

## Zauber

### Level 0:

**Wasser erschaffen:** 2 Gallonen/Stufe

**Magie erkennen:** erste Runde: Anwesenheit, zweite Runde: Anzahl, Stärke stärkste Aura, dritte Runde: Stärke und Position jede Aura, Wissen Arkanes Proben

**Gift erkennen**

**Führung:** +1 (Kompetenz) einzelner Angriff, Rettungswurf oder Probe, 1 Minute

**Licht:** normal 4sq, licht+1 auf 8 sq, 10 Minuten/Stufe

**Nahrung reinigen:** 1 Kubikfuss/Stufe, kein magisches Gift

**Magie lesen**

**Resistenz:** +1 (Resistenz) Rettungswürfe, 1 Minute

### Level 1:

**Leichte Wunden heilen:** 1d8 +1/Stufe (+5)

**Elementen trotzen:** keine Temperaturabzüge, 1 Tag

**Verstricken:** DF, RW 80sq + 8 sq/Stufe, 8sq Radius, 1 Minute/Stufe, Reflex oder verstrickt, Wurf zu Zauberbeginn, Rundenende der Feinde, betreten der Zone, Befreiung: Stärke oder Entwinden, hinderliches Gebiet, wenn Dornen -> 1 Schaden pro Fehlversuch

verstrickt: halbe Geschwindigkeit, kein Sturmangriff, -2 Angriff, -4 Geschick, Zauber nur unter Konzentration 16

**Feenfeuer:** DF, RW 80sq + 8 sq/Stufe, 1 sq Radius, -20 Heimlichkeit, keine Deckung durch natürliche Dunkelheit, kein Verschwimmen oder Unsichtbarkeit (blau, grün oder violett)

**Sinne schärfen:** DF, 1 Minute/Stufe, +2 Wahrnehmung, Dämmerlicht/Dämmerlicht verdoppeln

**Weitlauf:** Material: Dreck, 1 Stufe/Stufe, selbst, +2 sq

**Magische Fänge:** DF, 1 Minute/Stufe, natürliche Waffe +1 Verzauberung

**Magischer Stein:** DF, 3 Kiesel werden Kugeln +1, +4 sq RW, d6(+1), 2d6(+2)

**Verhüllender Nebel:** RW 4 sq, 4 sq Radius, stationär, 1 Minute/Stufe, gegen alle Sichtarten, 1 sq Entfernung: 20% Deckung, weiter 50% Deckung, Wind und Feuer zerstören

**Spurenloser Lauf:** DF, 1 Stunde/Stufe, auch kein Geruchssinn

**Flamme erschaffen:** 1 Minute/Stufe, selbst, Helligkeit Fackel (4 sq normal, 4 sq licht+1), Berührungsangriff RW 24 sq 1d6 + 1/Stufe (+5), jeder Angriff -1 Minute verbleibend

**Shillelagh:** DF, 1 Minute/Stufe, Keule/Bo 2d6 +1 Verzauberung

**Naturbeschwörung I:** DF, 1 Runde/Stufe, RW 5sq + 1sq/2 Stufen

**Springen:** Material: Heuschreckenbein, 1 Minute/Stufe, +10 Akrobatik für Sprünge (+20 Stufe 5, +30 Stufe 9)

**Tier/Pflanze erspüren:** nachschlagen

**Tiere beruhigen:** RW 5sq + 1 sq/2 Stufen, Tiere 6 sq zueinander, 1 Minute/Stufe, selbe Tierart, 2d4 + Stufe HD

**Tier verzaubern:** 1 Stunde/Stufe, Willen negiert (+5 falls feindlich), Tier wird zu vertrautem Verbündeten

**Vor Tieren verbergen:** DF, 1 Person/Stufe, 10 Minuten/Stufe

**Mit Tieren sprechen:** 1 Minute/Stufe

### Level 2:

**Rindenhaut:** DF, 10 Minuten/Stufe, +2 (Verzauberung) natürliche Rüstung (+3 Stufe 6, +4 Stufe 9, +5 Stufe 12)

**Bär, Stier, Katze und Eule:** DF, Berührung, 1 Minute/Stufe, +4 Verzauberung KON/STR/GES/WIS (zusätzliche LP nicht zuerst verloren)

**Windstoß:** Strahl 12 sq, gegen fliegend: -4 Fliegen, winzig: Fliegen 25 oder weggeweht 2d6 \* 2 sq + 2d6 Schaden, klein Fliegen 20 fliegen gegen Windrichtung, gegen Boden: winzig: d4 \* 2 sq gerollt + d4 nichttödlich + niedergeworfen, klein: niedergeworfen, medium: Stärke 15 laufen gegen Windrichtung, für alle: -4 Fernkampf und Wahrnehmung, löscht Kerzen und Fackeln, 50% Laternen, Kombinationseffekte mit Sand und Feuer, Segel antreiben

**Metall kühlen/erhitzen:** DF, 5 sq + 1 sq/2 Stufen, 1 Kreatur/2 Stufen oder 25 Pfund Metall/Stufe innerhalb 6 sq, 0, d4, 2d4, 2d4, 2d4, d4, 0

**Gift verlangsamen:** DF, 1 Stunde/Stufe, Gift wirkt nicht

**Flammenklinge:** DF, 1 Minute/Stufe, Krummsäbel auf Berührung, d8 + 1/2 Stufen (+10), keine Stärke, entflammt

**Flammenkugel:** DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, 1 Runde/Stufe, Reflex negiert, Geschwindigkeit 6 sq mit 6 sq frei nach oben, sobald Kreatur getroffen endet Bewegung, 3d6 Schaden, kostet Bewegungsaktion, Helligkeit Fackel

**Nebelwolke:** RW 20 sq + 2 sq/Stufe, 4 sq Radius, wie verhüllender Nebel

**Energie trotzen:** DF, 10 Minuten/Stufe, reduziert 10 Punkte Schaden Feuer, Kälte, Elektrizität, Säure oder Schall nach Vorauswahl (20 Stufe 7, 30 Stufe 11)

**Mindere Wiederherstellung:** 3 Runden Spruchzeit, d4 Attributsschaden geheilt, Ermüdung geheilt, Erschöpfung zu Ermüdung

**Erde und Stein erweichen:** DF, RW 5 sq + 1 sq/Stufe, Gebiet 2 sq/Stufe, Tiefe 1 bis 4 Fuss, nasse Erde -> Schlamm, trockene Erde -> Sand, Stein -> Lehm, nicht gegen magisch, Schlamm: Reflex oder 1d2 Runden ohne Geschwindigkeit, Sand: halbe Bewegungsrate, kein Sturmangriff

**Spinnenlauf:** Material lebende Spinne, 10 Minuten/Stufe, Klettergeschwindigkeit 4 sq, +8 (Rasse) Klettern, Geschick auf RK beim Klettern jedoch kein Rennen

**Holz verzerren:** RW 5 sq + 1 sq/2 Stufen, 4 sq Radius, 1 kleines Objekt/Stufe, Waffe -4 Angriff bzw. FK unmöglich, Tür geöffnet, Schiff geleck, medium = 2 klein, groß = 4 klein...

#### Naturbeschwörung II

**Schwarm beschwören:** Konzentration +2 Runden, sonst wie Naturbeschwörung  
Baumform: DF, 1 Stunde/Stufe

**Tiertrance:** RW 5 sq + 1 sq/2 Stufen, Tiere mit Intelligenz 1 oder 2, Willen negiert, 2d6 HD fasziniert

**Tier halten:** DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, eine Kreatur, Willen negiert, 1 Runde/Stufe, paralysiert, jede Runde Rettungswurf paralysiert: STR und GES = 0, hilflos

**Tier verkleinern:** nur gewillt, 1 Stunde/Stufe, +2 GES, -2 STR, +1 (Größe) Angriff und RK, kleine Waffen

## Zauber

### Level 3:

**Blitz rufen:** RW 20 sq + 2 sq/Stufe, 6 sq Linie, 1 Minute/Stufe, Reflex halbiert, Standardaktion, 3d6 Elektrizität, 3d10 wenn stürmig, 10 Blitze max, volle Aktion

**Mittlere Wunden heilen:** 2d8 +1/Stufe (+10)

Tageslicht: nachlesen

**Starke magische Fänge:** 1 Stunde/Stufe, +1 Angriff, Schaden /4 Stufen (+5)

**Gift heilen:** DF, d20 + Stufe Probe gegen Schwierigkeit Gift, keine Probe bei Objekten

**Pflanzenwuchs:** DF, Überwuchs: RW 80 sq + 8 sq/Stufe, 20 sq Radius, 30 sq Radius Halbkreis, 40 sq Radius Viertelkreis, Lücken können bestimmt werden, Geschwindigkeit -> 1 sq (2 sq für groß), Dornenmauer/Verstricken Schwierigkeit + 4, sofortiger Effekt (1 Tag Dauer für +4), Fruchtbarkeit: 1 Jahr + 33% Produktivität, halbe Meile Radius

**Gift:** DF, Berührung, d3 KON, 6 Runden

**Krankheit heilen:** d20 + Stufe Probe gegen Schwierigkeit Krankheit (und Parasiten)

**Hagelsturm:** DF, RW 80 sq + 8 sq/Stufe, Zylinder 8 sq Radius 4 sq Höhe, blockiert Sicht (auch Dunkelsicht), Akrobatik 10 für halbe Geschwindigkeit (um 5+ daneben: Fallen), löscht Fackeln

**Dornenwuchs:** DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, Gebiet 4 sq/Stufe, 1 Stunde/Stufe, d4 Stichschaden für jeden sq, Reflex oder Geschwindigkeit für 1 Tag halbiert (oder heilen), Wahrnehmung 28

**Stein formen:** DF, 2 sq<sup>3</sup> + 1 Kubikfuss/Stufe

**Wasseratem:** DF, mehrere Kreaturen, 2 Stunden/Stufe aufteilen

**Windmauer:** DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, Mauer 2 sq/Stufe Lang, 1 sq/Stufe hoch, 1 Runde/Stufe, kleine fliegende Kreaturen können nicht passieren, Pfeile und Bolzen auch nicht, anderer FK 30% Miss (nicht für Belagerungswaffen), Gase blockiert

### Naturbeschwörung III

**Tier dominieren:** RW 5 sq + 1 sq/2 Stufen, ein Tier, 1 Runde/Stufe, Willen negiert, volle Aktion

**Mit Pflanzen sprechen:** 1 Minute/Stufe

### Level 4:

**Windlauf:** DF, eine Kreatur, 10 Minuten/Stufe, Laufen auf Luft wie auf Boden, max 45°, Wind bläst 1 sq/5 Meilen Windgeschw., langsamer Fall nach Dauer, für Reittier Trick 25

**Wasser beherrschen:** DF, RW 80 sq + 8 sq/Stufe, 2 sq/Stufe \* 2 sq/Stufe \* 2 Fuss/Stufe, 10 Minuten/Stufe, Senken: 2 Fuss/Stufe, Verlangsamen auf Wasserelementare Willen negiert, Erheben: gleich

**Schwere Wunde heilen:** 3d8 + 1/Stufe (+15)

**Entzaubern:** RW 20 sq + 2 sq/Stufe, eine Kreatur/Zauberer/Objekt ein Zauber, d20 + Stufe gegen 11 + Zauberstufe

**Flammenschlag:** DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, Zylinder 2 sq Radius, 8 sq Höhe, Reflex halbiert, 1d6/Stufe (15d6), Hälfte Feuer Hälfte Heilig unreduzierbar

**Bewegungsfreiheit:** DF, Lederband als Material, Berührung, 10 Minuten/Stufe, hilft u.A. gegen Paralyse, Bewegungseinschränkungen, soliden Nebel, Verlangsamen, Netz, kein Ergreifen möglich, Kampfmanöver und Entwinden um Ergreifen zu entfliehen funktionieren automatisch, Unterwasser bewegen und ohne Einschränkung Nahkampf

**Eissturm:** DF, RW 80 sq + 8 sq/Stufe, Zylinder 4 sq Radius 8 sq, 1 Runde/Stufe, 3d6 Schlagschaden, 2d6 Kälteschaden, -4 Wahrnehmung, hinterliches Gebiet

**Reinkarnation:** nachlesen

**Fernsicht:** nachlesen

**Steindornen:** DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, Gebiet 4 sq/Stufe, 1 Stunde/Stufe, d8 Stichschaden für jeden sq, Reflex oder Geschwindigkeit für 1 Tag halbiert (oder heilen), Wahrnehmung 29

### Naturbeschwörung IV

### Level 6:

**Reisen via Pflanze:** nachlesen aber praktisch beliebige Entfernung

### Level 5:

**Kritische Wunden heilen:** 4d8 + 1/Stufe (+20)

**Tierwuchs:** DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, 1 Tier, (max Gargantisch) 1 Minute/Stufe, +8 STR, + 4 KON, -2 DEX, +2 nat RK, Größenänderung (RK, Angriff, Schaden, Felder und Reichweite aber nicht Geschwindigkeit), danach Willen, wenn versagt, Verlust der supernaturalen Fähigkeiten und Zauber, Geistesattribute passen sich an (Klassen bleiben erhalten)

**Verwandeln:** RW 5 sq + 1 sq/2 Stufen, eine Kreatur, permanent, Härte negiert, Biestform III mit klein- mit max 1 HD, +4 wenn Verwandlung gerade besonders gefährlich

**Blitzsturm rufen:** RW 80 sq + 8 sq/Stufe, 6 sq Linie, 1 Minute/Stufe, Reflex halbiert, Standardaktion, 5d6 Elektrizität, 5d10 wenn stürmig, 15 Blitze max, volle Aktion

**Todesschutz:** DF, 1 Minute/Stufe, lebende Kreatur, +4 (Moral) Rettungswürfe gegen Todeszauber und -effekte, immun gegen Energieentzug und negative Energie

**Insektenplage:** DF, RW 80 sq + 8 sq/Stufe, 1 Wespenschwarm/3 Stufen (max 6), 1 Minute/Stufe, volle Runde

**Steinhaut:** Material Granit- und Diamantstaub Kosten 250, 10 Minuten/Stufe, DR 10/Adamantium, wenn 10/Stufe (150)

verhindert ebt der Zauber ab

### Naturbeschwörung V

**Schlamm zu Stein:** nachlesen

**Stein zu Schlamm:** nachlesen

**Baumlauf:** nachlesen

**Flammenmauer:** DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, 4 sq Länge/Stufe oder Ring Radius 1 sq/2 Stufen, 4 sq Höhe, Konzentration + 1 Runde/Stufe, 2d4 Feuerschaden in 2 sq Reichweite, 1d4 in 4 sq Reichweite, 2d6 + 1/Stufe (+20) beim Durchlaufen, alles doppelt auf Untote, auf Kreaturen beschwörbar

**Dornenmauer:** RW 20 sq + 2 sq/Stufe, 2 sq Würfel/Stufe, 10 Minuten/Stufe, 25- flat RK Stichschaden beim Durchqueren, erfordert Stärkeprobe (1 sq pro 5 über 20), auf Kreaturen beschwörbar

**Winde beherrschen:** 1 Standardaktion, RW 8 sq, Zylinder 8 sq Radius, 8 sq Höhe, Wind verstärken oder schwächen, nachlesen

**Eins mit der Natur:** 10 Minuten Wirkdauer, 3 Fakten aus: Terrain, Pflanzen, Mineralien, Gewässer, Bewohner, Tierpopulation, Anwesenheit von Waldkreaturen, Anwesenheit von unnatürlichen Kreaturen, genereller Status der Natur, 1 Meile Radius, nicht in Stadt, 20 sq/Stufe in Höhlen

**Sühne:** heilt Gesinnungswechselzauber, gefallene Paladine, Kleriker und Druiden, gibt Möglichkeit, Gesinnung zu wechseln (zum Eigenen), dauert 1 Stunde, kostet 500

**Erwecken:** Tier oder Baum wird menschenartigen intelligent, nicht Begleiter, kostet 2k, dauert 1 Tag

**Heiligtum:** 8 sq Radius, Magischer Schutzkreis, keine Untoten schaffbar, ein Zauber verankerbar für ein Jahr, kostet 1k + 1k/Stufe verankerter Zauber, dauert 1 Tag (stärker wenn von Kleriker gewirkt)

### Level 6:

**Bär, Stier, Katze, Eule Masse:** Kreatur/Stufe in 6 sq Abstand max

**Leichte Wunde heilen Masse:** 5 sq + 1 sq/2 Stufen, 6 sq Abstand

**Mächtiges Entzaubern:** Mehrere Zauber, 4 sq Radius

**Schutzkreis gegen Lebewesen:** DF, volle Aktion, 1 Minute/Stufe, 2 sq um Wirker (Lebendes kann nicht eindringen, Elementare und Außenweltler zählen nicht dazu)

**Pfad finden:** Fokus Dingen, 3 Runden Wirkzeit, 10 Minuten/Stufe, schnellster Weg zu bestimmten, "berühmten" Ziel, wider Labyrinth

**Feuersamen:** Ahornsamen oder Mistelsamen, nachlesen

**Eisenholz:** 1 Minute pro Pfund Wirkzeit, 5 Pfund/Stufe, 1 Tag/Stufe, benutze Holz formen, wenn <= 2.5 Pfund/Stufe -> +1 verzaubert

**Ent beschwören:** 10 Minuten Wirkzeit, 1 Tag/Stufe, Baum wird Ent

**Erde bewegen:** Schlachtfelder und Barrieren aus Erde schaffen

**Holz abstoßen:** Linie, die Holz wegdrückt

**Zauber speichern:** einzelnen Zauber in einzelner Bo speichern, 10 Minuten Wirkzeit

**Sprechen mit Steinen:** 10 Minuten Wirkzeit, 1 Minute/Stufe

**Steinmauer:** DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, 1 sq/Stufe, instant, 1 Inch Dicke/4 Stufen, Härte 8, 15 LP pro Inch, Reflex oder Einsperren

### Naturbeschwörung VI

## Zauber

### Level 7:

**Krabbelnder Schrecken:** RW 5 sq + 1 sq/2 Stufen, anschließend 20 sq, 4 Insektenschwärme, 1 Runde/Stufe, als Hundertfüßlerschwarm behandelt, Giftprobe zu Schwierigkeit Zauber

#### Mittlere Wunde heilen Masse

**Flammensturm:** RW 20 sq + 2 sq/Stufe, 2 Würfel (2\*2 sq)/Stufe, 1d6 Feuer/Stufe (20d6), Reflex halbiert, ohne Reflex 4d6 Brand bis gelöscht (Löschen: Reflex 20 volle Aktion), Pflanzen können ausgeschlossen werden

**Heilung:** heilt Attributsschaden, blind, konfus, bedasselt, taub, krank, erschöpft, müde, schwachsinnig, verrückt, übel, vergiftet, betäubt... und 10 LP/Stufe (150) (heilt nicht negative Stufen oder entzogenen Attributsschaden, gegen Untote als Schaden, Willen halbiert)

**Sonnenstrahl:** DF, Linie 12 sq, 1 Runde/Stufe, Standardaktion, max 1 Strahl/3 Stufen (6), 4d6 Schaden, blind, Reflex halbiert und verhindert blind, lichtempfindlich oder untot verdoppelt, im Strahl 1d6/Stufe (20d6), Reflex halbiert, Untote Reflex gescheitert zerstört

**Metal zu Holz:** DF, RW 80 sq + 8 sq/Stufe, 8 sq Radius, gegen natürliche SR 20 + seine Zaubererstufe, Waffen -2 Angriff und Schaden, Angriff 1 oder 2 bricht, Rüstung RK - 2, 19 oder 20 zieht 1 RK ab, permanent

**Wahre Sicht:** Material Augensalbe 250, Berührung, 1 Minute/Stufe, wider Verschwimmen/Versetzen, Unsichtbarkeit, Illusionen, Verwandelter, Etherale Ebene, RW 24 sq

**Windform:** DF, selbst plus 1 Kreatur/3 Stufen berührt, 1 Stunde/Stufe gasförmiger Körper, 120 sq Geschwindigkeit (per Runde), 80% Chance, für Wolke/Nebel gehalten zu werden, hin- und hervorwandeln braucht 5 Runden, für letzte Minute 12 sq Abstieg pro Runde

Naturbeschwörung VII

**Wandelstab:** Material Stab der 28 Tage vorbereitet wurde, 1 Stunde/Stufe, wird zu Ent (der keine Bäume animieren kann), volle Aktion

**Wetter beherrschen:** nachlesen, dauert 10 Minuten

**Pflanzen animieren:** nachlesen

**Mächtige Fernsicht:** nachlesen

### Level 8:

**Tierformen:** DF, 1 Kreatur/Stufe innerhalb 6 sq max, 1 Stunde/Stufe, wie Biestform III

#### Ernste Wunden heilen Masse

**Erdbeben:** DF, 80 sq + 8 sq/Stufe, 16 sq Radius, 1 Runde, keine Angriffe oder Bewegungen möglich, Zauber nur mit Konzentration 20 + Zauberstufe, Wirkung gebietsabhängig, nachlesen

**Finger des Todes:** RW 5 sq + 1 sq/2 Stufen, 10 Schaden/Stufe, Härteprobe -> nur 3d6 + 1/Stufe

**Sonnenblitz:** DF, 80 sq + 8 sq/Stufe, 16 sq Radius, blind, 6d6, doppelt wenn lichtempfindlich oder unnatürlich, Reflex halbiert und verhindert blind, Untote erleiden 1d6/Stufe (25d6), Reflex halbiert, wenn Reflex versagt und spezifisch empfindlich gegen Licht zerstört, entzaubert magische Dunkelheit

**Wirbelwind:** DF, 80 sq + 8 sq/Stufe, Zyklus 2 sq Basis, 6 sq Krone, 6 sq Höhe, 1 Runde/Stufe, 12 sq Geschwindigkeit, steuern Standardaktion, 3d6 (Reflex verhindert), Medium- zweiter Rettungswurf wenn erster versagt oder vom Zyklon aufgenommen (1d8 jede Runde), Ejektion per Steuerung

**Wort der Wiederkehr:** nur vokale Komponente, selbst plus 1 Kreatur/3 Stufen, Rückkehr zu bei Vorbereitung bestimmten, gut bekannten Platz, keine Ebenenreise

**Gravitation umkehren:** DF, RW 20 sq + 2 sq/Stufe, 1 Runde/Stufe, 1 Würfel (2 \* 2 sq)/Stufe

**Metall und Stein abstoßen:** nachlesen

**Naturbeschwörung VIII**

### Level 9:

#### Kritische Wunden heilen Masse

**Elementarer Schwarm:** 1RW 20 sq + 2 sq/Stufe, 10 Minuten Wirkzeit, 10 Minuten/Stufe, Element wählen, 2d4 große Elementare, nach 10 Minuten 1d4 riesige Elementare, 10 Minuten später ein mächtigerer Elementar mit maximierten LP, selbst wenn fremdkontrolliert greifen sie nie an

**Voraussicht:** DF, selbst, 10 Minuten/Stufe, niemals überrascht oder auf falschem Fuß, +2 (Einsicht) RK und Reflex (verloren wenn GES RK verloren) (kann auf fremde Person gezaubert werden, gibt dann dem Wirker trotzdem den Alarm)

**Regenerieren:** DF, 3 Runden Wirkzeit, heilt verlorene Glieder, eine Runde wenn Glied vorhanden, 2d10 sonst, 4d8 + 1/Stufe (+ 35) geheilt, nichttödlicher Schaden, erschöpft und müde geheilt, nur auf Lebewesen

**Formwandeln:** Fokus Jadediadem 1.5k, selbst, 10 Minuten/Stufe, imitiert Selbstverwandlung, Biestform IV, Elementarform IV, Drachenform III, Riesenform II und Pflanzenform III, jederzeit unverwandeln als freie Aktion

**Sturm der Vergeltung:** RW 80 sq + 8 sq/Stufe, 72 sq Radius, Konzentration (maximal 10 Runden), Härte oder taub (d4\*10 Minuten), 2te Runde: Säure d6 Schaden, 3te Runde: 6 Donnerkeile, 10d6 Schaden, Reflex halbiert, 4te Runde: Hagel 5d6, 5te Runde+: Sicht verdeckt (auch Dunkelsicht) über 1 sq hinaus, 20% Miss auf 1 sq, darüber hinaus 50% Miss, 25% Geschwindigkeit, ganze Zeit: kein FK möglich, Zaubern Konzentration Schwierigkeit dieses Zaubers plus Zauberstufe

#### Naturbeschwörung IX

**Sympathie:** nachlesen