



X A B R I D G E

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 23. September 2026



INHALT

Xabridge	3
Überblick	3
Informationen für Spieler	3
Infos für den Spielleiter	7



XABRIDGE

Work in Progress

- **Wo spielt das Abenteuer?:** Mittelalter Fantasy Welt namens Xabridge
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?:** Grundregeln + **Zauberei** + **NPCs**
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?:** 2-4
- **Schwierigkeit für den Spielleiter:** Schwer
- **Schwierigkeit für die Spieler:** mittel
- **Spieldauer:** nicht definiert

ÜBERBLICK

Willkommen in Xabridge eine von Ultracore inspirierte Fantasy Welt.

In dieser Welt existiert ein ganzer Pantheon von **Götter** jeder von ihnen zuständig für verschiedene Aspekte der Welt und der **Zauberei** die ihn dieser Welt existiert. Magier in dieser Welt stecken meist ihre Kraft in die Meisterung eines oder zwei Zaubersprüchen und Halten sich dann meist (nicht immer) auch an die Philosophie des dazu gehörenden Gott (wie Beispielsweise bei der **Genesungsmagie** die Göttin **Heka** oder bei der **Erdmagie Zhodon**).

In der Welt existieren verschieden Plots doch die Spieler müssen diese nicht finden sie können auch einfach die Welt erkunden, habt einfach gemeinsam mit eurer Gruppe Spaß mit den Städten, NPCs und Gegnern die Ich hier niedergeschrieben habe. Diese Welt ist zwar aus meinen Gedanken entstanden doch euer Xabridge kann ganz anders sein als mein Xabridge was ich sagen will ist, macht diese Welt eure Welt.

Je nachdem wie ihr dieses Abenteuer spielen wollt könnt ihr verschiedene Module hinzufügen ich selber nutze: **Leveln quick and dirty**, **Gemeinschaftliche Proben**, **Minimodulsammlung**, **Betrunkenheit**, **Fahrzeugmodul: Schiffe & Raumschiffe** und **Geschlechtsverkehr** (weil meine Gruppe ein Haufen Horny Teens sind).

INFORMATIONEN FÜR SPIELER

Einen Charakter in einer bereits existierenden Welt zu erstellen kann kompliziert werden wenn man seinen Charakter in die Welt einarbeiten will Hier sind ein paar Ideen.

In Xabridge existieren drei Städte, zwei Dörfer und eine Festungvielleicht ist dein Charakter ein ehemaliger Pirat aus KIoIn der auf der Suche nach Abenteuer ist oder ein Priester des Zirkel der Heka der Menschen helfen will oder vielleicht ist ein Inkutz Krieger aus Ilaburg der unterdrückte Inkutzien befreien will wenn du fragen hast frage deinen Spielleiter und dieser kann dir die Info der Städte vorlesen und vielleicht sogar Ideen beisteuern.

Spezien und Kreaturen



Humanoide

Menschen

- **Infos:** Wer kennt sie nicht Menschen meinche von uns Hassen sie, doch trotz desen sind wahrscheinlich der größte teil der Personen die das lesen Menschen.
- **Aussehen:** guck in den Spiegel.
- **Werte:** Menschen

Inkutzien

- **Infos:** Inkutzien kommen ursprünglich aus dem Examore Universum. Inkutzien sind ein Volk, bei dem die Ehre eine besondere Rolle spielt, besonders im Kampf. So ist es beispielsweise ein Zeichen sehr hoher Ehre seine Hörner im Kampf zu verlieren. Sie außerhalb eines Kampfes zu verlieren ist jedoch ein Zeichen größter Schande und führt zur gesellschaftlichen Verachtung.
- **Aussehen:** Inkutzien können zwischen einem und zwei Metern groß werden (einzelne Exemplare auch deutlich größer und kleiner) und haben eine dunkle Haut mit leichtem Rotstich. Auf dem Kopf tragen sie 7 Hörner, die als Ring wie eine Krone angeordnet sind.
- **Werte:** Inkutz
- **Credit:** Die Inkutz wurden geschrieben vom HTBAH Team ich habe diese Spezies übernommen weil ich die Idee dieser Spezies einfach super finde.

Werwölfe

- **Infos:** Ein Wesen, das tagsüber ein Mensch ist. In der Nacht verwandelt er sich in einen tollwütenden Werwolf.
- **Aussehen:** Eine Mischung aus Mensch und Wolf.
- **Werte:** Ich habe die Info des Werwolfs von NPCs übernommen weil ich sie super finde.

Animalische Kreaturen

Greife

- **Infos:** Der Greif ist ein mächtiges, vogelähnliches Wesen, das selbst erfahrene Abenteurer mit Furcht erfüllt. Greife pflegen es, in Paaren zu leben. Sie bevorzugen hügelige Landschaften, wobei sie für ihre Nester möglichst hohe Punkte suchen. Ein Greif auf der Jagd ist schon Gefahr genug, aber ein brütendes Weibchen zu stören ist reiner Selbstmord. Greife sehen es als Provokation, wenn sich Menschen ihrem Nest auf etwa 30 Meter nähern und kämpfen bis zum Tod. Lebensmüde und leichtsinnige Abenteurer sind auf Schätze aus, die Greife in ihren Nestern horten und eine schillernde Feder aus dem prächtigen Gefieder eines Greifen ist für viele das Ehrenabzeichen schlechthin. Auch Alchemisten zahlen gutes Geld für Greifenfedern oder -eier, da ihnen mystische Kräfte nachgesagt werden.
- **Aussehen:** Greife besitzen vier Beine mit scharfen Krallen an den Füßen und zwei Flügel, deren Spannweite sich bei ausgewachsenen Exemplaren auf bis zu 5 Meter beläuft, und einen Schnabel, der Legenden zufolge sogar Steine knacken kann. Trotz ihrer enormen Größe - ein Greif überragt einen Menschen um zwei bis drei Köpfe - sind sie flugfähig.
- **Werte:** Greif
- **Credit:** Ich habe die Info des Greifes von NPCs übernommen weil ich sie super finde.

Ghule

- **Infos:** In dieser Welt sind Ghule Teile der Seele des dunklen Gotts Zelban die in die Welt kommen um die Ankunft von ihrem Lord Zelban vorzubereiten.
- **Aussehen:** Untote die sehr an Zombies erinnert.



- **Werte:** Ghul

Götter

Der Vater

Xabridge

- **Info:** Xabridge gehört zwar zum Götter Pantheon doch er ist selber kein Gott sondern ein Titan er war es der die Welt erstellte. und die Brüder erschuf. Er wurde von seinen "Kindern" in die Inselflange verwandelt.

Die Brüder

Snake

- **Info:** Snake ist der so genannte Götter Vater. Er ist der Gott der Creation. Er erhob die Insel Xabridge aus der Welt.
- **Anhänger:** Bewohner von Snakus
- **Magie:** Segen, Beschwörung

Crim

- **Info:** Crim ist der Gott des Wetters, der Sturm und Trugbild Magie. Er erschuf das Eisige Land zwischen Snakus und Crimore. Er ist einer der Söhne von Xabridge seine Brüder sind Klolen und Snake.
- **Anhänger:** Bewohner von Crimore
- **Magie:** Sturm, Trugbild
- **Philosophie:** Wahre ehre erhält man nur im Kampf.

Klolen

- **Info:** Klolen ist der Gott des Wassers. Er erschuf das Meer um die Insel. Er ist der Vater von Ila.
- **Anhänger:** Bewohner von Klolen
- **Magie:** Beherrschung

Die Kinder

Heka

- **Info:** Heka ist die Göttin der Natur und der Genesungs und Tiergestalt Magie sie erschuf den Wald Heka in dessen schützt sich die von Heka gesegneten Bewohner des Dorfes Heka niederließen, sie ist die Tochter von Snake und die Schwester von Zhodon.
- **Anhänger:** Der Zirkel der Herka, Heka's Priester
- **Magie:** Genesung, Tiergestalt
- **Philosophie:** Respektier die Tierwelt.

Zhodon

- **Info:** Zhodon ist der Gott des Gesteins, der Erd und Schutzmagie er erschuf die Gebirge von Xabridge. Er ist der Sohn von Snake und der Bruder von Heka.
- **Anhänger:** Zhodon's Demokratie
- **Magie:** Erd
- **Philosophie:** Harte Schale Weicher Kern.

Ila

- **Info:** Ila ist die Göttin des Sands und des Verfalls sie erschuf die Wüste von Ila
- **Anhänger:** Die Festung von Ilaburg



- **Magie:** Verfall
- **Philosophie:** keiner kann sagen wer du in der Zukunft sein wirst.

Der Klon

Zelban

- **Info:** Zelban ist der Gott der Zerstörung. Er ist der Schatten von Snake.
- **Anhänger:** Zelbo der Schwarze
- **Magie:** Böser Blick, Fluch
- **Philosophie:** Beschwört mich meine Anhänger.

Geschichte

Die Erschaffung

Am Anfang erschuf Xabridge die Weltenplatte ein endloses Ödland also erschuf er noch die Menschen und beobachtete wie sie versuchten in diesem Ödland zu überleben doch dieses zuschauen wurde im zu langweilig und so erschuf er noch die drei Brüder Snake, Crim und Klolen. Snake als erst geborener erhielt die Kraft der Creation, Klolen die Kraft des Wetters und Klolen die des Wassers. Als die Brüder merkten das Xabridge die Menschen eigentlich nur quälen wollte, wollten die Brüder den Menschen helfen also erhob Snake einen Teil des Ödlands nach oben und die Brüder brachten die Menschen die komplett über das Ödland verteilt wurden auf diese neue Insel, dann nach war Xabridge sauer auf seine Kinder da die im seine Spielzeuge weg nahmen. Um Xabridge abzuhalten flutete Klolen den rest des Ödlandes und Crim erschuf einen gigantischen Sturm um die Insel, während Snake einen Verwandlungs Zauber entwickelte. Nach Sieben Tagen hatte Snake denn Zauber entwickelt um diesen durch zuführen musste er sich selber von seinem Schatten also tat er das und verwandelte mit seinen Brüdern Xabridge ihn die Inselschlange.

Die Niederlassung

nach dem besiegen von Xabridge. Bekamm Snake zwei Kinder Zhodon der das Gebirge im Norden der Insel erschiff und Heka die die Insel mit Natur bevölkerte und Heka's Wald erschaffte. Klolen hatte ebenfalls eine Tochter mit dem Namen Ila um ihrem Vater zu zeigen das sie das Gegenteil von Wasser Kräften hat und zwar die Macht der Dürre und des Sandes erschuf sie die Ila's Wüste.

Der Streit

Zhodon der Gott des Gesteines war neidisch auf seine Schwester und Großvater da er selber Leben erschaffen wollte. Also begann er selber zu experimentieren bis er es schaffte die Humanoiden Inkutzien zu erschaffen. Snake Zhodon's Vater war sauer auf seinen Sohn da er die Inkutzien als Gefahr für die Menschen sah. Also schickte er die Menschen von Snakus auf einen Kreuzzug gegen die Inkutzien doch Zhodon's Onkel Crim war stolz auf seinen

**ACHTUNG ! Alle Spieler*innen
sollten ab hier nicht
weiterlesen !**



INFOS FÜR DEN SPIELLEITER



Orte von Xabridge

Biome

Die Eisigen Wälder

- **Info:** Die Eisigen von Schneebedeckten Wälder die die Reise zwischen Snakus und Crimore zu der Gefährlichen Höllen fahrt macht die es ist
- **Orte:**



- ○ **Riggax und Xaggir's Hütte**
 - **Info:** Die Hütte von Riggax und Xaggir von Crim befindet sich auf der Spitze des vordersten Berg, die Aufgabe dieser beiden Inkutzien Brüder ist jegliche Reisende die nach Crimore wollen, Aufzuhalten zu durchsuchen und die Sicherheit der Crimorer Bevölkerung zu garantieren. Die beiden Brüder wechseln sich Vierterjährlich ab. Aktuell ist Riggax mit der schicht dran was im jedoch nicht bewusst ist das sein Bruder Xiggar von den Selbst benannten "Söhne von Xabridge" umgebracht wurde als diese die Eisigen Wälder durchquert haben.
 - **Geschichte:** Seit der Erschaffung der Eisigen Wälder kümmert sich die Inkutzien Familie von Crim um die kontrolle von personen die nach Crimore kommen wollen weshalb irgendwann diese Hütte gebaut Wurde.
- **Geschichte:** Nach der erschaffung von Zelban beschuldigte Crim, Snake für seine erschaffung. Crim provizierte darauf hin einen Krieg zwischen Crimore und Snakus als er realisierte das seine Anhänger

keine Chance gegen die Arme von Snakus hatten erschuff er die Eisigen Wälder und beauftragte die Inkutzien darauf auf zu passen wer alles die Eisigen Wälder durchqueren wollte.

- **Random Entcounter:** 1w6

01-03	Riggax von Crim: Während die Spieler durch die Eisigen Wälder Reisen sehen sie auf einem Stein Riggax von Crim der sie kontrolliert und denn Grund für ihre Reise wissen will.
04	Wolfs rudel: die Spieler treffen auf 2w6 Wölfe
05	Blizard: Ein Blizard zieht auf die Spieler erhalten einen
06	Wandernder Händler: Die Spieler treffen auf 1w6 Wandernde Händler

- **Bewohner:** **Riggax von Crim**, **Wölfe**

Ila's Wüste

- **Info:** Eine Wüste in desen mitte sich die Festung Ilaburg befindet.
- **Orte:** **Die Festung Ilaburg**
- **Geschichte:** Die Tochter von Kloten, Ila erschuff diese Wüste um ihrem Vater zu zeigen das sie nicht die Macht des Wassers sondern die Macht des Sandes hatte.
- **Random Entcounter:** 1w10

01-02	Ausgehungerte Wölfe: Die Spieler treffen auf 2w6 Ausgehungerte Wölfe .
03-04	Greif Angriff: Die Spieler hören über sich das Geräusch von Flügeln wenn sie nach oben blicken sehen sie einen Greif sollten sie ihn leben lassen kommt er mit einem weiteren Greif irgendwann zurück.
05-06	Inkutz Karavarne: Eine Karavarne von 1w6 Inkutz Wanderern kommt auf die Spieler zu die Spieler können mit ihnen Reden oder gegen sie Kämpfen, wenn sie mit den Inkutzien reden erzählen sie das sie eigentlich nach Ilaberg wollten aber die Wachen sie nicht rein lassen wollten.
07-08	Wüsten Druiden: Die Spieler sehen einen Wüsten Druiden der auf einem Baum sitzt und dort etwas abschneidet er wird sie bitten ihn in die nächste Stadt zuführen.
09-10	Wachen Wagen: Die Spieler treffen auf einen Wagen der von zwei Pferden gezogen wird, auf diesem Wagen befinden sich 1w6 Wachen aus Ilaburg auf dem Wagen liegt etwas mit einem Tuch drüber dabei handelt es sich um einen toten Inkutz aus Ilaburg wenn die Spieler die Wachen darauf aufmerksam machen behaupten die Wachen das es sich dabei um einen Kriminellen handelt auch wenn dieser Inkutz nur die Kleidung eines Farmers trägt.

- **Bewohner:** **Wüsten Druiden**, **Ausgehungerte Wölfe**, **Greif**, **Inkutz Wanderer**

Zhodon's Gebirge

- **Info:** Das Gigantische Gebirge im Norden der Insel.
- **Orte:**





- **Godbusta's Höhle**
 - **Info:** Eine Höhle am Meer in der sich der Inkutz **Godbusta Wabor** versteckt weil er vom **Königshaus von Ilaburg** verfolgt wird.
 - **Bewohner:** **Godbusta Wabor**
- **Geschichte:** **Zhobon** erschuff das Gebirge als er und seine Schwester **Heka** sich um ihre kräfte stritt.
- **Random Entcounter:** 1w10

01-02	Greif Nest: Die Spieler treffen auf ein Nest in dem sich 1w6 Greife befinden.
03-04	Bigfoot: Die Spieler treffen auf Bigfoot dieser wird sie fragen ob sie ihm helfen können sich zu verstecken.
05-06	Wandernder Händler: Die Spieler treffen auf 1w6 Wandernde Händler
07-08	Berg Druiden: Die Spieler sehen einen Berg Druiden der neben einem kleinen Feuer sitzt und dort etwas mösert er wird sie bitten ihn in die nächste Stadt zu führen.
09-10	Bigfoot Jäger: Die Spieler treffen auf eine Gruppe von 2w10 Berg Jäger diese Jäger sind auf der suche nach Bigfoot sie wollen ihn gefangen nehmen da sie ihn damit beschuldigen Farmer aus Dem Dorf Zhodon zu stehlen.

- **Bewohner:** **Greife, Bigfoot, Berg Druiden, Berg Jäger, Godbusta Wabor**

Heka's Wald

- **Info:** Das Größte der vier Biome ist der Wald von **Heka** im Nordosten der Insel
- **Orte:** **Der Turm von Zelbo, Das Dorf Heka**
- **Geschichte:** **Heka** erschuff diesen Wald als sie und ihr Bruder **Zhodon** sich um ihre kräfte stritt
- **Random Entcounter:**

1	Druiden von Heka: Die Spieler sehen einen Druiden von Heka der auf einem Baum sitzt und dort etwas abschneidet er wird sie bitten einen Beutel mit Gewürzen ihn die Kirche des Dorfes Heka zu bringen.
2	Wolfs rudel: die Spieler treffen auf 2w6 Wölfe
3	Verletzter Bär: die Spieler treffen auf einen Verletzten Bär der von einem Ghul verletzt wurde wenn sie denn Bär heilen führt er sie zum Turm von Zelbo .
4	Zelbos Ghule: die Spieler treffen auf 1w10 Ghule die von Zelbo beschworen wurden.
5	Ghul Jäger: Die Spieler treffen auf eine Gruppe von 2w10 Wald Jäger diese Jäger jagen Ghule da diese über all im diesem Wald auf tauchen.



6 Werwolfe!!!: Die Spieler treffen auf einen **Mann** am Tag handelt es sich bei ihm um einen normalen **Mann** in der Nacht handelt es sich bei ihm jedoch um einen **Werwolf** der den Wald auskundschaftet.

- **Bewohner:** Wölfe, Druiden von Heka, Bären, Ghule, Zelbo, Wald Jäger, Wald Werwölfe

Städte

Snakus

- **Info:**
- **Orte:**
- **Geschichte:**
- **Random Entcounter:**
- **Geschichten in der Taverne:**
- **Bewohner:**

Crimore

- **Info:**
- **Orte:**
- **Geschichte:**
- **Random Entcounter:**
- **Geschichten in der Taverne:**
- **Bewohner:**

KloIn

- **Info:**
- **Orte:**
- **Geschichte:**
- **Random Entcounter:**
- **Geschichten in der Taverne:**
- **Bewohner:**

Dörfer

Das Dorf Zhodon

- **Info:**
- **Orte:**
- **Geschichte:**
- **Random Entcounter:**
- **Geschichten in der Taverne:**
- **Bewohner:**

Das Dorf Heka

- **Info:**
- **Orte:**
- **Geschichte:**
- **Random Entcounter:**
- **Geschichten in der Taverne:**
- **Bewohner:**



Festungen

Der Turm von Zelbo

- Info:
- Orte:
- Geschichte:
- Random Entcounter:
- Bewohner:

Die Festung Ilaburg

- Info:
- Orte:
- Geschichte:
- Random Entcounter:
- Geschichten in der Taverne:
- Bewohner:

NPCs

Gruppen

Wandernde Händler

- Infos:
- Aussehen:
- Werte:
- Zauber:
- Gesinnung:
- Aufenthaltsort:

Inkutz Wanderer

- Infos:
- Aussehen:
- Werte:
- Zauber:
- Gesinnung:
- Aufenthaltsort:

Wüsten Druiden

- Infos:
- Aussehen:
- Werte:
- Zauber:
- Gesinnung:
- Aufenthaltsort:

Ila's Wachen

- Infos:
- Aussehen:
- Werte:



- Zauber:
- Gesinnung:
- Aufenthaltsort:

Inkutz aus Ilaburg

- Infos:
- Aussehen:
- Werte:
- Zauber:
- Gesinnung:
- Aufenthaltsort:

Berg Druiden

- Infos:
- Aussehen:
- Werte:
- Zauber:
- Gesinnung:
- Aufenthaltsort:

Berg Jäger

- Infos:
- Aussehen:
- Werte:
- Zauber:
- Gesinnung:
- Aufenthaltsort:

Druiden von Heka

- Infos:
- Aussehen:
- Werte:
- Zauber:
- Gesinnung:
- Aufenthaltsort:

Wald Jäger

- Infos:
- Aussehen:
- Werte:
- Zauber:
- Gesinnung:
- Aufenthaltsort:

Wald Werwolf

- Infos:
- Aussehen:
- Werte:
- Zauber:



- **Gesinnung:**
- **Aufenthaltort:**

Individuen

Flexander Harkes

- **Infos:**
- **Spezies:**
- **Aussehen:**
- **Werte:**
- **Zauber:**
- **Gesinnung:**
- **Aufenthaltort:**

Godbusta Wabor

- **Infos:**
- **Spezies:**
- **Aussehen:**
- **Werte:**
- **Zauber:**
- **Gesinnung:**
- **Aufenthaltort:**

Riggax von Crim

- **Infos:**
- **Spezies:**
- **Aussehen:**
- **Werte:**
- **Zauber:**
- **Gesinnung:**
- **Aufenthaltort:**

Zelbo der Schwarze

- **Infos:**
- **Spezies:**
- **Aussehen:**
- **Werte:**
- **Zauber:**
- **Gesinnung:**
- **Aufenthaltort:**

Bigfoot

- **Infos:**
- **Spezies:**
- **Aussehen:**
- **Werte:**
- **Zauber:**
- **Gesinnung:**
- **Aufenthaltort:**



Fraktionen

Söhne von Xabridge

- Infos:
- Mitglieder:
- Gesinnung:
- Orte:

Der Zirkel der Herka

- Infos:
- Mitglieder:
- Gesinnung:
- Orte:

Das Königshaus von Ilaburg

- Infos:
- Mitglieder:
- Gesinnung:
- Orte:

Kloln's Parlament

- Infos:
- Mitglieder:
- Gesinnung:
- Orte:

Snakus Parlament

- Infos:
- Mitglieder:
- Gesinnung:
- Orte:

Zhodon's Demokratie

- Infos:
- Mitglieder:
- Gesinnung:
- Orte:

Heka's Priester

- Infos:
- Mitglieder:
- Gesinnung:
- Orte:

Plots

Hauptplots



Die Söhne von Xabridge

- Info:
- Orte:
- Mitwissende:
- Hinweise:

Der König von Ilaburg

- Info:
- Orte:
- Mitwissende:
- Hinweise:

Die Erweckung von Zelban

- Info:
- Orte:
- Mitwissende:
- Hinweise:

Die Werwölfe aus Heka's Wald

- Info:
- Orte:
- Mitwissende:
- Hinweise:

Die Schule der Zehn Lehren

- **Info:** Ein Zusatzarabenteuer in der Welt Xabridge das aber auch verbindungen zum Hauptarabenteuer hat: Die Schule der Zehn Lehren

Nebenplots

Heka's Liebhaber

- Info:
- Orte:
- Mitwissende:
- Hinweise:

Das Weite Land

- Info:
- Orte:
- Mitwissende:
- Hinweise:

Der Verbotene Gott

- Info:
- Orte:
- Mitwissende:
- Hinweise:
- Zusammenhänge:
 - Hagunthum



- **Info:**
- **Anhänger:**
- **Magie:**
- **Philosophie:**

Die Krypta des Königs von Ilaburg

- **Info:** Ein Forscher in Ilaburg hat die Krypta des ersten König von Ilaburg gefunden sucht jedoch jetzt eine Gruppe Abenteurer die diese Krypta bezwingen kann und ihm die "Krone des Auserwählten" bringen.
- **Orte:**
 - **Die Krypta des ersten König**
- **Mitwissende:**
- **Hinweise:**



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 23. September 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., <https://howtobeahero.de>

ENTHALTENE SEITEN

1. Xabridge – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Xabridge&oldid=35437>

