

Yvains Formel (Teaser)

von Alina Dekinger - Karte von Julian Wahl

Für den **RPG-A-DAY 2026** stelle ich den herausgelösten Tatort aus ***Yvains Formel***, einem geschriebenen Oneshot von mir vor. Eine Veröffentlichung ist noch nicht geplant. Der Tatort selbst markiert den Klimax der Handlung und wird am Ende der vorausgehenden Ermittlungen erkundet. Das Abenteuer selbst führt ins Jahr 1922 nach München, insbesondere in das Künstlerviertel Maxvorstadt. Die Spielenden schlüpfen in die Rolle von Kindern im Alter von 10 bis 12 Jahren, die während der Sommerferien Detektive spielen. Detektivgeschichten sind bei Kindern zu dieser Zeit äußerst populär. Das Abenteuer selbst basiert auf der Kurzgeschichte *Die Maske* von Robert W. Chambers.

Hinweis zur Karte

Die Karte wurde von Julian Wahl per Hand gezeichnet.

Der Hintergrund des Abenteuers

Der Perserkater Julius Cäsar der alten, vermögenden Dame Ursula von Hagen ist spurlos verschwunden. Sie bittet die Gruppe Kinderdetektive um Hilfe. Bei den Nachforschungen stellt sich heraus, dass noch mehr Haustiere in der Nachbarschaft verschollen sind. In der weiteren Ermittlung wird festgestellt, dass es auch eine menschliche Vermisste gibt: die Chemikerin Dr. Ilse Böhnheim. Zeitgleich sorgt eine lokale Künstlerin für Aufsehen. Anastasia Yvain setzt neue, revolutionäre Maßstäbe in der Welt der Bildhauerei. Ihre Marmorskulpturen sind akribisch genaue, maßstabsgetreue Nachbildungen von Pflanzen und Tieren. Die Skulpturen besitzen unbestreitbare Ähnlichkeiten zu den vermissten Haustieren. Die Künstlerin und ihre Komplizen scheinen etwas mit dem Verschwinden der Tiere zu tun zu haben. Anastasia Yvain erfuhr 1919 von ihrem Vater, dass ihr 1895 verstorbener Onkel namens Boris Yvain ein begnadeter Künstler und Bildhauer in Paris war. Im selben Jahr verreise sie nach Paris, auf den Spuren des künstlerischen Schaffens ihres Onkels. Sie stieß auf das Geheimnis der sklerosierenden Flüssigkeit und sah die Chance gekommen, eine berühmte Künstlerin zu werden. Mit Hilfe einer Freundin der Chemikerin Dr. Ilse Böhnheim synthetisierte sie große Mengen der Formel und baute im Keller des Wohnhauses, dass sie sich mit zwei weiteren Kunststudenten teilte, einen Pool ein, der mit der skleorisierenden Lösung befüllt wurde. Dort erschafft sie aus Pflanzen und Tieren bemerkenswerte Marmorskulpturen. In einer Zeit, in der ausdrucksstarke Formen der Kunst, wie der Expressionismus der *Blauen Reiter* und der Surrealismus, die traditionellen künstlerischen Normen infrage stellen, schafft sie mit ihren hyperrealistischen Marmorskulpturen und den realistischen Gemälden nach dem Vorbild alter Meister einen Kontrast in der ansässigen Künstlerszene. Mithilfe dieser Lösung wandelt Anastasia Tiere und Pflanzen in Kunstwerke um. Die jungen Detektive müssen herausfinden, was mit Julius Cäsar geschehen ist und die Machenschaften der Künstlerin stoppen.

Der Tatort

Am Ende der Ermittlungen stehen die Kinderdetektive schließlich vor dem Wohnhaus der Hauptverdächtigen Anastasia Yvain und ihren Komplizen, die wie sie Kunst an der *Akademie der Bildenden Künste Münchens* studieren. Nachdem sie sich Zutritt verschaffen konnten, geht es nun darum, den Tatort zu erkunden und Hinweise zu sammeln, was mit den verschwundenen Tieren geschehen ist und die Hintergründe aufzudecken.

Erdgeschoss

Eingangsbereich

Ihr betretet den Eingangsbereich des Wohnhauses. An den Wänden lehnen Leinwände und Holzkisten mit Farben, Spachteln und Pinseln stapeln sich auf dem Boden. An einer schlichten Garderobe hängen Mäntel und Jacken, die zum Großteil von Schnitt und Stil einer Dame gehören. An den Wänden hängen Malereien mit verschiedenen Motiven und Techniken über einer fleckigen Tapete. Auf einem Podest neben der Garderobe steht eine Marmorstatue: Ein Schwan, dessen Schnabel weit aufgerissen ist und dessen gestutzte Flügel ausgebreitet sind - als würde er versuchen, davonfliegen zu wollen. Links führt eine Holztreppe mit ausgetretenen Stufen nach oben, neben der Treppe befindet sich eine Türe (**Keller**). Rechts führt eine geschlossene Türe in einen weiteren Raum (**Küche**). Geradeaus links von der Treppe ist eine weitere Türe (**Badezimmer**). Eine weitere geschlossene vierte Türe befindet sich schräg gegenüber der Eingangstüre (**Anastasias Raum**).

Küche

In der Küche steht ein Esstisch mit vier Stühlen, eine Kochstelle und mehrere Vorratsregale. Auf dem Fensterbrett sind Dutzende kleine Marmorfiguren aufgereiht. Allesamt kleine Tiere und Pflanzen von der Spinne bis hin zur Walnuss.

Anastasias Raum

Das Zimmer ist ausgestattet mit Bett, Schreibtisch und dazugehörigem Stuhl, einem Sofa mit Kacheltisch, Kleiderschrank und Bücherregal aus dunklem Holz. Auf dem Schreibtisch steht eine Suppenschüssel aus Porzellan, die mit einer fremdartigen klaren Lösung befüllt ist, dessen Oberfläche in wechselnden Farbtönen von Orange und Karmesinrot schillert (**0/1W3 STA**). **Hinweis für die Spielleitung: Es handelt sich um die sklerosierende Lösung.**

Neben der Suppenschüssel liegen ein Dutzend filigraner Goldfische aus schneeweißem Marmor. Auf dem Kacheltisch steht ein Goldfischglas ohne Bewohner und eine Vase mit frischen, roten und gelben Tulpen. Im Bücherregal stehen fremd- und deutschsprachige Bücher und eine mit **Verborgenes erkennen** auffindbare dunkel lackierte Holzkiste. In der Holzkiste befindet sich ein französisch sprachiges Buch mit dem Titel *Le roi en jaune*, dessen Titel mit einer erfolgreichen Probe auf **Französisch** in *Der König in Gelb* übersetzt werden kann, alte Notizbücher die in einer fremdartigen Schrift verfasst sind (kyrillische Schrift, was mit einer schweren **BI-Probe** erkannt wird) und einige lose Zettel die ebenfalls in der rätselhaften Sprache sind, auf denen eigenartige Formeln und Symbole dazwischen notiert wurden. Mit **Chemie**, **Physik** oder einem schweren Erfolg auf **BI** erkennt man, dass auf den Zetteln neben der rätselhaften Schrift chemische und alchemistische Symbole, Reaktionen und Formeln dargestellt sind. Kann ein Spielercharakter russisch, kann er lesen, dass jemand namens Boris Yvain über die Entdeckung und seine Experimente mit einer Formel spricht, die auf einem unbekannten Element basiert. Die Aufzeichnungen enden mit

einem Abschiedsbrief, da seine Geliebte durch die Lösung versteinert wurde und er mit der Schuld und ohne sie nicht leben konnte.

Badezimmer

Ihr findet ein schlichtes Badezimmer mit Farbspritzern im spröden Waschbecken und einer Badewanne aus Blech vor. Auf dem Spülkasten ist ein Kaninchen aus Marmor platziert.

Obergeschoss

Flur

Nachdem ihr die Treppe hinaufgestiegen seid, befindet ihr euch in einem geräumigen Flur, in dem vier Podeste aufgestellt sind, auf denen Marmorstatuen von zwei Katzen, einer Ente und einem kleinen Hund ausgestellt werden. Neben einem der Podeste ist ein zerschlissener Sessel. An den Wänden hängen weitere Gemälde und Skizzen der Kunststudenten. Hinten (**Atelier**) und vorne (**Frederiks Raum**) im Flur führt jeweils eine Tür in weitere Räume. Eine Luke, die auf den Dachboden führt, die mit einem Lederband, das von der Decke baumelt, geöffnet werden kann, ist an der Decke zu sehen (**Georgs Raum**).

Frederiks Raum

Das Zimmer ist klein und mit einem schönen Teppich ausgelegt. Auf dem Schreibtisch stapeln sich Skizzenbücher und an den Wänden hängen Gemälde. Unter dem Schreibtisch stehen hölzerne Kisten mit Ölfarben und Kohlestiften. Mit **Verborgenes erkennen** lässt sich hinter einem der Gemälde eine Stelle in der Mauer finden, an welcher der Putz fehlt und die Mauersteine beweglich sind. Nimmt man die Steine heraus, entdeckt man ein Tagebuch im Wandloch (**Tagebucheintrag**).

Tagebucheintrag

5. Mai 1922

Ich kann es nicht mehr ertragen. Auch, wenn ich nie bei den Spielchen von Anastasia und Georg dabei bin, da ich den Anblick nie ertragen könnte, so weiß ich, dass jedes Mal wieder und immer wieder ein unschuldiges Geschöpf seinen Lebensatem aushaucht. Es ist grausam, nicht richtig. Ich wünschte, ich hätte den Mut, mich meinen beiden Freunden in den Weg zu stellen und ihnen zu sagen: Das ist Wahnsinn, was ihr tut! Auf diese Weise Leben auszulöschen ist und kann nicht richtig sein! Doch ich schweige. Ich habe Angst und erkenne meine Freunde nicht wieder. Was sie Ilse angetan haben, ist unverzeihlich. Auch wenn es im Streit war. Werden sie mir dasselbe antun, wenn ich mich ihrem Wahnsinn entgegen stelle? Auch ich bin mitschuldig. Ich habe Anastasia geholfen, Ilse verschwinden zu lassen, während Georg in ihr Labor eingebrochen ist, um alles über die unheilvolle Lösung zu finden. Manchmal wünsche ich mir, dass es endlich auffliegt und alles ein Ende hat. Als ich vorgestern das junge Mädchen aus der Nachbarschaft beobachtet habe, das verzweifelt ihren vermissten Hund gesucht hat, habe ich mich wie ein Unhold gefühlt. Es hat mir einen Stich ins Herz versetzt. Doch ich kann es einfach nicht. Ich kann mich meinen Freunden nicht in den Weg stellen.

Atelier

Das Zimmer verfügt über mehrere Fenster und wird so tagsüber gut ausgeleuchtet. Zwei Staffeleien, an denen Gemälde erschaffen werden, stehen im Raum. In der Mitte befindet

sich ein flaches Podest, auf dem menschliche Modelle Platz nehmen können. Regale mit Farben und ein gut gefülltes Weinregal stehen an den Wänden. Auf einem Tisch vor dem Sofa liegen Zigarettenschachteln, halb geleerte Weinflaschen und eine Opiumpfeife. Mit **Verborgenes erkennen**, sieht man unter einem breiten Sofa, das halb hinter der offenen Türe steht, mehrere Holzkisten. Diese sind randvoll mit Mäusen und Meerschweinchen aus Marmor. In der Kiste befinden sich auch die Unterlagen von Dr. Ilse Böhnheim über Versuchsreihen, Synthesen und Beobachtungen, die in einer Geheimsprache geschrieben sind. Mit einem Erfolg in **Chemie** oder **Physik** erkennt man, dass die Formeln wirr sind, keiner nachvollziehbaren Logik entsprechen und ein unbekanntes Element mit widersprüchlichen chemisch-physikalischen Eigenschaften enthalten ist (**1/1W4 STA**). Mit einer extremen Probe auf **Mathematik** und **20W10** Stunden lassen sich die Unterlagen und damit das Rezept von Boris Yvains Formel entschlüsseln (**1W4/1W10 STA**).

Georgs Raum

Über die Dachluke ist der Dachboden erreichbar. Das unordentliche Zimmer ist die Wohnstätte von Georg Klein. Dort findet sich ein regelrechter Altar, auf dem Fotos und persönliche Gegenstände von Anastasia Yvain und zwei marmorne Goldfische aufgebahrt sind. Mit **Verborgenen erkennen** oder **Spurensuche** lassen sich Käfige, Säcke und Eimer aus Blech im Kleiderschrank unter einem Stapel Klamotten und unter den Möbeln finden.

Untergeschoss

Keller

Im Keller stapeln sich in Regalen und auf dem Boden allerlei Marmorfiguren von Pflanzen und Tieren. Hunde, Katzen, Hasen, Kaninchen, Schwäne, Enten, Tauben, Äpfel, Kürbisse, Blumensträuße und Hühner aus eiskaltem, schneeweißem Marmor leuchten leicht rosig im Dunkeln (**0/1W3**). Mit **Verborgenes erkennen** oder **Spurensuche** erkennt man, dass eines der Regale beweglich ist. Das Regal lässt sich mit **ST** zur Seite bewegen und gibt den Blick auf einen versteckten, unbeleuchteten, finsternen Durchgang frei (**Das geheime Atelier**).

Das geheime Atelier

An den Wänden befinden sich gelöschte Sturmlaternen, die entzündet werden können und einen Lichtkegel spenden. Im Gang, der leicht nach unten und leicht um die Ecke führt, ist gerade soviel Platz, dass Erwachsene hintereinander gehen müssen. Nach etwa vier Metern durch den Tunnel erreicht ihr einen großen unförmigen Raum, in dem es schimmert und leuchtet. Karmesinrote und orange Lichtschemen jagen über die schwarzen Wände. In der Mitte des Raumes befindet sich ein riesiges Becken, das randvoll mit einer fremdartigen Lösung ist, deren Oberfläche in der Dunkelheit glimmt und leuchtet (**1/1W4 STA**).

Hinweis für die Spielleitung: Es handelt sich um die *sklerosierende Lösung*.

Die verschwundenen Tiere

Überall im Raum stehen Marmorstatuen verschiedener Tiere. Die Statuen leuchten in einen rosig-rötlichen Licht und die azurblauen Adern schimmern sanft unter einer weißen Marmorschicht hervor. Mit **Verborgenes erkennen** oder wenn die Investigatoren 2W10 Minuten suchen, finden sie den Perserkater Julius Cäsar und auch einige andere Tiere erkennen sie als vermisste Haustiere wieder (**0/1W3 STA**). Nach lebenden Tieren sucht ihr vergebens. Alle Lebewesen scheinen versteinert worden zu sein.

Die rätselhafte Flüssigkeit

Als ihr den schimmernden Pool genauer betrachtet, erkennt ihr, dass dieser zwei Meter tief ist. Ein Gittereinsatz in den Maßen des Beckens ist eingelassen und an mehreren Ketten befestigt, die zu einem Seilzug an der Decke führen. Mit **IN** wird begriffen, dass die Apparatur dafür da ist, schwere Gegenstände aus dem Becken zu heben. Für das Leuchten und Strahlen der schimmernden, klaren Lösung gibt es keine Lichtquelle. Mit **Chemie** lässt sich mit Sicherheit feststellen, dass man es hier mit einer völlig unbekannten Substanz zu tun hat (**0/1W3 STA**).

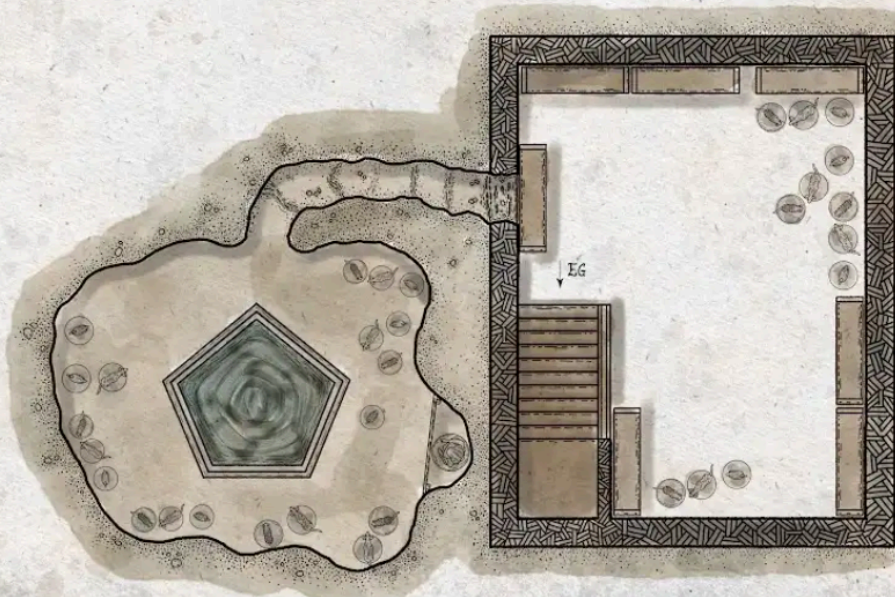
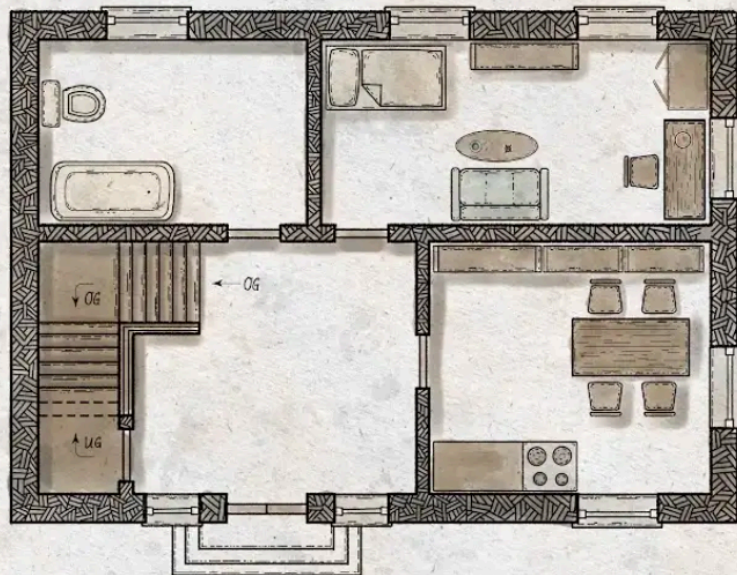
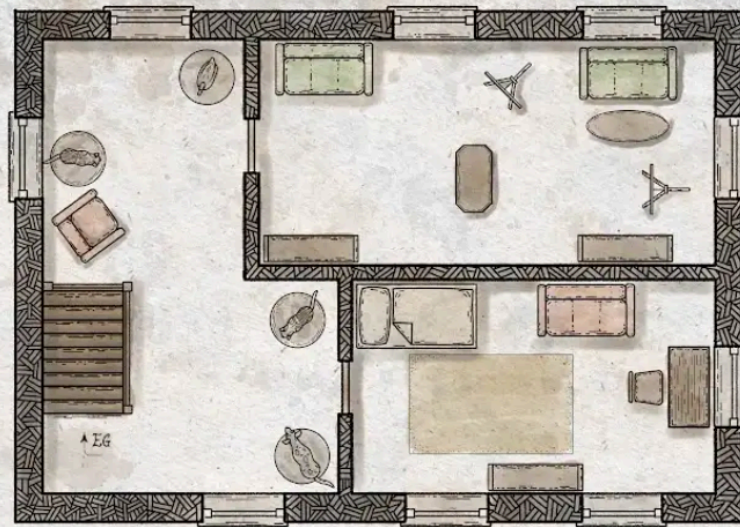
Die Bretterwand

Mit **Verborgenes erkennen** (oder ohne Probe, wenn die Investigatoren den Raum ausleuchten) wird an der Mauerwand eine Stelle entdeckt, die mit Brettern zugenagelt worden ist. Die zugenaelte Stelle ist etwa einen Meter breit und zwei Meter hoch. Neben der Bretterwand steht ein Werkzeugkoffer. Ein großer Hammer und ein Brecheisen liegen daneben. Mit einer schweren Probe auf **ST** kann die Bretterwand zerstört werden und offenbart eine Nische in der Wand. Dort befindet sich die Marmorstatue einer jungen Frau. Die Skulptur trägt Klamotten und Haarnadeln aus Draht stecken in der marmornen Hochsteckfrisur. Es handelt sich um Dr. Ilse Böhnheim, was anhand der Passpapiere im Portemonnaie in der Jackentasche der Statue geklärt werden kann. Das eingefrorene Gesicht wirkt überrascht, die Arme sind hilfeschend nach vorne gestreckt und die Augen weit vor Schreck aufgerissen (**1/1W6 STA**).

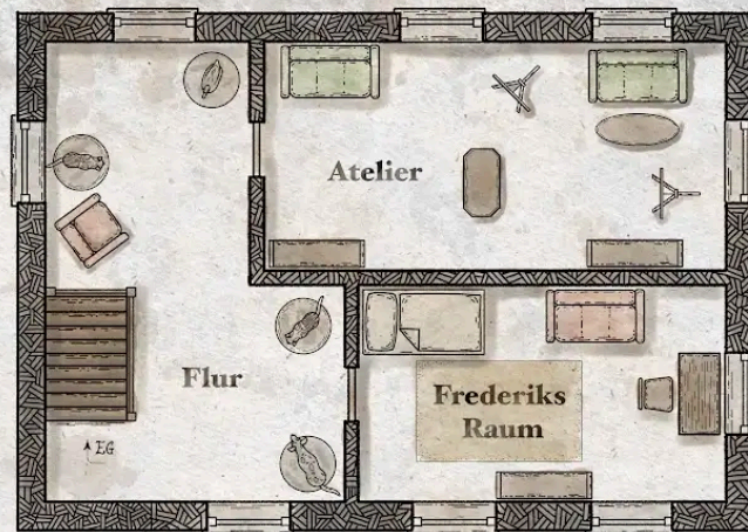
Abschließender Hinweis für zartbesaitete Lesende und Spielende

Dieses Abenteuer wird ein unverhofftes Happy End bekommen, welches an die literarische Vorlage *Die Maske* von Robert W. Chambers angelehnt ist. Nachdem zwei Jahre seit den Ereignissen der Handlung vergangen sind und die Detektive sich nur noch sporadisch an die Erlebnisse erinnern, geschehen eigenartige Dinge. Wenn die Spielercharaktere Marmorfiguren im Besitz haben, haben sich diese plötzlich aus unerklärlichen Gründen in lebende Tiere und frische Pflanzen zurückverwandelt. Auch Kater Julius Cäsar ist wieder quicklebendig. In den Zeitungen steht, dass aus privaten und öffentlichen Kunstsammlungen sämtliche Skulpturen der Künstlerin Anastasia Yvain zeitgleich gestohlen worden sind. Die Diebe, bei denen es sich um eine organisierte Bande aus Profis handeln muss, da sie keine Spuren hinterlassen haben, haben sich zudem einen besonders makaberen Scherz erlaubt: Sie haben die Marmorskulpturen gegen gleichartige lebende Tiere ausgetauscht. Auch Dr. Ilse Böhnheim wandelt wieder unter den Lebenden.

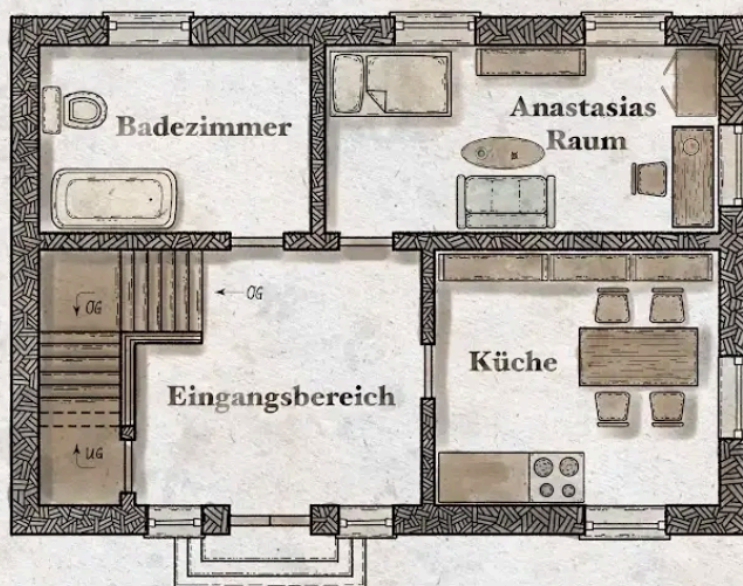
Karte für die Investigatoren:



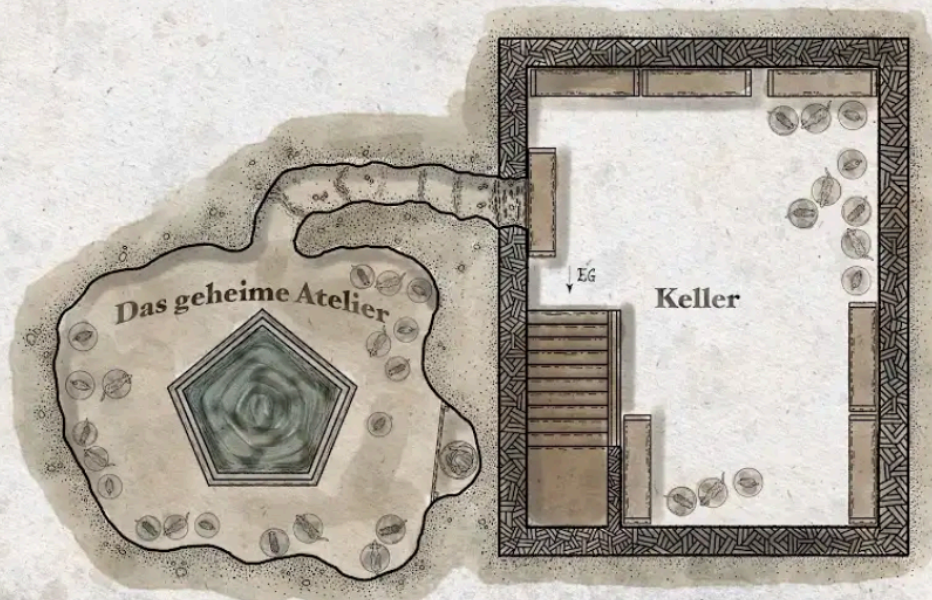
Karte für die Spielleitung:



Obergeschoss



Erdgeschoss



Untergeschoss