



J. H. Prassl, Chroniken von Chaos und Ordnung, Bd. 1: Thorn Gandir, Acabus Verlag 540 Seiten, 17,40 Euro



Eine fiktive Erzählung liefert die Grundlage für das Rollenspiel „Die Chroniken von Chaos und Ordnung“. In 25 Jahren hatten mehr als 40 Spieler bereits ihren Spaß daran.



Bei diesem „Pen & Paper Spiel“ agieren meist drei bis acht Spieler unter der Anleitung eines Spielleiters. Gespielt wird nach einem komplexen Würfelsystem, ein Spiel kann tagelang dauern

## Vom Spiel zum Lebenswerk

Seit 25 Jahren wird das Brettspiel „Chroniken von Chaos und Ordnung“ nur von ein paar Grazern gespielt. Jetzt ist es als Fantasyepos auf dem Markt.

ROBERT PREIS

Was sich hier im 14. Stock in Graz-Gösting abspielt, hat diese Stadt noch nicht erlebt. Ein Waldläufer namens Thorn Gandir versucht, im Krieg gegen die Sklavenheere eine Elfin zu rächen. Die Legionen des Testaceus rüsten sich, unterstützt von Magiern, für den Kampf gegen geheimnisvolle Kräfte. Orks, Hexer und Heiler tauchen auf, die ganze Bandbreite eines Genres, das gemeinhin als „Fantasy“ be-

kannt ist. Und in der Wohnung von Judith und Heinz Prassl entsteht eine eigene Welt.

Ihren Ursprung nahm sie vor 25 Jahren. Damals begann der heute 43-jährige Umweltsystemwissenschaftler, einem Brettspiel zu verfallen. Es handelte sich um ein sogenanntes „Pen & Paper“, eine Rollenspielvariante, die man zwar nach einem bestimmten System, aber mit einer eigenen Geschichte spielen kann. Prassl entwarf seine Welt, lud immer wieder neue Spielpartner zu den 14-tägigen Spiele-Sessions ein, schuf Charaktere, Landkarten und entwickelte sogar eigene Sprachen für seine Helden.

Unter den bis heute rund 40 Personen, die sein Spiel kennen, befand sich eines Tages auch seine spätere Frau Judith, die vor zehn Jahren damit begann, das Spiel in Worte zu fassen. „Und daraus ist ein Lebenswerk geworden“, gibt die 34-jährige zu. Der



Judith und Heinz Prassl sind J. H. Prassl, das Pseudonym hinter einem Fantasyroman, dem ein Brettspiel zugrunde liegt

GERY WOLF (5)

erste Teil des auf acht Bände konzipierten Werkes ist bereits erschienen, und macht das Abenteuer greifbar. Es ist eine von Anfang an actiongeladene, aufregende Reise durch faszinierende Städte und Schlachtfelder. Man merkt den Figuren ihren gefeilten Charakter an, das Abenteuer reißt den Leser mit. Bis zum Band sieben steht die Reise fest, das Finale kennt übrigens nicht einmal die

Autorin selbst. „Nur Heinz als Spielleiter weiß, wohin die Reise gehen soll. Und er hütet dieses Geheimnis seit vielen Jahren.“ Wer einen Abstecher in die Welt zwischen Chaos und Ordnung machen will – am 6. 2. liest Judith Prassl im Explosiv ab 19.30 Uhr. Info: [www.chaosundordnung.com](http://www.chaosundordnung.com)

Jeder Spieler spielt einen Charakter, verfasst eine Biografie dafür und spielt diese Figur oft über Jahre hindurch. Es hängt aber vom Erzählstil des Spielleiters ab, wie aufregend das einzelne Spiel wird.

