość, szal.
Królowa Mieczy	niewinność, nauczka, arogancja, samotność; biblioteka, wiedza, miasto, handel, szansa.	Królowa Buław	ochrona, azyl, twierdza, bastion, wieżycy, wola; oblężenie, zdrada, podkopy, śmierć lidera, prawo;
Król Mieczy	gniazdo, symbioza, młode, jaja, chłód; obiektywność, osąd, sadyzm, przewrót, bunt.	Król Buław	kosmos, przepowiednia, żądza władzy, surowość; podziemia, labirynty, skarb, cisza, mutacja.

Do losowania w tabeli Małych Arkan można użyć zwykłej talii kart. Księżniczkę zastępuje walet, Rycerz jest niedostępny, w jego miejsce można ewentualnie użyć Jokera. Denary zmieniamy na dzwonki (karo), Kielichy na czerwa (kiery), Miecze na wina (piki), a Buławy – na żółędzie (trefle).

- wielkie arkana:

	Głupiec	leszy, wędrowcy, cyrkowcy, chłopci, najemnicy, kurtyzany, błażni	drogi, powozy, uliczki, promy rzeczne, mosty, karczmy, burdele	przygoda, zaskoczenie, entuzjazm, głupota, nieporozumienie
I.	Mag	czarodziejki, alchemicy, mówcy, bluźniercy, psionicy, zielarze	akademie, miejsca magii, podziemia, inne plany, wieże czarodziejów	kreatywność, zagłada, zręczność, kontrola, spełnienie, zła wola
II.	Kapłanka	kultystki, nieznani ludzie, obce rasy, druidzi, biczownicy, czarnoksiężnicy	miejsca kultów, polany, święte miejsca, kręgi, monolity, grotty	ezoteryzm, natura, uczta, egoizm, świętowanie, okultyzm, poznanie
III.	Cesarzowa	Allea Smoczyca, kochanki, matki, medycy, pomocni kapłani,	szpitale, przytułki, domy mieszczan, góry, wioski na odludziu, młyny	szczęście, spokój, odpoczynek, leczenie, rodzina, lenistwo, seks
IV.	Cesarz	Zairean, władcy, mistrzyni, tyrani, zbójcy, manipulatorzy, potwory	plac, dziedzińce, rezydencje, mury miejskie, bramy, kompleksy, schrony	przywództwo, bogactwo, duma, autorytet, siła, obsesja, hierarchia
V.	Kapłan	Alastar, wiedzący kapłani, wieszczki, naukowcy, wynalazcy, lud Iris	świątynie, katedry, kapliczki, twierdze wiary, ruiny cywilizacji Iris	fanatyzm, ortodoksja, wiara, nieszczerłość, medytacja, porada
VI.	Kochankowie	młodzi, żacy, kochankowie, bardowie, poetki, faerie, Mały Lud	parki, uczelnie, łąki, ogrody, krużganki, biblioteki, zaułki	wybór, przyciąganie, sympatia, optymizm, nielojalność, wolna wola
VII.	Ryduwan	czempioni, zawadiacy, rycerki, żołnierze, przewodnicy, tragarze	turnieje, zamki, obozy, szczyty gór, niedostępne doliny, przestworza	energia, zdrowie, wyprawy, ryzyko, ucieczka, próżność, zwycięstwo
VIII.	Sprawiedliwość	sędziowie, szeryfowie, sołtysi, milicja, zbrodniarze, złodziejki, podpalacze	lochy, więzienia, wieże, sądy, wysokości, równiny, urzędy	rygor, precyzja, reguły gry, honor, sprawiedliwość, uczciwość
IX.	Eremita	mędrzy, filozofowie, guślarki, starcy, profesorowie, odkrywcy, podróżnicy	wzgórza, leśne ścieżki, wodopoje, statki, pustkowia, pustynie, przytułki	sekrety, oświecenie, refleksja, celibat, izolacja, niechłujność, nieświadomość
X.	Koło Fortuny	kupcy, bankierzy, poszukiwacze złota, łowcy głów, dzieci, koboldy	granie, pałace, wulkany, występy skalne, kasyna, mechanizmy, zegary	szemrane interesy, modyfikacje, mutacje, zniweczenie, przeznaczenie
XI.	Moc	siłacze, artylerzyści, kowale, smoki, bohaterki, myśliwi, oficerowie	arsenały, głębokie lasy, wielkie jeziora, statki powietrzne, totemy	energia, przekonanie, bohaterstwo, siła fizyczna, podbój, samokontrola
XII.	Wisielec	wzburzone chłopstwo, więźniowie, pijacy, zesłańcy, chorzy, karczmarki	wymarłe wioski, dzielnice biedoty, zniszczone plony, połamane drzewa	konformizm, poświęcenie, apatia, tradycja, nuda, problemy, rezygnacja
XIII.	Śmierć	zabójcy, barbarzyńcy, trucicielki, zamachowcy, nieumarli, nekromantki	urzósowiska, uroczyska, cmentarze, leża potworów, pustynie, bagna	artefakty, transhumanizm, nowe życie, maszyny, ból, rozkład, zmiana
XIV.	Powściągliwość	szpiedzy, agentki, dyplomaci, dobrzy mieszczanie, ludzie z Północy Nahar	fontanny, pomniki, łaźnie, dzwonnice, restauracje, pracownie, obserwatoria	kompromis, spokój, teurgia, synergia, synestezja, dobre omeny, stabilność
XV.	Demon	przybysze, niewolnicy, zwierzołudzie, mutanci, złe psioniczki, demony	gniazda, lasy grzybów, ogromne mrowiska, sny, pierwotne lasy	halucynacje, orgie, instynkt, słabości, samozniszczenie, pasje, Cthulhu

XVI. Wieża	rektor Akademii, degeneraci, szabrownicy, golem, wynaturzenia	ruiny, ślepe zaułki, walące się budynki, megadungeon, limesy	katastrofa, przewrót, posthumanizm, zamieszanie, chaos, kłopoty, panika
XVII. Gwiazda	poszukiwacze przygód, przyjaciółki, wierni, przyjazne zwierzęta, artystki	ukryte schronienia, portale, zabytki, urokliwe place, winnice, spichlerze	renowacja, nadzieja, intuicja, sztuka, cuda, niesamowite szanse, frustracja
XVIII. Księżyc	Lud Iris (Księżycanie), sekretne organizacje, robactwo, upiory	Iglice cywilizacji Iris, uskoki, krypty, katakumby, strome uliczki, kanały	mrok, podświadomość, iluzje, wysoka technologia, utopia, niestabilność
XIX. Słońce	szlachcice, arystokracja, generałowie, genialni wynalazcy, zakonnicy	targi, sale wykładowe, pracownie, połoniny, lasy paproci, chaty	gorąco, elektryczność, dobre omeny, sukces społeczny, duszność, światło
XX. Sąd Ostateczny	prości ludzie, wędrowcy, dzikie zwierzęta, potężne stworzenia	ogromne drzewa, pałace, ukryte miasta, inne światy, kosmos	wolność, prawda, decyzja, wyzwolenie, zrozumienie, jaskrawość
XXI. Świat	samotność – brak innych istot w pobliżu	wodospady, jaskinie, urwiska, wody podziemne, morze	zjednoczenie, harmonia, doskonałość, cel, nagroda, boskość, przeszkody

- „archetypy Junga”

k12	archetyp
1	Błazen / Zmienny
2	Kochanka / Towarzyszka
3	Opiekun / Matka
4	Zwykły człowiek / Sługa
5	Dziewica / Niewinny / Dziecko
6	Władca / Ojciec
7	Mędrzec / Mentor
8	Mag / Naukowiec
9	Bohater / Wojownik / Rycerz
10	Twórca / Artysta
11	Odkrywca / Poszukiwacz
12	Banita / Wędrowiec

Wymienione archetypy należy traktować jako symbole, wskazujące stereotypowe role człowieka w społeczeństwie oraz oddające charakter i możliwe zachowania.

Dla przykładu, „Mag” to postać w niezrozumiałym dla otoczenia sposób radząca sobie z problemami i posiadająca dużą charyzmę oraz aurę tajemnicy. Niekoniecznie będzie to osoba rzucająca czary.

Rzuć w tabeli dwa razy, by uzyskać interesującą postać. Ignoruj powtarzające się wyniki.