

Inhalt

Einführung	6	Anhang	29
Hintergrund (Meisterinformationen)	7	Meisterpersonen	29
Das Abenteuer (Meisterinformationen)	9	Oreis Rastburger	29
Der Spielbeginn	9	Algrid Rastburger	29
Das Boxturnier	10	Alvide Rastburger	29
Nun laßt die Fäuste sprechen	10	Doride Rastburger	29
Der Auftritt Rastburgers	11	Leirix aus Punin	29
1 Rastburgers Haustür	12	Der Schelm als Heldentyp	29
2 Flur	12	Der Schelm im Spiel	30
3 Wohnzimmer	13	Sieben einfache Schelmenstreiche	
4 Küche	13	(Die Hexereien der Schelme)	30
5 Rastburgers Schreibzimmer	14	I Schabernack	30
6 Archiv	19	II Verschwindibus	30
7 Badezimmer	19	III Nackedei	31
8 Kellerflur	19	IV Lachkrampf	31
8a Geheimer Lagerraum	19	V Koboldgeschenk	31
9 Weinkeller	20	VI Klickeradomms	31
10 Kellerraum	20	VII Komm, Kobold, komm!	31
11 Kellerraum	21	Große Schelmenstreiche	31
12 Vorratsraum	22	VIII Durch Marmorstein und Eisenwand	32
13 Treppe zum Obergeschoß	22	IX Schelmenmaske	32
14 Korridor	23	X Blendwerk	32
15 Dachgeschoß	23	XI Langer Lulatsch	32
15a Treppenhaus und Korridor	23	XII Kleiner Dotz	32
15b Dienstbotenzimmer	23	XIII Meister minderere Geister	32
15c Leirix' Zimmer	23	Mindere Geister	32
15d Trockenboden	24	Die Pläne des Schicksals und die Tabellen: Gebäude	
16 Salon	25	und Bewohner zwischen den Seiten	15-18
17 Schlafzimmer	25		
18 Ankleidezimmer	26		
19 Alvides Zimmer	26		
20 Dorides Zimmer	27		
Das Ende des Abenteuers	28		