Sol da Alma

TAROTLESTUR

Ítarleg skýrsla

Viðtakandi: Helena

Lífsins tré · 17. september 2026

SPURNINGIN

Mér finnst ég lifa lífi sem ég valdi mér ekki. Hver er mín leið?

1	Kórónan	**Stafafjarki**
2	Viskan	**Myntanía**
3	Skilningurinn	**Myntariddari**
4	Miskunnsemin	**Dauðinn**
5	Strangleikinn	**Töframaðurinn**
6	Fegurðin	**Stafaátta**
7	Sigurinn	**Sverðadrottning**
8	Dýrðin	**Sverðariddari**
9	Grunnurinn	**Bikarariddari**
10	Konungsríkið	**Bikaraþristur**

Spurningin og svar lagnarinnar

Helena, spurningin þín ber merki angistar sem er mjög algeng hjá þeim sem hafa náð ákveðnum stöðugleika í lífinu en vakna einn daginn með þá tilfinningu að einhver annar hafi hannað gangverk hversdagsins. Undir yfirborði efans um hver leið þín sé býr hin raunverulega spurning: hvernig þú getur hafið djúp umskipti án þess að rífa niður þær raunverulegu undirstöður sem kostaði svo mikið að reisa, og hvernig þú getur tekist á við sektarkenndina yfir því að vilja fara þegar allt í kring virðist vera í röð og reglu. Svarið sem borðið gefur við þessum óróa er afvopnandi raunsætt. Lögnin sýnir að núverandi leið þín er ekki alger mistök, heldur áfangi sem er kominn að lokum sinnar eðlilegu hringrásar. Hér er ekki um að ræða kreppu harmrænna örlaga eða dulinna afla sem þú hefur ekki stjórn á, því að aðeins tvö stór arkanaspil á borðinu benda til þess að málið ráðist nær alfarið á hagnýta sviðinu, í vali hversdagsins og í því hvernig þú stýrir áþreifanlegum athöfnum þínum. Yfirbragð borðsins er óvenju jafnvægt hvað frumefnin varðar, með nákvæmlega tveimur spilum úr hverjum lit. Það þýðir að þú hefur öll þau bjargráð sem þarf til umskiptanna: orku eldsins til að framkvæma, skýrleika loftsins til að ákveða, næmni vatnsins til að finna og undirstöðu jarðarinnar til að koma hlutunum í verk. Sterk nærvera þriggja riddara bendir þó til mikils óróa um það hvernig halda skuli áfram, og sýnir að raunverulega togstreitan felst ekki í skorti á stefnu, heldur í flýtinum og í því hvernig þú reynir að sætta rómantískan draum um breytingu við þá hægð sem þarf til að byggja hana upp af öryggi.

Kórónan



1 · Stafafjarki

Stafafjarki situr efst á borðinu og afhjúpar upptökin og dýpsta ásetninginn sem knýr þennan lestur. Á mynd spilsins sjáum við fjóra sterka viðarstaura rekna niður í jörðina, tengda saman með ríkulegum sveig úr blómum og ávöxtum, á meðan tvær verur fagna í bakgrunni með greinar á lofti, og að baki er stór bygging sem gefur til kynna öruggt og varið heimili. Þar sem Stafirnir standa fyrir frumefnið eld, sem ræður athöfnum og vilja, og talan fjórir er æðsta tákn festu og stöðugleika, sýnir spilið að upphaf kreppu þinnar er hvorki óreiða né mistök, heldur velgengni undirstöðu sem þú reistir með erfiði.

Í þessari stöðu krónunnar, sem stendur fyrir það sem knýr málið áfram án þess að sjást við fyrstu sýn, bendir Stafafjarki til þess að löngun þín til breytinga spretti, þversagnakennt, af því að þér tókst að ná því öryggi sem þú þráðir áður. Þú byggðir upp heimili, starfsferil eða trausta rútínu, en þessi sama undirstaða, sem áður var gleðilegur þröskuldur fögnuðar, hefur breyst í stífan ramma sem heftir nú hreyfingar þínar. Spilið tengist beint Bikaraþristi og sýnir að lífið sem þér finnst þú ekki hafa valið er í raun uppbygging sem samfélagið samþykkir og aðrir fagna, og það gerir löngun þína til að fara enn erfiðari að útskýra fyrir fólkinu í kringum þig. Það sem knýr þig er þörfin fyrir að leysa lífsorku þína úr undirstöðu sem hefur þegar gegnt verndarhlutverki sínu og hegðar sér nú eins og gullið búr.

Viskan



2 · Myntanía

Myntanía birtist sem skapandi hvatinn sem opnar leiðina, aflið sem ýtir þér til athafna. Á myndinni gengur glæsileg vera um gróskumikinn garð, umkringd vínviði hlöðnum þrúgum og níu þungum gullpeningum sem spretta upp úr jörðinni, og ber af æðruleysi taminn fálka á hanskaklæddri vinstri hendi. Myntirnar eru frumefnið jörð, sem talar til okkar um tíma, uppskeru og efni, og talan níu stendur fyrir einmana hápunkt þessa erfiðis, augnablikið þegar maður uppsker ávöxt eigin vinnu án þess að vera háður öðrum.

Í þessari stöðu viskunnar, sem ræður skapandi afli lagnarinnar, sýnir spilið að hvatinn sem leiðir þig út úr pattstöðunni er leitin að raunverulegu og djúpu sjálfstæði. Leið þín krefst þess að örlög þín og daglegt val verði alfarið á þínu valdi, eins og veran á spilinu sem nýtur síns eigin garðs. Þetta afl knýr þig í átt til sjálfbærni og til þess að meta eigið erfiði að verðleikum, og gefur til kynna að nýja stefnan eigi að mótast af því að skapa þér persónulegt rými þar sem þínar reglur gilda. Spilið á sér félaga í Myntariddara, sem bendir til þess að þessi sjálfstæðishvati megi ekki vera stundarduttlungar, heldur verði hann að hvíla á hagnýtri og þolinmóðri vinnuáætlun sem tryggir framfærslu þína og efnislegt öryggi á meðan umskiptin standa yfir.

Skilningurinn

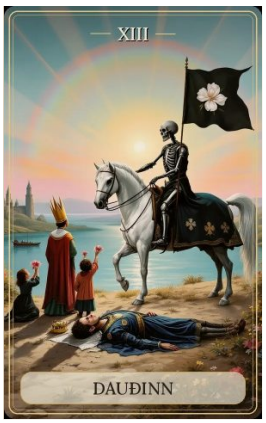


3 · Myntariddari

Myntariddari gefur hvatanum til breytinga form og setur mörkin og reglurnar sem þarf til að umskiptin heppnist. Á spilinu sjáum við riddara í þungri brynju á sterklegum svörtum hesti sem stendur kyrr á plægðum akri, tilbúnum til sáningar, á meðan riddarinn heldur fast um einn gullpening og horfir á hann af mikilli athygli, án þess að flýta sér af stað. Þar sem þetta er persóna jarðar stendur riddarinn fyrir hreyfingu sem fer fram af ýtrustu varkárni, skipulagi og athygli á hagnýtum smáatriðum efnislegs lífs.

Í stöðu skilningsins, sem skilgreinir mótið og raunhæf mörk markmiðs þíns, varar spilið við því að leið þín felist ekki í blindu stökki eða í því að segja þig í fljótfærni frá núverandi veruleika þínum. Skilningur á stöðunni krefst þess að þú takir upp afstöðu þessa riddara: að þú farir hægt, undirbúir jarðveginn skref fyrir skref, sparir bjargráð þín og breytir um líf með þolinmæði þess sem ræktar jörðina af staðfestu. Hver tilraun til að slíta sig frá hversdeginum á harkalegan hátt leiðir til þess að öryggi tapast og eftirsjá fylgir. Spilið stendur í sterkri andstöðu við hraða Sverðariddarans og varar við því að stefnumótandi hugsun og fjárhagsleg áætlanagerð eigi að ráða fram yfir heitar deilur eða ákvarðanir sem teknar eru í flýti.

Miskunnsemin



4 · Dauðinn

Dauðinn, arkanaspil XIII, birtist í stöðu móttöku og útþenslu og færir með sér sýn á nauðsynlega frelsun. Hefðbundna myndin sýnir beinagrindina með ljáinn í dökkri brynju sinni, sem sækir fram yfir völl þar sem konungar og almúgafólk falla, á meðan sólin rís í fjarska á milli tveggja stórra turna, til marks um að hverjum endi fylgir óhjákvæmilegt fyrirheit um nýjan dag. Þar sem þetta er stórt arkanaspil færir það á borðið afl sem nær út fyrir vilja hversdagsins, og bendir til þess að umbreytingin sem þú gengur í gegnum sé óhjákvæmileg og að þér beri að taka á móti henni sem eðlilegum hlut.

Í þessari stöðu miskunnseminnar, sem stendur fyrir það sem styður og gerir vöxt mögulegan, er engin ástæða til að óttast Dauðann; þvert á móti sýnir hann að mesta örlæti sem lífið býður þér núna er leyfið til að láta það deyja sem þjónar þér ekki lengur. Núverandi staða er að hrynja innan frá svo að þú getir byggt þig upp á nýtt. Leið útþenslunnar liggur í því að sætta þig við endanleg lok ákveðinna félagslegra hlutverka og starfshlutverka sem endurspegla ekki lengur sannleika þinn. Þessi umbreyting tengist strangleika Töframannsins og sýnir að aðeins með því að losa hendurnar frá deyjandi fortíð færðu frjáls verkfæri til að skapa nýtt upphaf á meðvitaðan og beinan hátt.

Strangleikinn



5 · Töframaðurinn

Töframaðurinn, arkanaspil I, birtist til að skera burt það sem er ofaukið og aga athafnir þínar. Á spilinu sjáum við unga veru fyrir framan borð þar sem tákn litanna fjögurra liggja, með staf sem hún lyftir til himins á meðan hin höndin bendir til jarðar, og sýnir þannig getuna til að beina andlegum vilja inn í áþreifanlegan veruleika með einbeitingu og leikni. Sem fyrsta stóra arkanaspil leiðarinnar er hann ímynd hreinnar getu, frumkvæðis og þess máttar til að láta hlutina verða að veruleika sem krefst skýrs ásetnings.

Í stöðu strangleikans, sem refsar fyrir tvístrun og krefst réttsýni, virkar Töframaðurinn sem ströng viðvörun gegn óákveðni og hagræðingu veruleikans. Spilið bendir til þess að þú hafir frestað raunverulegum athöfnum, týnt þér í ímynduðum atburðarásum eða reynt að gera öllum til hæfis í einu án þess að skuldbinda þig nokkurri stefnu. Strangleikinn krefst þess hér að þú veljir eitt verkfæri af borðinu og farir að vinna með það af aga, og látir af þeirri tálsýn að þú getir haldið öllum möguleikum opnum að eilífu. Töframaðurinn tengist Stafaáttu og varar við því að dreifð orka og fjölmörg verkefni sem hafin eru án þess að þeim sé lokið skapi hávaða sem hindrar raunverulega framvindu á hinni sönnu leið þinni.

Fegurðin



6 · Stafaátta

Stafaátta situr í miðju Lífsins trés og skilgreinir hjarta lagnarinnar og staðinn þar sem öll öflin mætast. Myndin sýnir átta viðarstafi sem þjóta á ská yfir himininn, við það að snerta jörð í grænum dal þar sem lygn á rennur, og vekur tilfinningu fyrir óstöðvandi hreyfingu, fréttum sem berast og atburðum sem gerast hratt. Átta er tala kraftmikillar hreyfingar og Stafirnir eru frumefnið eldur, og það gerir spilið að aflvél hraða og brýnnar þarfar.

Í stöðu fegurðarinnar, sem samræmir lögnina og sýnir hvernig hjarta þínu er farið núna, sýnir spilið að þú ert undir gríðarlegri tímapressu. Þér finnst lífið líða of hratt og að þú þurfir að taka stefnu í skyndi, og það veldur stöðugum kvíða í brjósti þínu. Kjarni málsins er þessi hröðun: þú vilt að svörin komi strax og að breytingin verði á einni nóttu. Jafnvægi lagnarinnar krefst þó þess að þessi hraði sé tempraður með stöðugleika Myntariddarans og skýrri hugsun Sverðadrottningar, því annars er hætt við að flýtirinn láti þig rekast á hindranirnar í stað þess að sneiða hjá þeim af visku.

Sigurinn



7 · Sverðadrottning

Sverðadrottning rís í stöðu þess sem þú þráir og heldur við af ánægju. Hún situr í hásæti skreyttu kerúbum, séð frá hlið, og heldur beittu sverði í hægri hendi, fullkomlega lóðréttu, á meðan vinstri höndin teygir sig fram í látbragði dómgreindar og augnaráðið er fast á heiðum sjóndeildarhringnum, ofan við lágu skýin. Þessi drottning loftsins stendur fyrir beittan huga sem lætur tilfinningarnar ekki blinda sig, sannleikann sem sagður er umbúðalaust og hæfnina til að fella réttláta og kalda dóma um veruleikann.

Í þessari stöðu sigursins, sem sýnir hvað veitir þér kjark og stefnu, leiðir spilið í ljós að heitasta ósk þín núna er að öðlast algeran skýrleika í hugsun um eigið líf. Þig langar að skera á bönd tálsýnarinnar og afsakananna sem þú hefur gefið þér fyrir því að aðhafast ekki. Það sem mun raunverulega veita þér fullnægju er getan til að horfa á stöðu þína með raunsæi þessarar drottningar og axla ábyrgð á vali þínu án þess að gera þig að fórnarlambi. Spilið tengist Sverðariddara og gefur til kynna að sigur þinn velti á kjarkinum til að gangast við hörðustu sannindum þínum, jafnvel þótt það kosti árekstra við væntingar annarra.

Dýrðin



8 · Sverðariddari

Sverðariddari ræður því hvernig hugsað er um málið og hvernig því er komið á framfæri við umheiminn. Á spilinu þeysir stríðsmaðurinn á ofsafengnu stökki á hvítum hesti, með brugðið sverð og líkamann hallandi fram, á móti mótvindi og óveðursskýjum, með svip blindrar staðfestu. Sem riddari loftsins stendur hann fyrir hugarflýti, óþreyjuna eftir að rökræða, beitt orð og brýna þörf fyrir að þröngva fram eigin sannleika með átökum.

Í stöðu dýrðarinnar, sem ræður samskiptum, vitsmunalegum útskýringum og útreikningum, varar þessi riddari við því að þú eigir á hættu að orða óánægju þína á of árásargjarnan eða hvatvísan hátt. Tilhneiging er til að skýra kreppu þína fyrir öðrum með harkalegum orðum sem slíta tengslum eða með úrslitakostum sem geta lokað dyrum að óþörfu. Þér liggur á að verja sjónarmið þitt, en þessi atlaga getur vakið ónauðsynlega mótstöðu í tengslaneti þínu. Spilið tengist Bikarariddara og sýnir hættulega sveiflu milli rómantískra draumóra og varnarárásar í orðum þegar draumurinn rekst á mótstöðu veruleikans.

Grunnurinn



9 · Bikarariddari

Bikarariddari hvílir í sálrænum grunni lagnarinnar og afhjúpar það mynstur venja og drauma sem heldur afstöðu þinni uppi. Myndin sýnir riddara með glæsilegt fas sem fer hægt og taktfast fram á gráum hesti og heldur gylltum bikar fyrir framan sig, eins og hann leiti hugsjónar eða fylgi skáldlegri sýn á heiminn. Sem riddari vatnsins er hann ímynd leitarinnar að hinni fullkomnu ást, draumsins um björgun, leitarinnar að fullkominni köllun og tilhneigingarinnar til að fegra veruleikann.

Í stöðu grunnsins, sem lýsir ósýnilegum undirstöðum og hugarheimi þínum, sýnir spilið að núverandi óánægja þín nærist á tilhneigingu til að gera hugmyndina um lífsleið rómantíska. Þú hefur beðið eftir því að töframerki birtist, yfirþyrmandi ástríða eða fullkomið tækifæri sem bjargi þér úr gráum hversdeginum án þess að þú þurfir að takast á við erfiðið sem hagnýt áætlanagerð krefst. Þessi leit að hinum heilaga gral virkar sem flótti hugans sem hindrar raunverulegar athafnir. Spilið tengist Bikaraþristi og sýnir að þú leitar skjóls í draumum um fegraða samveru á meðan þú neitar að takast á við erfiðu hliðarnar á núverandi samböndum þínum og skuldbindingum.

Konungsríkið



10 · Bikaraþristur

Bikaraþristur liggur við rætur Lífsins trés og skilgreinir þann hagnýta veruleika sem daglegt líf þitt fer fram í. Myndin sýnir þrjár konur í frjósömum garði, með hendur á lofti, sem skála hver við aðra með bikurum sínum til að fagna saman, og ríkulegir ávextir liggja á víð og dreif á jörðinni, til marks um félagslegan samhljóm, vináttu og gleðina yfir því að tilheyra hópi. Þetta spil vatnsins, í þriðja stigi sínu, stendur fyrir sameiginlega hamingju og hlýjar móttökur umhverfisins sem umlykur okkur.

Í þessari stöðu konungsríkisins, sem ræður efnislegum aðstæðum og jarðveginum þar sem allt þetta fer fram, sýnir spilið að þú lifir í umhverfi sem er, á yfirborðinu, samstillt og þægilegt. Daglegt líf þitt er umkringt fólki sem vill þér vel, félagslegum viðburðum og stuðningsneti sem fagnar nærveru þinni. Stærsta hagnýta áskorun þín er að óánægja þín er þessu umhverfi ósýnileg, því að það gengur út frá því að þér líði vel þar sem þú hafir náð því sem samfélagið telur afbragðsgott. Að breyta um stefnu þýðir að raska þessum gleðidansi og mæta skilningsleysi þeirra sem deila með þér borði dag hvern. Spilið sýnir að það eru hvorki óvinir né skortur á bjargráðum sem gera umskiptin erfið, heldur væntumþykja þeirra sem vilja halda þér nákvæmlega þar sem þú ert, og hún neyðir þig til að velja á milli samþykkis hópsins og trúnaðar við eigin sannleika.

Lesturinn í heild

Mynd borðsins sýnir að vandi þinn, Helena, er hvorki skortur á kostum né andsnúið afl sem hindrar framgang þinn, heldur djúp innri togstreita um hraða og aðferð breytingarinnar. Með aðeins tvö stór arkanaspil af tíu á kreppa þín sér traustan stað á sviði hversdagsins og hagnýtra ákvarðana. Allir fjórir litirnir í fullkomnu jafnvægi sýna að þú hefur öll verkfærin við höndina: orkan til að leggja af stað er á borðinu, sem og hæfnin til að skipuleggja og næmnin til að skilja. Talnagreining lagnarinnar leiðir þó í ljós athyglisverða staðreynd sem er hinn raunverulegi ás lestursins: þrír riddarar af fjórum mögulegum. Riddararnir standa fyrir leitina, umskiptin og stefnuna, en hver þeirra fer á sínum hraða og í sínu frumefni.

Myntariddari, hægur, þungur og með hugann við plægða jörðina, stendur fyrir þá varfærnu athöfn og efnislegu áætlanagerð sem skilningur á stöðunni krefst af þér. Í beinni andstöðu við þessa orku þeysir **Sverðariddari** á fullri ferð gegnum vindinn og táknar óþolinmæði hugar þíns og löngunina til að leysa allt með skjótum og afgerandi orðaskiptum. Neðst í lögninni fer **Bikarariddari** fram með draumkenndum hætti og leitar að rómantískri hugsjón sem er ekki til í veruleikanum. Þessi þrefalda spenna sýnir að þú slítur þér út á því að sveiflast á milli þessara þriggja ástanda: stundum týnir þú þér í draumum um töfrabjörgun sem kippir þér út úr núverandi lífi, stundum fyllist

þú reiði og vilt slíta öllu á eyðileggjandi hátt, og stundum rekur þú þig á efnislegan veruleikann og frýst af ótta við að missa öryggið.

Hreyfingin í tíma sýnir að þú kemur frá tímabili mikillar áreynslu við að byggja upp traustan grunn, sem **Stafafjarki** í krónunni stendur fyrir, grunn sem náðist og var fagnað. Nútíðin, sem **Stafaátta** í fegurðinni ræður, hefur hins vegar hert á þessari tímaangist og þér finnst fresturinn til að lifa þínu sanna lífi vera að renna út. Ef ekkert breytist er eðlileg stefna sú að þú haldir áfram að lifa þessa innri draumsýn Bikarariddarans í grunninum og haldir uppi glaðlegri framhlið Bikaraþristsins í konungsríkinu, á meðan sál þín visnar í þögn. Vendipunkturinn felst í því að sætta þig við umbreytingu Dauðans í miskunnseminni og leyfa gömlu sjálfsmyndinni að deyja á skipulegan hátt, með strangri aðferð Töframannsins. Svarið við spurningu þinni er skýrt: leið þín er ekki örlög sem þú rekst á fyrir tilviljun á bak við tré, heldur þolinmóð uppbygging sem þú vinnur í einrúmi og krefst þess að þú axlir ábyrgðina á því að hanna þinn eigin garð, eins og **Myntanía** sýnir.

Ráð

Taktur jarðarinnar

Byggðu umskipti þín upp með þolinmæði Myntariddarans. Þú ættir ekki að segja upp núverandi starfi eða slíta helstu samböndum þínum á einni nóttu án þess að hafa varaáætlun, fjárhagslega og verklega, sem er útfærð í smæstu atriðum. Notaðu næstu vikur til að fara yfir fjármálin, byggja upp varasjóð og setja þér hagnýt og mælanleg markmið fyrir næstu mánuði. Flýtirinn er versti óvinur þinn á þessu stigi.

Tálsýnin skorin burt

Slepptu draumsýn Bikarariddarans um að fullkomin stund komi eða að einhver manneskja birtist og leysi óánægju þína. Leið þín krefst þess að þú horfist í augu við veruleikann án rómantískra sía og gerir þér grein fyrir því að hver ný stefna ber líka með sér sinn skammt af erfiði, skriffinnsku og einmanalegum stundum. Skýrleiki Sverðadrottningar á að leiða val þitt, með athyglina á staðreyndum en ekki á

tilfinningalegum væntingum.

Samþykktur dauði

Leyfðu gamla félagslega hlutverkinu þínu að deyja án þess að reyna að bjarga því af sektarkennd. Sættu þig við, undir áhrifum Dauðans, að það er fullkomlega réttmætt að hætta að vilja það sem áður var stærsta markmið lífs þíns. Eyddu ekki orku í að reyna að blása lífi í verkefni eða sambönd sem eiga sér ekki lengur eigið líf, aðeins til að halda andlitinu eða hlífa öðrum við vonbrigðum.

Þögn töframannsins

Forðastu að dreifa kröftunum og að segja of snemma frá áformum þínum þeim sem koma ekki beint að framkvæmd þeirra. **Töframaðurinn** krefst þess að þú einbeitir þér að verkfærum þínum og vinnir hljóðlega á bak við tjöldin. Tilkynntu ekki ákvarðanir þínar fyrr en þær eru orðnar að áþreifanlegum athöfnum, og verndaðu orku þína gegn velviljuðum en íhaldssömum ráðum fólksins í kringum þig.

Sannleikur án átaka

Hafðu hemil á óþolinmæði Sverðariddarans þegar kemur að því að greina frá ákvörðunum þínum. Þegar sá tími kemur að þú skýrir breytingarnar fyrir þeim sem deila með þér Bikaraþristinum skaltu gera það af festu þess sem hefur þegar tekið ákvörðun, en án árásargirni þess sem þarf að réttlæta sig eða ráðast á fortíðina til að staðfesta nútíðina. Segðu sannleika þinn af ró, án þess að opna fyrir rökræður eða þreytandi deilur.

Merkin sem vert er að fylgjast með

Á næstu vikum, Helena, verður skýrasta merkið um að þú sért á réttri leið heilbrigð þreyta sem fylgir hagnýtri skipulagningu nýs lífs, ólík þeirri ófrjóu angist sem þú finnur fyrir núna. Ef þér fara að berast boð um samstarf eða hugmyndir að verkefnum sem krefjast daglegrar vinnu fremur en auðveldra loforða staðfestir það að orka Myntaníu sé farin að bera ávöxt. Ef þú kemst hins vegar að raun um að þú eyðir tímanum í að rökræða áform þín af ákafa við aðra án þess að þokast svo mikið sem millimetra nær

framkvæmdinni, eða lokar þig inni í draumum um töfralausnir sem velta á heppni, veistu að þú ert að falla í gildru tvístrunarinnar. Lokaákvörðunin um að stíga fyrsta hagnýta skrefið í átt að sjálfstæði þínu er alfarið þín, og tarotborðið ábyrgist að þú hafir í hendi þér öll þau spil sem þarf til að gera það með góðum árangri.

Um myndirnar á spilunum

Lýsing hvers spils í þessari skýrslu fylgir hefðbundnu myndmáli spilanna, sem er það sem gefur því merkingu. Spilastokkarnir endurspegla það ekki alltaf til fulls: smáatriði sem lýst er í textanum sést ef til vill ekki á málverkinu fyrir framan þig. Í því tilviki er það textinn sem spilið er lesið eftir — hann ber hina hefðbundnu merkingu.

Kóði þessarar lagnar

Þessi kafli leggur borðið upp aftur. Afritaðu hann og límdu hann inn undir „Líma inn lögn“ á www.soldaalma.pt: spilin fara aftur á sömu staði, og þaðan getur þú beðið um þessa skýrslu aftur án þess að draga þau á ný.

```
--- til að endurheimta þessa lögn ---
tiragem: arvore
baralho: tarot_casa
cartas: P4, O9, O12, M13, M1, P8, E13, E12, C12, C3
pergunta: Mér finnst ég lifa lífi sem ég valdi mér ekki. Hver er mín leið?
```

Spilin sýna tilhneigingar og öfl að verki, ekki tryggðar staðreyndir.
Ábyrgðin og ákvörðunin eru alltaf í höndum þess sem spyr.
Sol da Alma-tarot · sjötíu og átta málverk gerð frá grunni fyrir þessa vefsíðu, í sama stíl og málverkið efst á forsíðu vefsins.