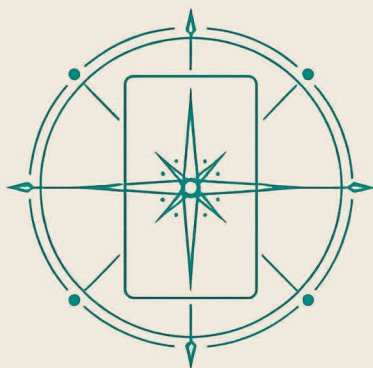


SERIA ZWIERCIADŁA DUSZY

DIARIUSZ LENORMAND

KSIEGA PRZEZNACZENIA



WronaZielona 2026

Dariusz Lenormand

Dariusz Cecuda

WronaZielona 2026

Wstęp

Karty Lenormand mówią wprost. To ich siła i to, co odróżnia je od innych systemów — żaden symbol nie jest tu przypadkowy, żadna interpretacja nie gubi się w metaforze. Serce to uczucia. Dom to bezpieczeństwo. Droga to wybór. System Lenormand, nazwany na cześć Marie Anne Lenormand — słynnej francuskiej kartomantki związanej z epoką Napoleona — wyróżnia jedna nadrzędna cecha: precyzja.

Trzymasz w rękach narzędzie, które pozwoli Ci tę precyzję rozwijać. Diariusz Lenormand nie jest kolejnym podręcznikiem znaczeń — jest przestrzenią, w której Twoje spotkania z kartami stają się zapisem Twojego rozumienia symboli w kontekście prawdziwego życia. Bo Lenormand najlepiej uczy się przez doświadczenie, nie przez definicje. Każda karta, która trafia w Twoje ręce, odpowiada na pytanie. Ale pytania zmieniają się wraz z Tobą. Serce, z którym pracowałaś rok temu, dotyczyło czegoś innego niż Serce, które trzymasz dziś. Zmieniło się Twoje życie, Twoje relacje, Twoja perspektywa. Sześć spotkań z każdą kartą to sześć warstw rozumienia — tego samego symbolu, ale zawsze w kontekście nowej Ciebie.

Diariusz Lenormand oparty jest na klasycznym systemie 36 kart, wywodzącym się z europejskiej tradycji kartomancji. Korzenie współczesnego Petit Lenormand historycy wiążą z niemiecką grą „Das Spiel der Hoffnung” („Gra Nadziei”) z końca XVIII wieku, której symbole stały się podstawą późniejszego systemu nazwanego na cześć Marie Anne Lenormand. Każda karta ma swoje imię, swój symbol i swoją kartę klasyczną — zaproszenie do pracy, które poprzedza każdą sekcję tego diariusza. Trzydzieści sześć przestrzeni. Trzydzieści sześć konkretnych języków,

którymi rzeczywistość przemawia do Ciebie każdego dnia.

Diariusz Lenormand jest częścią szerszej serii – kolekcji narzędzi pracy z różnymi systemami ezoterycznymi. Seria obejmuje również Diariusz Tarotowy (dwa tomy) oparty na systemie Tarota Zwierciadło, Diariusz Runiczny prowadzący przez energię Futharku Starszego oraz Diariusz Anielski poświęcony 72 Aniołom Kabaty. Każdy rządzi się własną logiką i własnym językiem symboli, ale wszystkie łączy ta sama filozofia: pogłębianie wiedzy nie przez czytanie, lecz przez doświadczanie, zapisywanie i powracanie.

Zacznij od dowolnej karty. Pozwól symbolom prowadzić. I zapisuj – bo to, co zapiszesz dziś, będzie jutro Twoją mądrością.


Dariusz Cecuda

KARTY LENORMAND

— KARTY DZIAŁANIA

Karty niosące element ruchu — rozbudzają poczucie
zachodzącej zmiany lub potrzebę przystąpienia do
akcji

1. Jeździec (9 Kier)



Karta działania • Karta czasu

Jeździec: Karta nadchodzącej nowiny i szybkiego ruchu – zapowiada świeże impulsy, dynamiczne zmiany i przesłania przybywające we właściwym momencie

9 Kier: Karta zadowolenia i realizacji osobistych pragnień. Sygnalizuje wewnętrzny spokój i satysfakcję – nadchodząca wiadomość lub wydarzenie przynosi to, czego naprawdę oczekujesz

Jeździec

Spotkanie 1

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Jeździec

Spotkanie 2

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Jeździec

Spotkanie 3

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Jeździec

Spotkanie 4

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Jeździec

Spotkanie 5

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Jeździec

Spotkanie 6

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

10. Kosa (Waleć karo)



Karta działania • Karta czasu

Kosa: Karta zdecydowanego cięcia i nagłych zmian — symbol nieuchronności i precyzji, która oddziela to co służy od tego co należy puścić

Waleć Karo: Karta postaciąca przynoszącą nieoczekiwane informacje. Reprezentuje młodą osobę lub impuls, który pojawia się zniemacka — wymaga czujności wobec nowych, nagłych okazji.

Kosa

Spotkanie 1

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Kosa

Spotkanie 2

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Kosa

Spotkanie 3

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....
.....

Kosa

Spotkanie 4

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Kosa

Spotkanie 5

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Kosa

Spotkanie 6

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

KARTY LENORMAND

— KARTY OPISOWE

Karty tworzące portret wydarzeń — dostarczają informacji o osobowościach i sytuacjach, przygotowują grunt pod inne symbole

7. Wąż (Dama Trefl)



Karta opisowa

Wąż: Karta mądrości i złożoności – symbol subtelnej inteligencji, ukrytych wzorców i energii, która potrafi zarówno leczyć, jak i kusić

Dama Trefl: Karta kobiety przedsiębiorczej i pewnej siebie, która potrafi działać w ukryciu. Jej niezależność i determinacja bywają siłą lub zagrożeniem – zależy od kontekstu sytuacji

Wqż

Spotkanie 1

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Wqż

Spotkanie 2

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Wqż

Spotkanie 3

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Wqż

Spotkanie 4

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Wqż

Spotkanie 5

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Wqż

Spotkanie 6

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

13. Dziecko (Walec Pik)



Karta opisowa

Dziecko: Karta nowych początków i niewinnego spojrzenia – przynosi świeżość, otwartość i gotowość do podchodzenia do życia z ciekawością dziecka

Walec Pik: Karta ostrzegająca przed ukrytymi motywami w nowych sytuacjach. Coś świeżego i niewinnego może kryć w sobie fałsz – zaleca się ostrożność w dzieleniu tajemnicami na początku relacji

Dziecko

Spotkanie 1

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Dziecko

Spotkanie 2

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Dziecko

Spotkanie 3

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Dziecko

Spotkanie 4

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Dziecko

Spotkanie 5

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Dziecko

Spotkanie 6

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

KARTY LENORMAND

— KARTY ATMOSFERY

Karty określające nastrój całego odczytu — ich energia delikatnie zmienia kontekst i wibruje poprzez cały rozkład

6. Chmury (Król Trefl)



Karta atmosfery

Chmury: Karta niepewności i chwilowego zamętu — wskazuje na zamieszanie lub niejasność, za którą kryje się klarowność czekająca na swój czas

Król Trefl: Karta pracowitego, ale niestabilnego partnera lub mentora. Jego energia bywa trudna do odczytania — wprowadza zamęt tam, gdzie potrzebna jest jasność i klarowna decyzja.

Chmury

Spotkanie 1

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Chmury

Spotkanie 2

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Chmury

Spotkanie 3

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Chmury

Spotkanie 4

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Chmury

Spotkanie 5

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Chmury

Spotkanie 6

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

36. Krzyż (6 Trefl)



Karta atmosfery

Krzyż: Karta duchowego brzemienia i przeznaczenia — symbol życiowej próby niesionej z godnością jako część głębszej misji i drogi wzrostu duszy

6 Trefl: Karta nieuchronności i konieczności podporządkowania się większym siłom. Niesie powagę przeznaczenia — to, co nadchodzi, wymaga przyjęcia z godnością i duchową dojrzałością

Krzyż

Spotkanie 1

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Krzyż

Spotkanie 2

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Krzyż

Spotkanie 3

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Krzyż

Spotkanie 4

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Krzyż

Spotkanie 5

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Krzyż

Spotkanie 6

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

KARTY LENORMAND

— KARTY CZASU

Karty przywodzące na myśl temat czasu — wskazują czy upływa on szybko i niespokojnie, czy wolno i z determinacją

5. Drzewo (7 Kier)



Karta czasu

Drzewo: Karta zdrowia i życiowej siły — symbol głębokiego zakorzenienia w naturalnych rytmach, długowieczności i powolnego, lecz pewnego wzrostu

7 Kier: Karta marzeń i wyborów opartych na głębokiej sferze wewnętrznej. Wzrost i zdrowie wymagają zakorzenienia w tym, co realne — nie wolno w świecie wyobrażeń zgubić kontaktu z rzeczywistością

Drzewo

Spotkanie 1

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Drzewo

Spotkanie 2

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Drzewo

Spotkanie 3

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Drzewo

Spotkanie 4

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Drzewo

Spotkanie 5

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Drzewo

Spotkanie 6

data:

Trzy skojarzenia:
.....
.....
.....

Wydarzenie:
.....
.....

Wnioski, do zapamiętania:
.....
.....
.....
.....

Spis treści

Wstęp	7
Karty lenormand — karty działania	9
1. Jeździec (9 kier)	10
3. Statek (10 pik)	14
10. Kosa (Walet karo)	18
11. Różgi (Walet Trefl)	22
17. Bocian (Dama Kier)	26
22. Droga (Dama Karo)	30
33. Klucz (8 Karo)	34
34. Ryby (Król Karo)	38
Karty lenormand — karty Opisowe	43
7. Wąż (Dama Trefl)	44
13. Dziecko (Walet Pik)	48
14. Lis (9 Trefl)	52
15. Niedźwiedź (10 Trefl)	56
18. Pies (10 Kier)	60
19. Wieża (6 Pik)	64
21. Góra (8 Trefl)	68
25. Pierścień (As Trefl)	72
26. Książka (10 Karo)	76
27. List (7 Pik)	80
28. Mężczyzna (As Kier)	84
29. Kobieta (As Pik)	88
Karty lenormand — karty atmosfery	93
2. Konieczyna (6 Karo)	94
4. Dom (Król Kier)	98
6. Chmury (Król Trefl)	102
8. Trumna (9 Karo)	106

9. Bukiet (Dama Pik)	110
16. Gwiazdy (6 Kier)	114
20. Park (8 Pik)	118
23. Myszy (7 Trefl)	122
24. Serce (Walec Kier)	126
31. Słońce (As Karo)	130
32. Księżyc (8 Kier)	134
36. Krzyż (6 Trefl)	138
 Karty lenormand – karty czasu	 144
5. Drzewo (7 Kier)	144
30. Lilie (Król Pik)	148
35. Kotwica (9 Pik)	152
 Indeks kart	 156