

WG des Grauens – Ein übernatürliches Impro-Rollenspiel

Ein soziales Rollenspiel mit Elementen von Social Deduction, absurden Dialogen und schwarzem Humor. Spieler:innen übernehmen übernatürliche Charaktere, die sich um ein WG-Zimmer bewerben – nur eine:r kann einziehen.

Spielidee

Eine übernatürliche WG hat ein freies Zimmer. Der/die WG-Bewohner:in sucht eine passende Person – doch die Bewerber:innen sind allesamt seltsam, schräg oder jenseits von allem, was menschlich ist. Wer darf einziehen?

Rollenverteilung

- **1 WG-Bewohner:in:** Bestimmt die Fragen, beschreibt die Wohnung, trifft die Auswahl.
- **2+ Bewerber:innen:** Beantworten in ihrer Rolle die Fragen.*
- **Optional: 1 Hausgeist** (bei 4+ Spielern): Entscheidet, wer einziehen darf.

*Prinzipiell können mehr als 3 Bewerber:innen vorkommen, es wird dann aber für den/ die WG-Bewohner:in schnell unübersichtlich. Teams des gleichen Charakters (z.B. eine aggressive Werwolf-Familie oder ein Paar mysteriöse Sumpfhexen-Steuerberater:innen) sind natürlich auch möglich.

Charaktererstellung

Jede Bewerber:in würfelt **3 Mal:**

- **W12** – Wesen
- **W20** – Beruf
- **W6** – Charakterstil

W12 – Wesen

1. Vampir
2. Werwolf
3. Fee
4. Geist
5. Zombie
6. Hexe/Hellseher:in
7. Alien

8. Halbdämon
9. Skelett
10. Gestaltwandler:in
11. Sumpfhexe
12. Verfluchte:r Mensch

W20 – Beruf

1. Florist:in
2. Barkeeper:in
3. Totengräber:in
4. Esoterik-Coach
5. Tätowierer:in
6. Geheimagent:in
7. Krankenpfleger:in
8. Musiker:in
9. Podcaster:in
10. Antiquitätenhändler:in
11. Influencer:in
12. Wahrsager:in
13. Katzenpsycholog:in
14. Wanderprediger:in
15. Kopfgeldjäger:in
16. Schlosser:in
17. Müllsammler:in
18. Bibliothekar:in
19. Phobiotherapeut:in
20. Steuerberater:in

W6 – Charakterstil

1. Übertrieben höflich
2. Aggressiv und blutrünstig
3. Ängstlich
4. Opernhaft und dramatisch
5. Mystisch und geheimnisvoll
6. Lustig und sarkastisch

Spielablauf

1. Die WG-Bewohner:in beschreibt sich selbst und die Wohnung.
(Optional: Erwartungen an neue Mitbewohner:innen.)
2. Die Bewerber:innen stellen sich in ihrer Rolle vor.
3. **Fragenrunde** – empfohlen: 3 Fragen
Die WG-Bewohner:in stellt reihum Fragen, die Bewerber:innen antworten in Charakter.
4. **Auswahl** –
 - Bei 2–3 Spielenden entscheidet die WG-Bewohner:in

- Ab 4 Spielenden entscheidet optional ein neutraler **Hausgeist**

5. 3-Monats-Nachbesprechung –

Die WG trifft sich erneut. Der/Die WG-Bewohner:in oder der Hausgeist stellt folgende Fragen:

- Was läuft gut?
- Was läuft schlecht?
- Wieviele Todesfälle gab es in der Nachbarschaft?
- Hat die WG eine Zukunft?

Beispielrunde

Diese Beispielrunde zeigt den Ablauf einer typischen Spielrunde mit 5 Teilnehmenden (inkl. Hausgeist).

Rollen:

- **Spieler:in 1** ist die WG-Bewohner:in und beschreibt Wohnung & Erwartungen.
- **Spieler:in 2–4** übernehmen jeweils eine zufällig gewürfelte Figur.
- **Der Hausgeist** entscheidet am Ende, wer einziehen darf.

Die Rollen in dieser Runde

- **Spieler:in 1** (WG-Bewohner:in):
Lebt als uralte Vampirin Agnethia in einer halb verfallenen Villa mit Gartensarg und Dämmerungsterrasse in Berlin Spandau. Sie erwartet Würde, Respekt – und Gehorsam.
- **Spieler:in 2** würfelt:
 - Wesen: Werwolf
 - Beruf: Totengräber:in
 - Charakter: aggressiv
→ Name: **Wulf-Walter** - Antwortet ruppig, will seine Ruhe und buddelt gerne nachts.
- **Spieler:in 3** würfelt:
 - Wesen: Alien
 - Beruf: Influencer:in
 - Charakter: übertrieben höflich
→ Name: **Xkala'a** - ist begeistert von allem, trägt Glitzeranzug, streamt rund um die Uhr.
- **Spieler:in 4** würfelt:
 - Wesen: Fee
 - Beruf: Esoterik-Coach
 - Charakter: mystisch
→ Name: **Selinda Silbermoos** - spricht in Rätseln, zündet Räucherstäbchen an, schwebt gelegentlich.

Fragerunde (Beispiele)

Agnethia

„Was tut ihr, wenn ich euch drei Wochen lang nicht anspreche?“

- **Wulf-Walter** „Mir doch egal. Red ich eben mit meiner Schaufel.“
- **Xkala'a** „Verehrte Nachtgöttin, ich übertrage Ihre edle Stille live auf mein Intergalaktisches Wohlfühlradio.“
- **Selinda** „Die Stille spricht in Aromen. Ich höre sie durch das Zittern des Jasminblattes, ich rieche sie im blau des Abendhimmels und sie erfüllt mein Herz mit Trauer.“

Agnethia


„Ein Orakel namens Google sagte mir, eine Wohngemeinschaft benötige einen Putzplan. Wie steht ihr dazu?“

- **Wulf-Walter:** „Putzen? Biste irre? Ich räum gern meinen Dreck weg, aber man muss es nicht übertreiben...“
- **Xkala'a** „Das interdimensionale Putzen liegt mir im Blut. Siehe mein erfolgreicher Stream "Putzen mit 8 Armen in unter 8 Minuten".“
- **Selinda** „Was ihr Schmutz nennt, ist nur eine Illusion. Die kosmische Ordnung bringt sich selbst zurück in Balance, nicht zuletzt durch die Wesen der Natur.“

Agnethia

„Was tut ihr, wenn ich dringend ein Opfer benötige, um meinen Blutdurst zu stillen?“

- **Wulf-Walter:** „Solange du nicht an mir rumnuckelst. Wir können auch gern mal zusammen losziehen. Zur Not brat ich auf dem Friedhof jemanden eins über und bring dir was mit.“
- **Xkala'a** „Ich biete Euch regelmäßig mein Plasma an – rein pflanzlich versteht sich.“
- **Selinda** „Ich sehe Euch, wenn ihr dürstet. Ich habe schon einen Kelch vorbereitet. Auch wenn das Leid der Kreatur mich schmerzt, wiegt Euer Leid um vieles schwerer.“

 Entscheidung durch den Hausgeist

Der Hausgeist wird konsultiert und entscheidet:

„Die Frequenzen sprechen für Xkala'a. Der Alien möge einziehen – aber bitte das Mikrofon nachts abschalten.“

Ergebnis

- **Xkala'a** zieht in die WG ein.
- Die anderen bedanken sich und ziehen weiter in den Nebel der Möglichkeiten.

 3-Monats-Nachbesprechung

Drei Monate später folgt ein Rückblick. Die WG-Bewohner:in stellt folgende Fragen – der **Hausgeist** beantwortet sie in neutraler Rolle:

1. Was läuft gut?

→ „Die Wände haben aufgehört zu bluten. Der Schimmel im Archiv leuchtet nur noch dienstags.“

2. Was läuft schlecht?

→ „Das Spiegelportal zieht noch immer Seelen ein. Xkala'a winkt ihnen zu, mitten in Zoom-Calls.“

3. **Wie viele Todesfälle gab es in der Nachbarschaft?**

→ „Zwei: eine spontane Selbstentzündung und ein philosophischer Kollaps. Vermutlich wegen des Reinigungsplans.“

4. **Hat die WG eine Zukunft?**

→ „Die Schleier zwischen den Welten sind stabil. Mit Ohrstöpseln und etwas Disziplin – ja.“

Ziel des Spiels

Es geht nicht ums Gewinnen, sondern um Kreativität, Spaß an der Rolle und absurden Humor. Ob ihr euch gegenseitig liebt, frisst oder ignoriert – Hauptsache, es wird episch.

Viel Spaß beim Wohnen mit Tentakeln, Geistern und veganen Dämonen!