

Tarot Nordacki



Andrzej Płatonowicz Ordyński
(Andzej-chan)



BASTIONPOLLIN.PL

**TAJEMNICZY
POLLIN**

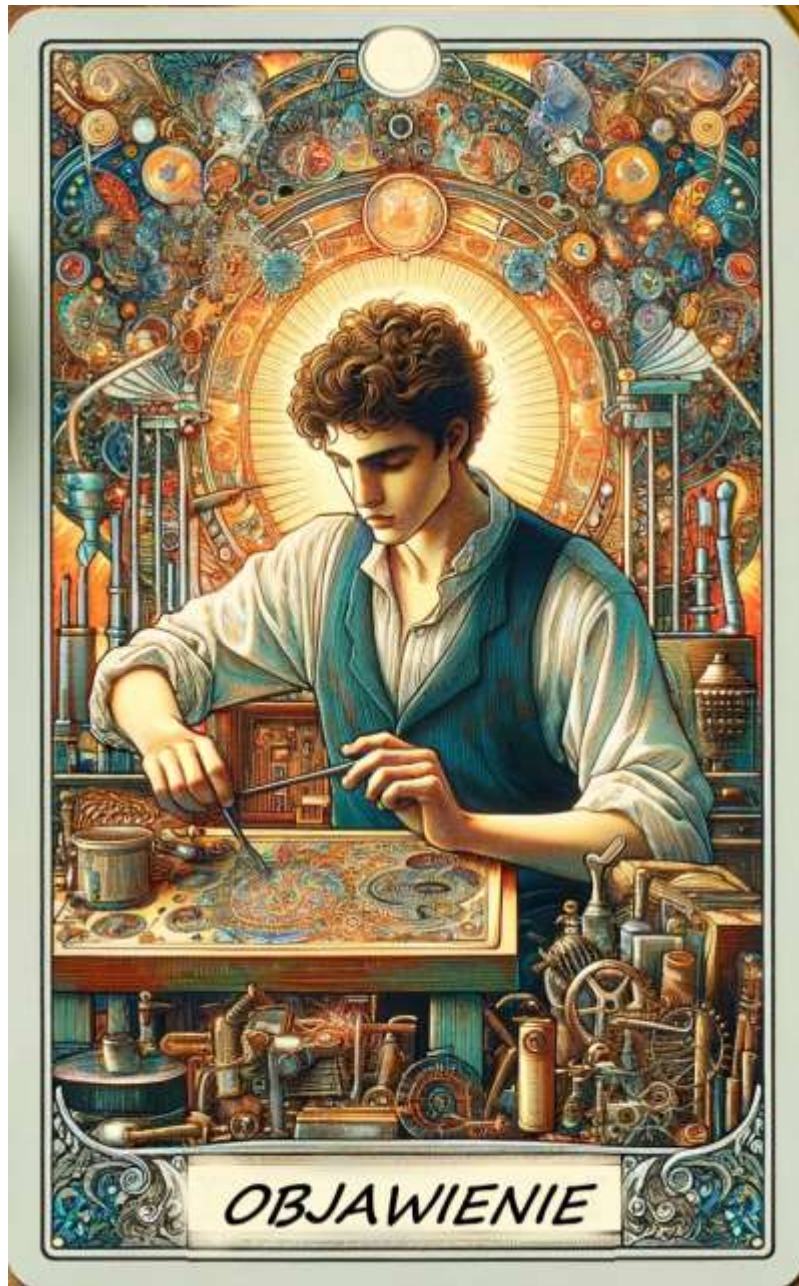
0. Troll

-odpowiednik Głupca z innych talii tarota. Pierwsza i zarazem ostatnia karta, co symbolizuje początek i koniec drogi rozwoju. Rozpoczynamy však działalność w Mikroświecie od luźnego traktowania tej rzeczywistości, i tak samo kończymy. Czy więc jest to droga bezsensowna? Nie, bo końcowy dystans jest efektem dojrzałości i nie jest całkowicie bezpłodny.



1. Objawienie

- odpowiednik Maga/Kuglarza z innych talii. W mikroświecie często pojawiają się osoby, które zarówno w początkowym okresie swojej działalności, jak i nawet później, obiecują niestworzone rzeczy, a potem ich nie realizują. Właśnie ich ma reprezentować ta karta. Nowe, profesjonalne systemy informatyczne? Proszę bardzo! Skuteczna promocja? Ja to zorganizuję!



2. Femme fatale

zajmuje miejsce arcykapłanki (papieżcy) z klasycznych talii tarota. Reprezentuje aspekt kobiecości związany z tajemniczością oraz dążenie do władzy poprzez cyniczne wykorzystywanie swojego uroku osobistego do kontrolowania innych ludzi. Archetyp ten odnosi się do osób (niekoniecznie kobiet), które są pewne siebie i dążą do szybkiego sukcesu, nie licząc się z innymi, ani z długofalowymi skutkami swoich działań. Femme fatale to kreatywność i przełamywanie konwencji, ale potencjalnie i destrukcja.



3. Caryca

- Odpowiednik Cesarzowej z innych talii. Caryca reprezentuje aspekt kobiecości związany z lojalnością, przywiązaniem do państwa, rodziny i przyjaciół. Archetyp ten wiąże się z rodzimością oraz chthonicznością. Caryca wytrwale pracuje dla swojej wspólnoty oraz dla realizacji swojej idei. Karta ta wiąże się także z silną władzą, która może zmierzać nawet ku despotyzmowi.



4. Car

-odpowiednik Cesarza z tradycyjnych talii tarota. Symbolizuje autorytet, władzę i kontrolę, przypominając o potrzebie zdyscyplinowania i organizacji w życiu. Ukazuje męską postać, która jest liderem, wyznaczającym kierunek i zapewniającym stabilność oraz strukturę. To karta, która podkreśla potrzebę odpowiedzialności za swoje działania i decyzje.



6. Wybory

- Karta ta jest znaczeniowym odpowiednikiem karty "Kochankowie" z tradycyjnych talii. Wybory symbolizują ważny moment decyzyjny, gdy człowiek stoi przed wyborem, który zadecyduje o jego dalszych losach. Karta przedstawia osobę oddającą głos do urny wyborczych, może więc oznaczać zarówno podejmowanie decyzji, jak i oddawanie się pod osąd innych mikronautów. To karta, która podkreśla potrzebę rozwagi i świadomego podejmowania decyzji, które mogą mieć istotny wpływ na naszą przyszłość.



7. Szczyt

-- karta ta jest odpowiednikiem "Rydwanu" z realnego Tarota. Szczyt symbolizuje determinację i zdolność do pokonywania przeszkód w dążeniu do sukcesu. Na karcie przedstawiono postać, która weszła na wysoką górę i dzierży w dłoniach puchar. Oznacza ona siłę woli i dążenie do osiągnięcia ambitnych celów w życiu, niekiedy za wszelką cenę, "po trupach". Jest to więc karta triumfu, ale takiego po którym stajemy przed nowymi wyzwaniem.



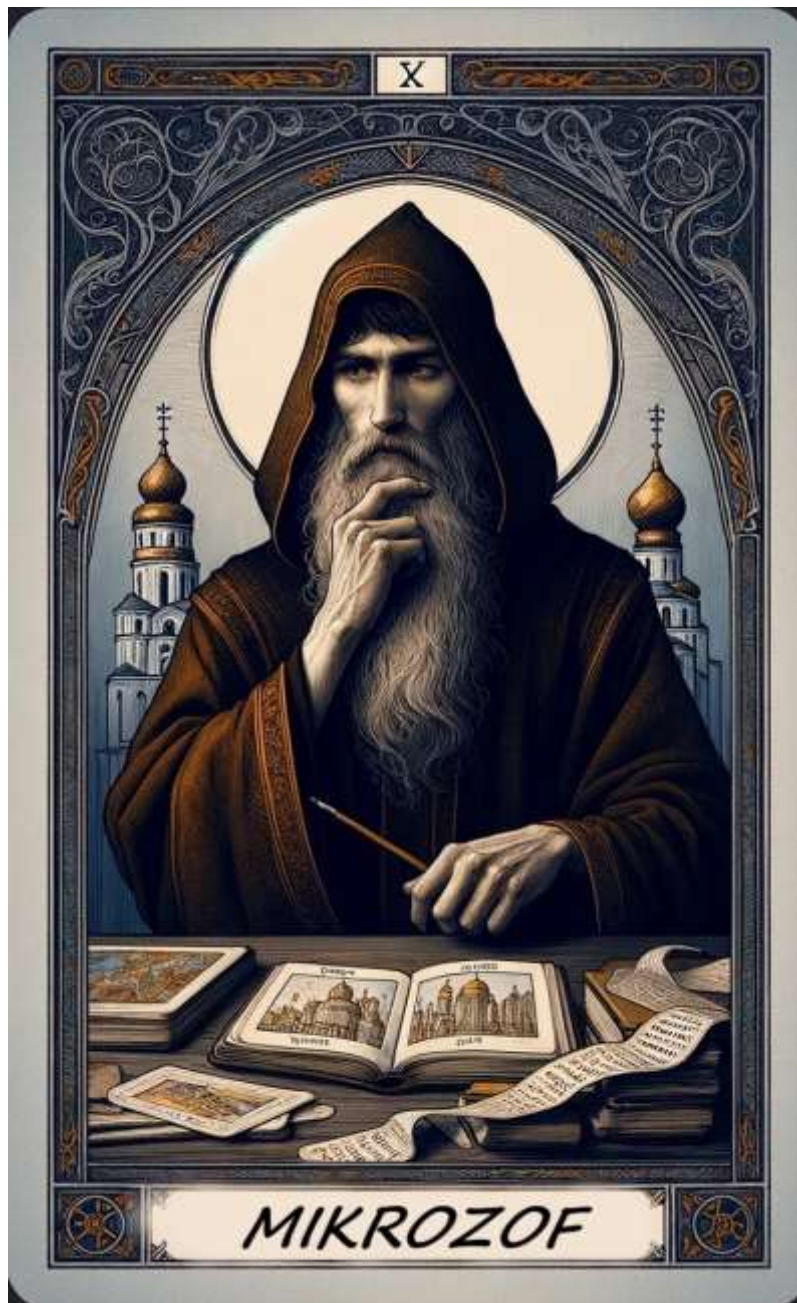
8. Komitet ludowy

- odpowiednik "Sprawiedliwości" z klasycznych talii. Karta symbolizuje potrzebę poddawania się pod osąd wspólnoty oraz porozumienia z innymi w dążeniu do wspólnych celów. Karta przedstawia grupę białeńskich beduinów, którzy podejmują wspólnie decyzję podczas zebrania ludowego. Komitet ludowy to karta, która przypomina, że niezależnie od swojej pozycji i osiągnięć jesteśmy zależni od innych i niekiedy musimy powstrzymać ambicje i partykularne interesy w imię większego dobra.



9. Mikrozofo

-odpowiednik Eremity z innych talii. Karta przedstawia dojrzałego mężczyznę o rozległej wiedzy i refleksyjnym podejściu do życia, który jednakże zatracił się w pysze i podał w izolację od społeczeństwa. Mikrozofo posiada nadzwyczajną wiedzę i szerokie perspektywy, lecz jednocześnie stracił zdolność współpracy z żywymi ludźmi i uczestniczenia w życiu codziennym. To karta, która przypomina nam o pułapce pychy i wzywa nas do znalezienia równowagi między osobistym rozwojem a relacjami społecznymi.



10. Nordata

-- odpowiednik Koła Fortuny z realnych talii tarota. Karta oddaje twórczy ferment oraz chaos, który może prowadzić do zarówno pozytywnych, jak i negatywnych rezultatów. Przedstawia ludzi o dużej energii pasjonarnej, którzy jednakże mogą być skłonni do impulsywnego zachowania oraz tzw. słomianego zapału. Nordata zachęca nas, abyśmy jednocześnie podążali z entuzjazmem młodych serc, jak i starali się podejmować mądre, dojrzałe decyzje.



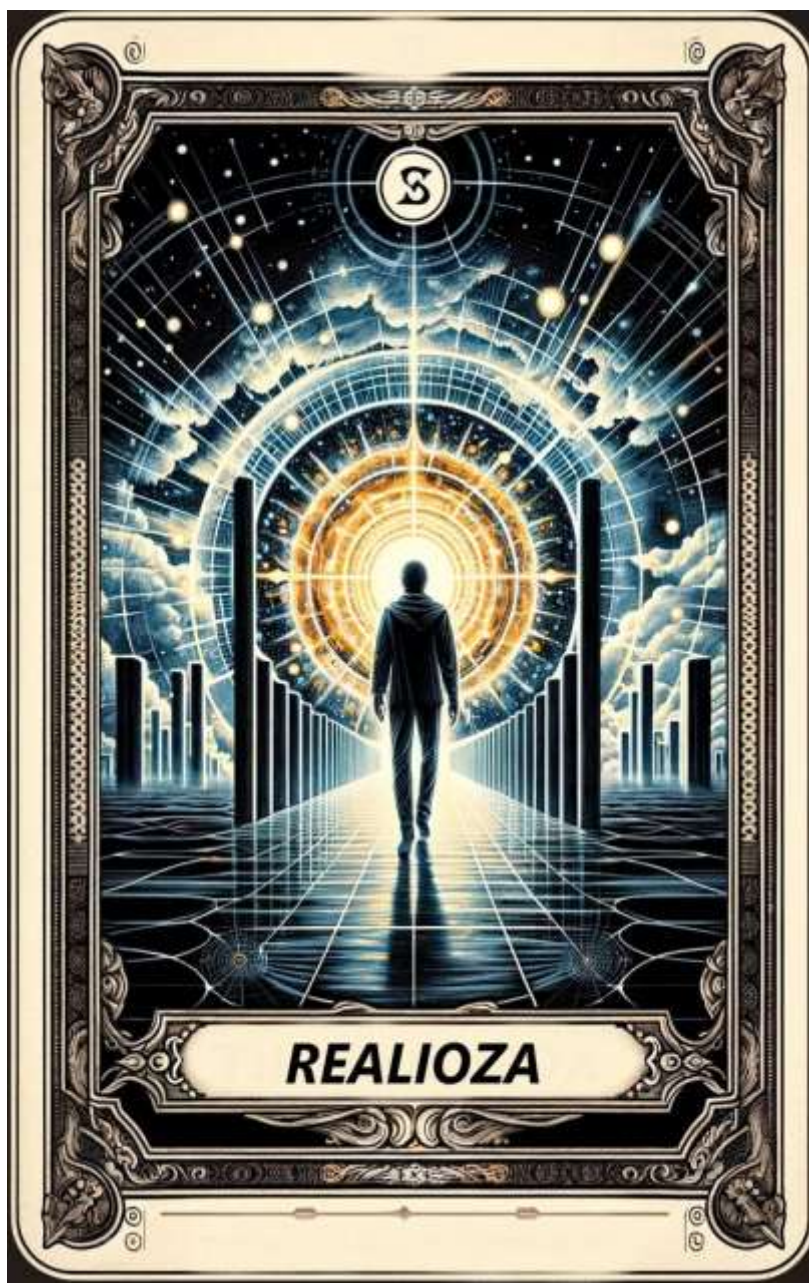
11. Emigracja

znaczeniowe nawiązanie do Siły/Mocy z realnych talii tarota. Karta ta symbolizuje podjęcie ważnej życiowej decyzji, rozpoczęciu procesu zmiany, który niekiedy wiąże się ze startem od zera. Przedstawia ona doświadczonego człowieka w średnim wieku, który wyrusza w podróż w nieznane. Któż z mikronautów nie musiał w pewnym momencie podjąć trudnej decyzji o rozpoczęciu nowego projektu?



12. Realioza

- odpowiednik Wisielca z klasycznych talii kart. Symbolizuje ona zawieszenie wszystkich projektów i znaczne zdystansowanie się wobec wirtualnej rzeczywistości. Niejednokrotnie potrzebujemy przerwy od mikronacji. Czasami wynika ona z ważnych wydarzeń realnych, a niekiedy po prostu z wypalenia. Jednak po pewnym czasie wracamy z nowymi pomysłami i świeżym spojrzeniem... Karta przedstawia człowieka przechodzącego przez portal międzywymiarowy.



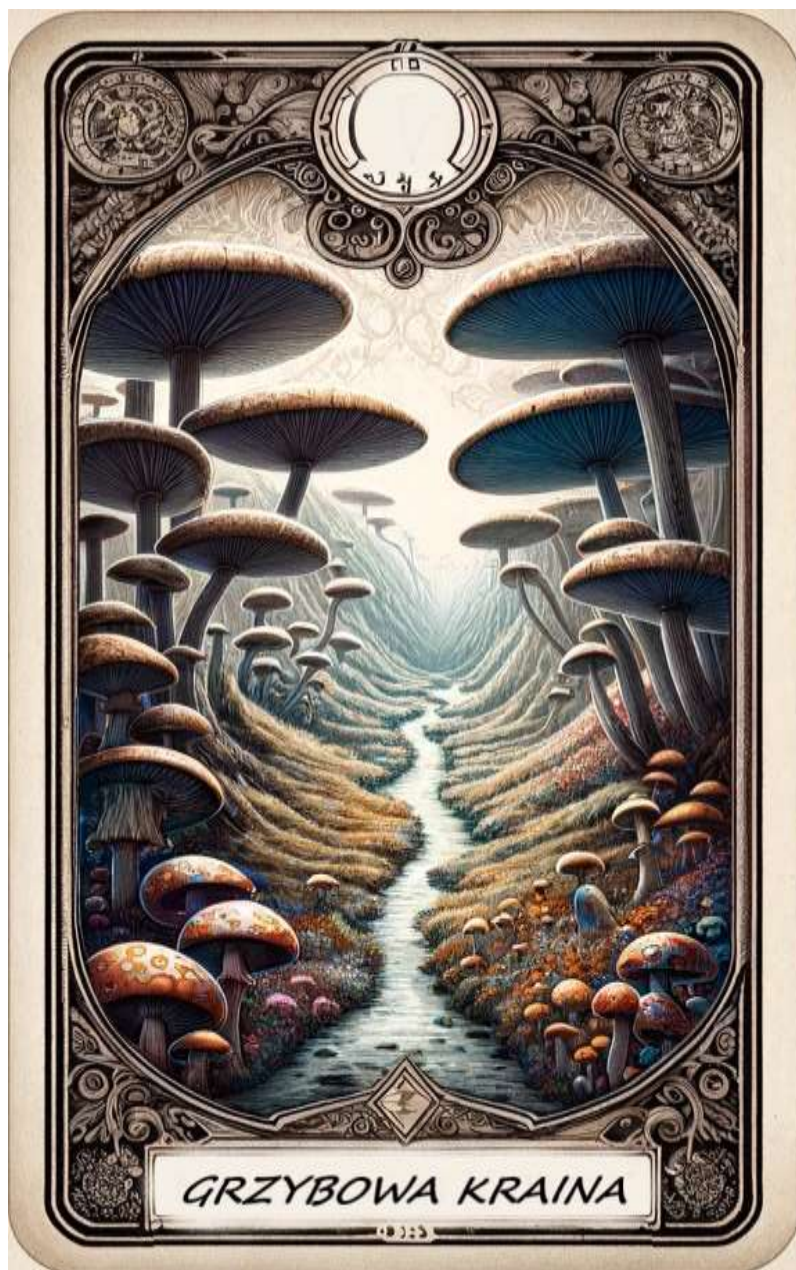
13. Moloch

- odpowiednik Śmierci z innych zestawów tarota. Mikronauci nierzadko wchodzą w niezbyt ambitne projekty i wywierają na siebie nadmierną presję. Niektóre projekty wymagają tkwienia przez pewien czas w skonfliktowanym, toksycznym towarzystwie. Wszystko to odbierać nam może radość z zabawy, sprawiając, że mikronacje przypominają zaczynając korporacyjny wyścig szczurów. Karta przedstawia przepracowanego człowieka siedzącego przy biurku na tle dystopijnego świata.



14. Grzybowa kraina

- karta ta odnosi się znaczeniowo do Powściągliwości/Umiarkowania z klasycznych kart tarota. Oznacza ona trudności z podejmowaniem decyzji, niechęć do zmian, marazm oraz zastój. Można łączyć je ze stereotypowym obrazem statycznego Starego Mikroświata, zamkniętego na nowe idee i przemiany. Jej pozytywnym aspektem jest duże doświadczenie oraz niechęć do konfliktów i ryzykownych przedsięwzięć. Karta przedstawia ścieżkę prowadzącą przez dolinę porośniętą gęsto przez grzyby.



15. Zielony stolik

- odpowiednik karty Diabła z realnego tarota. Karta symbolizuje wszelkiego rodzaju knucie, spiski, zakulisowe intrygi i ukryte cele. Zielony Stolik zachęca nas, byśmy spojrzeli krytycznie na kontrolujące nas instytucje i zastanowili się, czy nie oddajemy zbyt dużej części wolności na rzecz złudnego bezpieczeństwa. Karta przedstawia mroczne postacie zgromadzone wokół dużego stołu i knujące tam przeciwko innym ludziom.



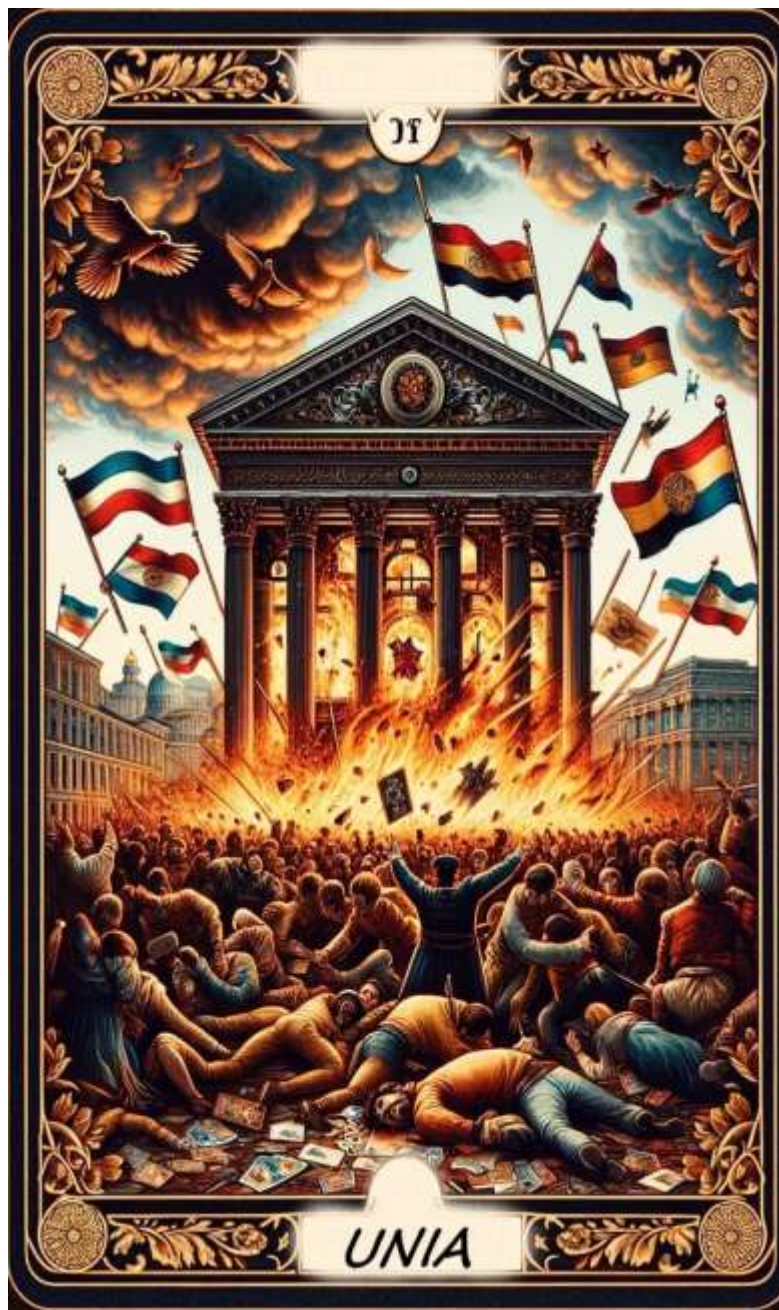
16. Unia

- odpowiednik Wieży z innych talii tarota. Karta ta nawiązuje znaczeniowo do licznych nieudanych planów integracji i integracji mikronacji. Projekty te przeważnie kończyły się gwałtownymi konfliktami i zniszczeniem. Taka też jest ta karta. Ostrzega nas przed angażowaniem się w spory z których nie może wynikać nic pozytywnego. Na karcie przedstawiono płonący budynek rządowy oraz protestujący lud.



17. Nieuchwytna idea

-karta związana znaczeniowo z Gwiazdą z klasycznych zestawów, z kolei jej nazwa nawiązuje do klasycznego tekstu diuka Zombiakowa. Karta symbolizuje pełnię sił witalnych, nowe pomysły i przyptyw chęci, a także inspirację do większego zaangażowania się w mikroświat. Nieuchwytna Idea przedstawiona jest jako ludzie żeglujący po błękitnym morzu w jasny, słoneczny dzień.



18. Flejm

-- odpowiednik Księżyca z innych talii. Karta ta symbolizuje konflikt, zarówno gwałtowną kłótnię, jak i trwający przez dłuższy czas spór. Któż z mikronautów od czasu do czasu nie wda się w jakiś flejm? Takie spory prowadzą z jednej strony do krótkotrwałego wzrostu aktywności, a z drugiej do utraty chęci do zabawy. Są groźne dla stabilności mikronacji, ale prawdopodobnie nieuniknione. Karta przedstawia dwójkę ludzi, którzy kłócą się ze sobą za pośrednictwem komputera.



19. Nobilitacja

- znaczeniowe nawiązanie do Słońca z realnego tarota. Karta symbolizuje spełnienie, sukces, szczęście oraz samorealizację. Młodzi mikronauci być może nie do końca zdają sobie z tego sprawę, ponieważ mogą przybrać dowolny tytuł, jednak kiedyś uzyskiwanie kolejnych tytułów szlacheckich wiązało się z dużym zadowoleniem oraz wzrostem prestiżu społecznego. Nobilitacja oznacza więc zarówno samozadowolenie, jak i uznanie dla naszej pracy w oczach innych mikronautów. Na karcie ukazana została sama ceremonia nadania tytułu szlacheckiego.



20. Konferencja

- odpowiednik Sądu Ostatecznego. Karta symbolizuje istotne rozstrzygnięcie w życiu, przedsięwzięcie nowego projektu, ale również nawiązanie z kimś bliskiej współpracy. Nazwa odnosi się do Konferencji Wolnogradzkich, w których brali udział najznamienitsi liderzy mikronacji i przedstawia takie właśnie zebranie ważnych ludzi. Może oznaczać ważne decyzje podjęte w gronie decyzyjnym, ale wbrew ilustracji może oznaczać też rozstrzygnięcia wewnętrzne, duchowe.



21. Pollin

- odpowiednik karty Świat. Karta ta oznacza osiągnięcie pełnej dojrzałości i samorealizacji, osiągnięcie powodzenia w ważnych projektach życiowych, a niekiedy oświecenie i iluminację. Jest to ostatnia karta ze zbioru Wielkich Arkanów, dlatego stanowi pewne podsumowanie całej drogi człowieka przez życie. Pollin to planeta na której niektórzy bywają tylko przelotnie, ale inni angażują się w nią całym sercem i wiodą tu drugie życie. Karta ta, przedstawiająca planetę, odnosi się do tej drugiej grupy i ich doświadczenia.



0. Troll

-odpowiednik Głupca z innych talii tarota. Pierwsza i zarazem ostatnia karta, co symbolizuje początek i koniec drogi rozwoju. Rozpoczynamy však działalność w Mikroświecie od luźnego traktowania tej rzeczywistości, i tak samo kończymy. Czy więc jest to droga bezsensowna? Nie, bo końcowy dystans jest efektem dojrzałości i nie jest całkowicie bezpłodny.

