

Heiliges Testament des Borbarad

Autor: Borbarad

das Hauptwerk des Borbaradianertums, Mythologie, Liturgie und Kult. Anleitung zum Bau eines Seelengötzen zur Seelenopferung im Tausch mit Boron, Anleitung, um Laien die Kraft zu geben, Thesis von sieben Borbaradianerformeln, Rezept für Borbarads Hauch, Versprechen auf 70 weitere Formeln und eine Sammlung von Richtlinien und Anrufungen.

Voraussetzungen: Bosparano, V1, K6, Magiekunde 5

Das Buch im Spiel: SF Borbaradianismus, Thesis von Brenne, Eigene Ängste, Erinnerung verlasse dich, Hartes Schmelze, Höllenpein, Schwarzer Schrecken, Weiches Erstarre (jeweils 7)



Enzyclopaedia Magica

mehrere Ausgaben und Bände des magischen Standardwerkes

Codex Daemonis

Azarils Exemplar des Hauptwerks der Dämonologie, in rotes Leder gebundener Foliant mit Notizen eines Gareth Kopisten, der bei der Abschrift dem Wahnsinn anheim fiel

Voraussetzungen: V0, K 7-16, KL 14, Magiekunde 8

Das Buch im Spiel: Invocatio Minor SE/8, Invocatio Maior SE /12, Beschwörung 2/8, Dämonisch (ges.) 4/8, Thesis von Inv. Minor (17) und Inv. Maior (17)

7x7 Canti zu Ehren des Dämonenmeisters

Autor: unbekannt

dickes Gesangbuch mit einfacher Notenschrift

Voraussetzungen: V1, K5, Bosparano und Garethi

Das Buch im Spiel: Singen 0/5, Musizieren 2/5, bei misslungener Klugheits-Probe: die eingängigen Melodien setzen sich als Ohrwurm fest und man sollte aufpassen, nicht plötzlich eine getragene Sphärenschänder-Ballade, den Cantus von der Wiederkehr oder einen fröhlichen Dämonen-Merkvers zu summen...

Visionen der Sieben Sterne

Autor: mehrere Autoren, offensichtlich phantasievolle Pseudonyme

eine kryptische Sammlung von Vorausdeutungen zur Wiederkehr Borbarads

Voraussetzungen: V1, K12, Garethi, Sternkunde 3

Das Buch im Spiel: Prophezeien SE / 10, bei misslungener KL-Probe: Aberglaube +3

Jeder Mensch - ein Magier!

Autor: Azaril Scharlachkraut

Streitschrift in einfacher, leicht verständlicher Sprache, mit viel Inbrust verfasst, im Form von Fragen und Antworten, mit einer malerischen Beschreibung einer Welt voller Magie

Voraussetzungen: V0, K9, KL 9, Garethi

Das Buch im Spiel: Philosophie SE / 9, Überzeugen SE / 9

Die Macht des Bluthes

Autor: Sulman al Venish, mit einem Vorwort von Liscom Ghosipar

Eine Einführung in die Verbotenen Pforten von einem lang verschollenen Schüler Liscoms, teilweise altmodisch formuliert und von Abschweifungen voll Verherrlichung Liscoms als Borbarads neuem Prophet durchzogen.

Voraussetzungen: V2, K12, Magiekunde 3

Das Buch im Spiel: Verbotene Pforten können zu halben Kosten erlernt werden, Selbstbeh. SE / 10

Das göttliche Schicksal und der Freie Wille

Autor: Saya di Zeforika (Nekromantin aus Brabak) in ihrer Jugend

Ein Essay über die ungerechte Verteilung von Möglichkeiten, Macht, Glück und Gerechtigkeit, daraus die Schlussfolgerung, dass die Götter böswillig oder gleichgültig, aber nicht gütig und verehrens-wert sein können, Ablehnung des Schicksals und der Obrigkeit und mühelose Rechtfertigung der Rechte des Individuums auf eigene Verantwortung und Durchsetzung des eigenen Willens und Strebens gegen jede Grenze. Teilweise verbittert.

Voraussetzungen: V1, K13, Klugheit 13

Das Buch im Spiel: Philosophie SE / 8, Menschenkenntnis SE / 8, Staatskunst SE / 4

Metaspekulative Dämonologie

Autor: Borbarad (Abschrift durch einen Anhänger)

Einstmals prachtvoller Goldeinband, nun aber herausgerissene Seiten, verbrannte Teile

Voraussetzungen: verfasst in Zhayad, V0, K13, MU 15, KL 18, Magiekunde 15, Invocatio Minor 12

Das Buch im Spiel: Dämonisch (Amazeroth) und (Asfaloth) 10/18, Borbaradianische

Repräsentation, Blutmagie und Verbotene Pforten zu halben Kosten, keine weiteren Inhalte

Von der Wiederkehr des Meisters

Autor: Liscom von Fasar

Religiöse Schrift in Heftform, zum kontemplativen Gebet oder Studium in der Klosters-gemeinschaft,

Voraussetzungen: verfasst in Tulamida, V0, K10, KL 12

Das Buch im Spiel: Überzeugen SE/7, Philosophie SE/7

Der Prophet Zulipan von Punin

Autor: Narniel von Nebachot (der Magier, der Aequitas Turm gebaut und von Angrist Drachenblut erschlagen wurde)

Stark religiös verbrämte quasi-biographische Abhandlung über einen Schüler Borbarads und Puniner Meistermagus, mit zahlreichen einfachen Zeichnungen illustriert

Voraussetzungen: altmodisches Garethi, V1, KGeschichtswissen 5, Klugheit 10

Das Buch im Spiel: Geschichtswissen 5/8, allerdings auch einige Falschinformationen

Der Ritus der Bruderschaft Der Siebten Pforte

Autor: Narniel von Nebachot

Gebete, Rituale und Gesänge eines ehemaligen Borbaradianerzirkels in reich illuminiertes, schweres Ausgabe, offenbar vom Meister des Zirkels selbst verfasst und sorgsam gepflegt.

Voraussetzungen: Bosparano, V0, K12

Das Buch im Spiel: Singen SE/7, Philosophie SE/8, Thesis von Herzschlag Ruhe (7) und Panik überkomme euch (6).

Söhne der Gor - ein Vermächtnis

Autor: Azaril Scharlachkraut

historische und religiöse Betrachtung eines erloschenen Borbaradianerzirkels

Voraussetzungen: Garethi, V0, K6

Das Buch im Spiel: Geschichtswissen SE/6

Offenbarung von Zorgan

Autor: Sephrasto Ilaris

Ungeordnete Schriftensammlung mit Fragmenten aus unterschiedlichen Schaffensperioden

Voraussetzungen: Garethi, V0, K7, Götter/Kulte 10, Philosophie 10

Das Buch im Spiel: Philosophie SE/13, Staatskunst SE/8, Geschichtswissen SE/8