

# Qabalyamagier der Sterne des Feqz

## Professionspaket

**Abenteurpunkte:** 305 AP

**Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit [Tradition \(Qabalyamagier\)](#) (165 AP), Nachteil [Verpflichtungen I \(Qabalya\)](#) (-10 AP), Nachteil [Prinzipientreue I \(Moralkodex des Phex\)](#) (-10 AP)

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 16 Abenteurpunkte, Bindung des Stabes, [Feqzens Sterne](#)

**Kampftechniken:** Dolche 8, Hieb Waffen oder Stangenwaffen 8

### **Talente:**

*Körper:* Körperbeherrschung 2, Reiten 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2, Verbergen 2

*Gesellschaft:* Betören 2, Etikette 4, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 2, Willenskraft 4

*Natur:* Fesseln 2, Orientierung 4

*Wissen:* Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 2, Magiekunde 4, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sternkunde 2

*Handwerk:* Handel 4, Malen & Zeichnen 4

**Zauber:** Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feenfüße, Glücksgriff, Nagellack, Schminken, Schnipsen; [Auris Illusionis](#) 6, [Blick in die Gedanken](#) 3, [Duplicatus](#) 3, [Ignorantia](#) 6, [Menetekel](#) 5, [Oculus Astralis](#) 3, [Oculus Illusionis](#) 7

**Empfohlene Vorteile:** [Dunkelsicht I](#), [Fuchssinn](#), [Gutaussehend](#), [Soziale Anpassungsfähigkeit](#), [Verhüllte Aura](#)

**Empfohlene Nachteile:** Magische Einschränkung (Wesen der Nacht, Wesen der Stadt), Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Neugier), Verpflichtungen I (Gilde, Akademie, Lehrmeister)

**Ungeeignete Vorteile:** Keine

**Ungeeignete Nachteile:** Blutausch, Blind, Farbenblind, Nachtblind, Niedrige Seelenkraft, Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Taub, Wilde Magie

**Varianten:** [Sterne des Feqz](#)

## Quellen

Hallen arkaner Macht, S. 220

“ Eine weitere Qabalya, Feqzens Sterne, vereinigt Scharlatane und Gildenmagier. In sternenklaren Nächten, wenn sich der Rest der Akademie in Borons Armen wiegt, versammeln sich die Mitglieder, um sich gegenseitig phexgefällige Anwendungen von Zaubersprüchen beizubringen. Als magische Trickbetrüger reisen sie nach ihrer Ausbildungszeit durch Aventurien, um unbedachte Opfer um viele Dukaten zu erleichtern.

Stätten okkulter Geheimnisse, S.179ff.

“ **Qabalya:** Feqzens Sterne  
**Merkmale:** Illusionen  
**Beziehungen:** gering  
**Ressourcen:** ansehnlich

...

Feqzens Sterne: Eine Vereinigung von Scharlatanen der Zorganer Akademie, die sich gegenseitig phexgefällige Zauber beibringen, um am Ende ihrer Ausbildung durch Aventurien zu streifen und ihr Wissen dort in die Praxis umzusetzen (siehe HaM 220).

...

Die Werte eines Qabalya-Magier der *Schleiereulen* und der *Sterne des Feqz'* entsprechen denen eines Zorganer Magiers oder Scharlatans, zum Spielen eines *Ashtranim*-Magiers verwenden Sie die Werte eines Rashduler Dämonologen (siehe WdH 192), allerdings verfügen neue Schüler nicht mehr automatisch über den Vorteil Akademische Ausbildung (Magier).

Das Dornenreich, S. 174

**Feqzens Sterne** und der **Zirkel der Schleiereulen** sind zwei winzige Qabalyim, die aus Schülern und Adepten der Zorganer Magierakademie bestehen und nur im Umfeld der Schule wirken.

---

Revision #13

Created 2026-02-28 10:30:31 UTC by Gerrit

Updated 2026-03-08 18:38:56 UTC by Gerrit