

# TRAGIK-CHECKLISTE

Bevor ihr eure Hintergrundgeschichten schreibt, gib diese Checkliste deiner Gruppe: Kreuzt an, welche tragischen Ereignisse Teile eurer Backstory sein können und welche nicht. Ergänzt unten Themen und Inhalte, die nicht in der Liste auftauchen. Macht das gerne anonym und sprecht anschließend über die Inhalte, die nur mit Absprache eingebaut werden sollen. Klärt gemeinsam, ab wann diese in Richtung „Nein!“ wandern. Teilt einander mit, was ihr stattdessen sehen wollt. Die Faustregel lautet: Ein Nein überstimmt jedes Okay!

Rollenspiel ist immer besser, wenn ihr miteinander redet – also tut das! <3

Nutzt gerne auch das von nacchi übersetzte [Safety Toolkit](#), um die Inhalte eurer Kampagne besser an die Bedürfnisse der gesamten Gruppe anzupassen.

Tragische Ereignisse	Okay!	Nur mit Absprache!	Nein!
Verrat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mobbing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gefangenschaft	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Misshandlung / Folter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Verstorbene Eltern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Verstorbene Kinder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Verstorbene Bezugspersonen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zerstörte Heimat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



# BACKSTORY GENERATOR

Hier findest du zehn Vergangenheiten und Motivationen für deinen nächsten Charakter. Die Vergangenheit sagt dir, wo du herkommst. Die Motivation beschreibt, warum du dich auf ein Abenteuer begibst. Ändere Einzelheiten, die dir nicht gefallen oder nicht zu eurer Spielwelt oder dem Setting passen. Oder tut euch zusammen, um zwei Charaktere über ihre Vergangenheit oder Motivation zu verbinden!

Vergangenheit	W10	Motivation
Du warst sehr reich! Dann kam das mit der Steuerhinterziehung raus. Jetzt bist du pleite.	1	Alle Bücher sind gelesen. Jetzt ist es Zeit, eigene Abenteuer zu schreiben.
Du bist eigentlich schon im Ruhestand, aber irgendwie war das viel zu langweilig.	2	Diese Trennung ist das Beste, was dir je passiert ist. Endlich frei, um die Welt zu entdecken!
Du stammst von einer komplett anderen Welt aber man sieht es dir nicht an.	3	Wenn es niemand sonst macht, dann rettest du die Welt eben selbst.
Du warst mal bei einer Archäologin in Ausbildung, die eines Tages einfach verschwunden ist.	4	War nicht die beste Idee, darauf zu wetten, wer das coolste Abenteuer erlebt. Du gewinnst trotzdem.
Du hast deine Karriere als _____ komplett gegen die Wand gefahren.	5	Du musst ein wichtiges Paket ausliefern aber die Empfängerin ist umgezogen. Hinterher!
Du bist auf einem Schiff aufgewachsen und hast sehr früh sehr viel von der Welt gesehen.	6	Du wirst nicht ruhen, bis du das absolut beste Puddingrezept der Welt probiert hast.
Du hast ein Großunternehmen geerbt aber keine Lust dich damit auseinanderzusetzen.	7	Das ist alles nur Übung, damit du bei deiner Rückkehr den WETTBEWERB gewinnen kannst.
Du warst mal berühmt für etwas sehr Spezielles, nämlich _____	8	Der Laden deiner Tante ist durch dein Hoppala zerstört worden, aber du zahlst alles zurück.
Du hast diverse Dokortitel, obwohl du noch sehr, sehr jung bist.	9	Seltene Teelöffel sammeln ist eine Leidenschaft, die dich nicht lange am selben Ort bleiben lässt.
Du bist Teil einer SEHR großen Familie und hast in jedem zweiten Ort Verwandtschaft.	10	Dieser Marienkäfer hat gesagt, Abenteuer wäre genau das richtige für dich und... du glaubst ihm?