

Олег Чуруксаев

# Магия Вампиров

САМУС  
и АЛЛАЭМИЭН



Издательство "Велигор"  
Москва 2023

УДК 133.4  
ББК 86.42  
Ч--93

Олег Чуруксаев  
Ч--93 МАГИЯ ВАМПИРОВ – САЙЛУС И АЛЛЭМИЛЭН. – М.: Издательство  
«Велигор», 2023. – 250 с.: ил.

Дорогие мои ученики и просто читатели!

Дорогие друзья! Перед вами – уже третья книга из серии «Магия вампиров», где речь идёт о двух торпах – Сайлос и Аллэмилэн. Напоминаю, что первые 8 вступительных глав, где идёт общее описание всех троп и ритуальных предметов, в частности, ножей, – Лаварош, Нурнен и Сайлос, содержатся в первой книге – «Магия вампиров. Кровавая тропа Лаварош». Поэтому нет смысла перепечатывать их от книги к книге.

Итак, в двух словах, о чём эти тропы: развитие астрального видения, работа с астралом и астральными сущностями. Удачи вам в обучении и в дальнейшем развитии!

Моя почта для писем: [curuksaeva2007@yandex.ru](mailto:curuksaeva2007@yandex.ru)

**ISBN 978-5-91742-292-3**

Издательство «Велигор»

г. Москва, м. Кожуховская, ул. 6-я Кожуховская, дом 24, 1 этаж, офис №4

Тел: +7 (495) 784-06-61, +7 (985) 784-08-16.

E-mail: [veligor97@gmail.com](mailto:veligor97@gmail.com)

Мы в социальных сетях:

<https://vk.com/veligor97>

Интернет-магазин:

[WWW.VELIGOR.RU](http://WWW.VELIGOR.RU)

Интернет магазин для граждан других стран:

[WWW.VELIGOR-BOOKS.COM](http://WWW.VELIGOR-BOOKS.COM)



© Олег Чуруксаев, 2023  
© Издательство «Велигор», 2023

# Содержание

<b>Мир Теней</b> .....	7
I. Сущности неорганического мира Шофолк .....	10
1. Хамелеон (Датера) .....	10
2. Странник (Аккана).....	11
3. Воин (Рекеши) .....	12
4. Парящая тень (Минсин) .....	13
5. Имитатор (Гровор) .....	14
6. Симбиот (Варун).....	15
II. Практический симбиоз.....	17
<b>Мир Светляков</b> .....	<b>21</b>
1. Мир Шофолк .....	22
2. Виды «светляков» .....	23
1. Шар (Думер).....	23
2. Вспышка (Икла) .....	24
3. Призрак (Сиф).....	26
<b>Работа с Местами Силы и энергетическими потоками</b> .....	<b>29</b>
1. Поиск мест Силы и подключение к ним.....	29
2. Создание круга Силы .....	33
<b>Созерцание</b> .....	<b>36</b>
Созерцание.....	36
<b>Развитие видения</b> .....	<b>40</b>
Тренируем «третий глаз» .....	43
<b>Практика видения</b> .....	<b>51</b>
<b>Лунные вампиры Сайлуса</b> .....	<b>54</b>
Снятие пелены.....	54
Око ночной хозяйки .....	55
Сила провидения .....	56
<b>Модры и источники Силы</b> .....	<b>58</b>
1. Модры .....	58
Алуна.....	58
Шал.....	58
Ивав.....	59

Рамн.....	59
Сиалла.....	59
Дэй.....	60
Амиз.....	60
Анна-терра.....	61
2. Связь с источниками.....	61
<b>Поиск энергетических «пробелов» .....</b>	<b>62</b>
<b>«Демоны» и «полуангелы».....</b>	<b>64</b>
Ритуал для светлого Алон-ша-рам.....	66
Ритуал для темного Алон-ша-рам.....	69
<b>Защитная Сила .....</b>	<b>72</b>
<b>Астральный тотем.....</b>	<b>77</b>
<b>Астральный союзник.....</b>	<b>82</b>
<b>Созерцание качеств .....</b>	<b>84</b>
<b>Астральные ключи.....</b>	<b>86</b>
Семь базовых символов Кох.....	87
<b>Камень грозы .....</b>	<b>91</b>
<b>Грозовой Камень в целительстве.....</b>	<b>93</b>
<b>Грозовой Камень в предсказательной магии.....</b>	<b>95</b>
<b>Упражнения Сайлус.....</b>	<b>97</b>
Упражнение №1. Наполнение Силой.....	97
Упражнение №2. Бабочка .....	98
Упражнение №3. Всепоглощающая любовь .....	98
Упражнение №4. Встряска.....	100
<b>Упражнения Сайлус (продолжение).....</b>	<b>101</b>
Упражнение №1. Контакт .....	101
Упражнение №2. Аура.....	102
Упражнение №3. Хлеб.....	104
<b>Управление Силой.....</b>	<b>109</b>
Упражнение №1. Исцеление хлебом .....	109
Упражнение №2. Фантом.....	110
Упражнение №3. Разблокировка.....	112

<b>Управление Силой (вторая часть).....</b>	<b>115</b>
Упражнение №1. Создание фантома.....	115
Упражнение №2. Создание внутреннего стержня .....	116
<b>Охота на духов леса.....</b>	<b>119</b>
<b>Охота на духов тьмы.....</b>	<b>123</b>
<b>Охота на духов перехода .....</b>	<b>125</b>
<b>Охота на стихийных духов.....</b>	<b>128</b>
<b>Стихийная Сила .....</b>	<b>131</b>
Земля.....	131
Вода .....	132
Воздух.....	133
Огонь .....	134
<b>Общение с телами.....</b>	<b>135</b>
<b>Магия сна.....</b>	<b>138</b>
<b>Стать деревом .....</b>	<b>140</b>
<b>Плодородие .....</b>	<b>142</b>
<b>Влияние Сайлус .....</b>	<b>145</b>
Алуна .....	145
Шал.....	146
Ивав .....	146
Рамн .....	147
Сиалла .....	147
Дэй.....	148
Амиз.....	149
<b>Введение в астрал. Основные рекомендации для новичка .....</b>	<b>150</b>
Астральный план, словно всем известный фильм.....	152
Подготовка к путешествию.....	153
Рекомендации для практика.....	154
<b>Упражнения по развитию энергии .....</b>	<b>156</b>
1. Упражнение «Картина».....	156
2. Упражнение «Хлыст».....	158
3. Упражнение «Рябь» .....	159

<b>Ощущение Силы .....</b>	<b>161</b>
<b>Видение Силы.....</b>	<b>167</b>
Упражнение для видения энергии.....	168
<b>Тропа Вампиров-Аллэмилэн .....</b>	<b>171</b>
Взор.....	171
Упражнения для глаз .....	175
Мысль, выраженная взглядом.....	176
Знаки.....	178
Заметить, заказать, расшифровать .....	181
<b>Обретение союзника. Первый контакт .....</b>	<b>183</b>
Упражнение «Белая стена» .....	184
Упражнение «Водная рябь».....	184
Упражнение «Погружение во тьму» .....	185
<b>Обретение союзника. Объединение .....</b>	<b>186</b>
<b>Видение личности человека.....</b>	<b>189</b>
<b>Видение энергии человека. Серум дэй .....</b>	<b>194</b>
<b>Шестой тип видения – Сиинума. Работа с ментальным планом.....</b>	<b>197</b>
<b>Видение ситуации (Утса).....</b>	<b>201</b>
<b>Видение энергетической мандалы (Ог).....</b>	<b>204</b>
<b>Союзник вис и проникновение в слои реальности .....</b>	<b>209</b>
<b>Возвращение утраченных сил .....</b>	<b>212</b>
Упражнение «Вытеснение мыслей словами» .....	217
Упражнение «Внешнее внимание» .....	218
<b>Видение времени (Дивала).....</b>	<b>221</b>
Практические занятия .....	222
<b>Вызов сновидений .....</b>	<b>227</b>
<b>Водная гладь .....</b>	<b>230</b>
<b>Предсказательные монеты (Ки-т) .....</b>	<b>233</b>
<b>Шепот ветров (давара) .....</b>	<b>237</b>
<b>Связующее звено Силы (туай) .....</b>	<b>244</b>
<b>Энергетическое яйцо (Ог).....</b>	<b>247</b>

# Мир Теней

**В**от вы и подошли к той грани в обучении, когда ваши лекции становятся более специализированными, в них дается информация для Тропы Сайлус. Говоря о мире аламусов Сайлус, мы не можем пройти мимо основных взглядов на Вселенную глазами «сайлусианцев».

Аламусы заметили, что помимо мира органических существ, к которым относимся и мы с вами, существуют еще и миры существ неорганических.

В народе их именовали духами, ангелами, демонами, стихиями и пр. Аламусы классифицировали неорганических существ по следующим признакам: из какого мира они пришли, какая у них функция, их враждебность/дружелюбность при контакте с человеком, возможность взаимодействовать с этими сущностями.

В этой лекции вы начнете знакомиться с неорганическими существами, выходцами из мира Теней. Представителями этого мира являются всем известные нам тени. Да-да, обычные тени! Самые что ни есть обыденные наши спутники по жизни, которые неразлучны с нашими телами.

Тени, сами по себе не являются неорганическими существами, но представляют собой такие сущности, которые сильно напоминают тени и даже зачастую ведут себя схоже с тенями. Они могут маскироваться, подстраиваться под другие тени, менять форму и размер, появляться и исчезать.

Африканские колдуны полагали, что тень человека – что-то вроде его двойника, который связывает нас с миром духов. Считалось, что тени особенно сильных шаманов могли своим попаданием на обычного человека вызывать у того душевные и телесные хвори, пострадавший терял жизненные силы, заболел, чах и умирал, если ему не помогал другой колдун, более сильный, нежели тот, который повредил человеку.

Наши тени способны связывать нас с неорганическим миром, в котором обитают теньевые и тенеподобные сущности. Этот мир аламусы называли «Шофолк».

Но среди аламусов бытовал свой взгляд на мир Теней – Шофолк, отличимый от африканских шаманов и прочих верований, но все же отчасти схожий с ними. Орден Северного Дракона также изучал мир Шофолк и разработал некоторые методики, которые помогают взаимодействовать с силой теньевых духов. С этими методиками вы ознакомитесь на этом этапе своего обучения – и смело сможете их взять себе в подмогу.

Мир Шофолк граничит и взаимодействует с миром людей и им подобных существ. Самые обычные тени являются крайне необычными в прямом смысле! Ведь обычно люди воспринимают тень как нечто такое, на что нет смысла вообще обращать какое-либо внимание. Тень для человека нашего времени – бесполезное приложение к нашему телу, которое, в принципе, со своим телом мало кто ассоциирует, а для некоторых это «то, что есть всегда – и точка». Но когда мы вот так просто отбросим все возможные размышления над миром Теней, то мы отбросим достаточно необычную и малоизученную форму магии аламусов – магии теней (на магическом языке аламусов этот вид магии зовется «флокс»).

Обсуждения мира теней велись довольно давно, но по неизвестным причинам этот мир так и не был изучен до последнего времени. Тропа Нурнен одно время ходила вокруг да около понятия «мир теней», но так особо и не преуспела в этом деле.

И лишь начиная с 2004 года, украинский орден магов Северного Дракона углубляется в изучение этого феномена, который касается не только мира аламусов, но и магов, людей, а также всего, что имеет физическую основу в этом мире.

Как было выяснено на практике и по источникам знаний аламусов, мир Шофолк состоит из трех частей: сувари, низима и грань. Сувари являет собой нечто отдельное, якобы стержень параллельного мира, где тени пребывают независимыми



от окружения. Это мир, где как таковых теней, к которым мы привыкли за период своего пребывания на Земле, вовсе нет.

В этой части мира Шофолк тени восстанавливают силы, создают себе подобных, впадают в сон длиной в тысячелетия.

Низима – это нечто вроде совокупности сил и законов, действующих в Шофолке, благодаря которым мастер энергии и намерения может с легкостью манипулировать представителями и энергиями мира Теней.

Кроме того, достаточно сильные создания Шофолка могут в этой прослойке своей реальности переходить в параллельные миры и влиять на населяющих их существей. Именно через Низиму в наш мир попадают тени.

Грань, как видно из названия, является границей, через которую все взаимодействует и соединено с тенями.

Грань разделяет и в то же время объединяет мир людей и теневого мир.

Грань влияет на нас таким образом, что мы существуем неотделимо от теней в определенных световых условиях.

Существует предположение, что помимо этих трех частей, в состав Шофолка входит еще одна, а то и две части, которые наполняют его еще чем-то, но на это время орден смог изучить лишь три части Шофолка – и те только поверхностно.

Теневые существности и люди связаны менее тесно, чем тени и аламусы. Энергетическая раскованность и жажда экспериментов сближают этих существ с аламусами, что позволяет вторым получать дополнительный опыт и силу.

Каждая часть мира Шофолк вмещает своих жителей-теней определенного типа.

Среди них пока что известно о шести видах: датера (хамелеон), аккана (странник), рекеша (воин), минсин (парящие тени), гровор (имитатор) и варун (симбиот).

Все эти виды схожи в том, что они построены, как и обычные тени, только каждый имеет свою форму и функции.

# I. Сущности неорганического мира Шофолк

## 1. Хамелеон (Датера)

Датера выглядит как тень, умеющая менять формы и подстраиваться не только под формы окружающих объектов, но и под сами тени. Часто в местах обитания датер их можно увидеть на короткий миг, словно фигуру человека либо зверя, а то и дерева, которые вскоре куда-то пропадают, маскируясь, на самом деле, под любой физический объект. Встречаются преимущественно поодиночке, часто используются в роли шпионов, работая на «демонов», «полуангелов» (слова взяты в кавычки из-за того, что эти существа в мире аламусов называются по-иному) и прочих более высоких и влиятельных существ тонкого мира.

Вампиру или магу довольно сложно управлять датерами, поэтому они не практикуют какое-либо взаимодействие с этими существами. Чаще всего именно за магами и вампирами посылаются эти тени, чтобы шпионить, на этом и заканчивается любое взаимодействие. При попытке сразиться с этим «шпионом» у вас в 70% случаев точно ничего толкового не получится, так как они очень приспособляемы не только к окружению, но и даже к большинству заклятий!

При столкновении с датерой часто возникает необъяснимый беспричинный страх, а то и паника, если у чародея слабая психика. У чувствительных людей возникает страх, иногда галлюцинации, немотивированные поступки, желание быстрее покинуть место, где появилась датера. Очень хорошо будет сразу же поставить любую защиту и поспешить с того места. Более азартным магам я бы посоветовал вооружиться связкой заклинаний: «Твердь Земли» и «Астральный ветер», плюс ко всему этому не помешала бы «примочка» типа «Воин» (подробнее изучается тропой Фэлмор).

**1. Твердь Земли** – заклинание, с помощью которого можно хамелеона как бы немного «призамедлить» и «застопорить»,

при этом он станет более восприимчив к магическим атакам и реже видоизменяться.

Заклинание (читается, выставив раскрытую «рабочую» ладонь по направлению к датере):

«АМЭНТО ИС САПИЯ ДАТЕРА АРДОС!»

При произношении (правильнее будет выкрикнуть заклинание на одном выдохе) необходимо увидеть и почувствовать, как в центре вашей ладони находится восьмиконечная звезда: ее центр – пылающий огонь, а окончания – словно ледяные лучи этой звезды. Заклинание словно в мгновение раскручивает ее, и вы выбрасываете ее. На расстоянии около полутора-двух метров она взрывается, формируя невидимые пути, направляющиеся на датеру.

- 2. Астральный ветер** помогает развеять и стереть ваш след в астрале, по которому тени-хамелеоны могут быстро находить вас, а также он способен создать препятствие для использования силы вашим противником-хамелионом.

Заклинание: «ХУУ ФУ АППЕТО НЭРУДО!» – произносить, как и предыдущее, представляя пред собой взвинченный вихрь, который сильным ветром начинает носиться вокруг, усиливаясь с каждым повторным произношением этого заклинания (читать 5–12 раз, опираясь на ощущение защищенности, возникающее при правильной работе заклинания).

## 2. Странник (Аккана)

Тени-странники похожи чем-то на мелькающие посреди ночи. Они постоянно в движении и подолгу не задерживаются на одном месте. По отношению силуэты к вампирам и магам нейтральны, иногда любят «подшутить», испугав позднего прохожего и подпитавшись затем энергией его страха. Акканы являются исследователями миров или чем-то в этом роде среди прочих теней.

Встречаются довольно редко и даже при встрече быстро исчезают.

Агрессии со стороны акканы до сего времени не было замечено, поэтому никаких защитно-атакующих заклятий, необходимых при столкновении с акканой, нет. Иногда их можно встретить днем. Днем они часто виднеются, словно марево, которое исчезает при приближении к нему.

### 3. Воин (Рекеши)

Прозваны «воинами» из-за своего агрессивного поведения. Первыми атакуют довольно редко, но легко возбудимы и сразу же, вдруг случись чего, переходят в стремительное нападение. Выглядят как небольшие тени шарообразной формы (иногда, при атаке принимают вид колючих шаров) исполняют функцию стражей между мирами людей и теней. Иногда являются следом за другими теньями, словно сопровождая их на границах тонких миров. Из-за этого существует еще одно предположение, что тени-рекеши являются неким подобием эскорта иных теней.

Рекеши очень независимы, и вступить с ними в контакт, а тем более подчинить их – пустая затея. Слишком мало случаев, когда маг либо вампир вступали в кратковременный контакт с этими воинами. Почти все эти случаи заканчивались агрессивными всплесками со стороны тени. Поэтому мудрые аламусы всегда советуют находиться в стороне от рекеши, а в случае конфликта сразу же отступать, используя заклятья «Астральный ветер» и «Разрыв границ», плюс ко всему этому, неплохо было бы иметь при себе «примочку» для «отвода глаз» (тропа Фэлмор), которая хоть слабо, но все же как-то действует в отношении теней.

**Разрыв границ** – заклятие великой силы, требующее от аламуса выброса большого количества личной энергии, а также абсолютной сосредоточенности, так как первое произношение заклятия строит последующее его усиление либо разрушение при произношении повторно. Первое прочтение – фундамент

победы, запомните, братья и сестры! Слабый фундамент – победы не жди и отступай!

Заключение: «АРГАШ АРМЭГЭЛЛАР» – выкрикивается максимально «громогласно», чтобы вибрация заключения сотрясала пространство, при этом делают сильный хлопок в ладоши, представляя, как вы рушите тонкие нити, которые временно удерживают мост между мирами, вынуждая рекешу отступать, пока проход не закрыт. Помните, что заключение «Разрыв границ» очень сложное, но не менее действенное.

#### 4. Парящая тень (Минсин)

«Парящие тени» – так прозвали их члены ордена Северного Дракона. Минсин выглядит как нечто летящее по ночному небу, днем их сроду не увидишь. Их размеры нестабильны и в случае атаки они могут увеличиваться в мгновение ока от размера летучей мыши до некоего существа 2–3 метров в диаметре!

Атакуют только в случае необходимости, часто защищая свои Места Силы. Наиболее часто можно обнаружить минсина вблизи болот, в ярах и всяческих впадинах земли, поросших вокруг деревьями. Изредка они являются в лесу, уступая место лесовым духам-обитателям. Часто аламусы, подсматривают за минсин, пытаются обнаружить место сосредоточия Силы.

Их предназначение и функции в мире Теней еще не изучены, но существует гипотеза, что минсин является неким «дежурным», который охраняет целые территории, в отличие от рекешу, охраняющего лишь точки пересечения миров. У минсинов есть владения, как в мире людей, так и в теневом родном мире.

При столкновении с летящим по небу минсином желательно присесть или даже лечь на землю, пока он пролетит над вами.

Неизвестно почему, но на расстоянии около одного метра от земли он не атакует.

Замечено, что при нахождении рядом с минсин, обычная еда словно заряжается и приобретает какую-то силу, передающую-

ся человеку при употреблении (это словно еда Силы, описанная в книгах Карлоса Кастанеды, которую изготавливал Дон Хуан).

Существует одно заклятие, помогающее отпугнуть особо навязчивого минсина – **заклятие пурги**:

«АБЭ-ДЕКТА НАЙ!»

Заклятие произносится вприсядку или лежа, чтобы, как говорится, не искушать судьбу и перестраховаться. Его действие схоже чем-то с обыкновенной пургой метущей зимой – энергия концентрируется мелкими уплотнениями и, закручиваясь, направляется в минсина. Видимого вреда от заклятия замечено не было, но по возможности лучше обойтись без него.

## 5. Имитатор (Гровор)

Имитатор в мире Шофолк, который прозван так за свои способности к имитированию практически любых звуков, а иногда и объектов, но последнее у него удастся чуть хуже, нежели у датеры. Там, где много воды, будь то река, озеро или даже ливень, вам обязательно повстречается гровор. Особенно ему по душе людные места, где можно поразвлечься, вводя в недоумение обычных смертных, выдавая превосходные имитации окружающего мира. Иногда, в местах, где хорошее эхо, он может воспроизвести звук, будто кто-то гребет веслами по воде в лодке, но при этом доступная вода будет у него лишь лужица! Он отличный имитатор, часто любит делать преувеличивающие имитации (подобно упомянутого примера о веслах и воде), когда все окружающие звуки начинают усиливаться, казаться громче, больше, многочисленнее от реального состояния обстановки.

Иногда гровор бывает агрессивен, вызывая панику и неудержимый ужас у людей, находящихся, например, ночью у водоема. Может напугать, с целью полакомиться высвобождаемой при этом энергией своей «жертвы», но чаще пугает без злого умысла, для развлечения, вступления в контакт с человеком.

В случае неприятной встречи с гровором используется заклятие «Восстановление покоя», при произношении которого вся энергетика в радиусе около ста метров упорядочивается и принимает свою обычную для этого места, существа структуру. Неплохо будет при этом иметь с собой какой-нибудь защитный талисман из минералов (магия Траммар).

#### **Восстановление покоя:**

«АЛЛААМ-ИННА-АМ, АЛИАС МИФИСТА!»

При произношении заклятия необходимо представлять, что пространство пред вами и/или внутри вас дребезжит и вибрирует, а от ваших слов сразу же начинает уплотняться, уравниваться и как бы застывать.

Заклятие более эффективно вблизи от гровора, при этом запрещено находится в воде, иначе получится нестабильный результат, который еще более разозлит теневого жителя!

## **6. Симбиот (Варун)**

Симбиоты в мире Шофолк – самые знаменитые разновидности теневого существа. Они встречаются там, где есть «тьень» (если подразумевать под этим словом саму физическую часть тени). Физики давно нашли объяснение тени: пространственное, оптическое явление, выражающееся зрительно уловимым силуэтом, возникающим на произвольной поверхности благодаря присутствию объекта (тела или вещества; например, в газообразном или жидком состоянии) между нею и источником света. Но это только «видимая сторона монеты», а варун является той частью тени, которую никто не видит, или, точнее сказать, не замечает.

Варуны – единственные теньевые жители, изученные орденом Северного Дракона на нынешнее время, которые могут проявлять себя днем. Все остальные жители Шофолка предпочитают спокойно перемещаться ночью вдали от света и солнечных лучей.



Давайте же рассмотрим структуру взаимодействия варуна с человеком и его тенью, а также тенями других существ/предметов. Сначала обратим внимание на тень и варуна.

Так как тень – отсутствие прямых солнечных лучей, которые буквально сжигают, разрушают теневых духов (так же, но менее агрессивно проявляет свое действие обычный искусственный свет), то любая тень нашего мира идеально подходит варуне для перемещения в дневное время суток, защищает его от повреждений – это **Первое симбиотическое звено** (хотя симбиоз будет лишь в случае использовании варуна владельцем тени, а это становится возможным для аламусов и магов).

Тень любого передвигающегося объекта выгодна путешествующему варуне, поэтому чаще всего их можно встретить вместе с людьми (магами, вампирами и пр.). Иногда такой симбиоз одного человека и варуна растягивается на годы, при условии, что тень этого индивида устраивает симбиота.



**Второе симбиотическое звено** варуна – симбиоз вампира/ мага/аламуса с варуном, когда инициатором становится сам ча- родей. При этом варун специально ищется, подбирается и ис- пользуется, взамен он получает часть магической силы челове- ческого типа, тем самым расширяя свои возможности в мире Шофолк (о практической стороне этого симбиоза мы погово- рим чуть ниже, и все станет предельно понятно).

Варун – безвредный симбиот, который никогда не проявлял каких-либо воинственных черт по отношению к людям и ала- мусам, поэтому никаких защитно-атакующих заклятий против них не разрабатывалось.

## II. Практический симбиоз

Итак, опираясь на информацию, прочитанную выше, мы при- ходим к выводу, что на практике аламусу возможно каким-то образом использовать симбиотическую связь с представителем мира Шофолк – варуном. Все связанные с этим практические рекомендации проверены на практике и являются работающи- ми и безопасными при соблюдении всех условий. Не будем дол- го тянуть и перейдем к рассмотрению практических советов.

Готовясь отправиться на Охоту (так называется поиск тене- вых жителей, неважно, с какой целью), необходимо пригото- виться подобающим образом: взять примочку «воин» на слу- чай непредвиденной встречи с датерой, магические амулеты из камней-минералов, если возникнет конфликт с гровором. Не лишним будет выучить заклятия, приведенные выше в этой лекции, которые помогли бы вам справиться со случайно воз- никшей бедой. Если вы не знаете ничего о камнях и примочках, ничего страшного, просто покиньте место, где вы встретились с теневой сущностью, и не вступайте в контакт с ней. Это по- может вам уберечься от случайных «разборок» с духами. Плюс, захватите с собой фонарик, который пригодится, если на вас все же кто-то накинется. Включите свет и направьте его луч на те- невика, это заставит его отступить или скрыться от вас.

Приготовились? И сразу же возникает вопрос: «Зачем охотиться на симбионтов?» Вполне логично будет выглядеть подобная заинтересованность в целях готовящейся кампании. Симбионты-варуны обладают Силой, которую аламус может использовать для себя, подобно и обратному симбиозу, когда «теневики» используют силу аламуса/мага, пропущенную через них. Способы использования и направление полученной от теньей Силы мы сейчас и рассмотрим.

Значит, вы в полной боевой готовности с наступлением темноты (не забывайте, что все теньевые обитатели не любят свет!) выходите на свой ночной промысел – добычу силы варуна, путем вступления с ним в кратковременный полный симбиоз («имидша» – слияние, ударение на последнем слоге).

Направляйтесь лучше в места, отдаленные от цивилизации или, хотя бы, вдали от источников света. Будьте готовы ко всему, выйдя на охоту, так как само ваше намерение найти и увидеть теней уже тем самым привлекает «их», а также настраивает ваше духовное зрение на нужную «волну».

Если вы идете искать любой вид теней, чтобы, как говорится, познакомиться поближе, то одного вашего твердого намерения, пристального взгляда и состояния амата будет достаточно. Просто направляйтесь в места, где тени бывают чаще всего (читайте выше), и «высматривайте» их, мысленно настраивая себя увидеть то, на что обычно вы не обращаете внимание в ночное время. Охота на теней достаточно проста, и любой новичок на Тропе сможет с легкостью увидеть жителей Шофолка.

Но мы отвлеклись от первоначальной цели – охоты за варуном. Варуны буквально везде, а в первую очередь находятся рядом с вами. Станьте под лунным либо другим слабым светом, от которого бы вы отбрасывали хоть какую тень.

Присмотритесь к ней внимательно: не выглядит ли она как-то странно, не ощущаете вы чье-то присутствие рядом, не двигается ли ваша тень (исключите возможные световые факторы). Если вы ощутили или заметили, что с вашей ночной тенью что-