



## VIDAS PASADAS

Juego de rol para dos personas.

Duración: desde quince minutos en adelante.

Intensidad: %

Palabras clave: espíritus, médium, lazos, aconsejar, problemas, personajes históricos.

Sinopsis: A es una persona con una gran facilidad para conectar con los espíritus, y puede visualizar las vidas pasadas conectadas a B. Utiliza esta habilidad para canalizar a uno de ellos, que aconseja a su yo futuro sobre sus problemas.

Seguridad:

- Comentar qué temas se quieren evitar antes de comenzar.
- Si se juega con tarjetas, se pueden visualizar antes y retirar las que no se quiera jugar.
- Palabra de seguridad para cortar el juego.

Necesidades:

- No es necesario nada aunque se invita a improvisar atrezzo con lo que se tenga a mano.
- Si se usan las tarjetas, conviene imprimirlas. La de B se puede sacar de su mazo al azar antes de comenzar. La de A si se quiere se puede introducir en el juego mediante una lectura de cartas inicial que le estará diciendo a A con qué espíritu conectará.

El juego:

Los espíritus son una amalgama de recuerdos y experiencias, que se crean en el momento que la persona deja de existir, y permanecen ligados al siguiente receptáculo de su alma-madre, y luego al siguiente, y al siguiente... observando la vida que ya no pueden vivir, y a veces con muchas ganas de decirle cuatro cosas a ese futuro yo.

A es capaz de contactar con uno de ellos, y hacer de receptáculo, para que durante un breve periodo de tiempo pueda comunicarse con el receptáculo actual, B, al que aconsejará con sus problemas espirituales y materiales.

Claro que a veces los consejos que un espíritu que fue, por ejemplo, una emperatriz egipcia hace más de 2000 años pueden ser incomprensibles para alguien con problemas del s. XXI.

Versiones:

La duración aproximada de una sesión sería de unos 15 minutos.

Pueden canalizarse más espíritus para el mismo problema, cambiar los roles y jugar una sesión totalmente nueva, o que A mantenga su rol de médium y cambiar de cliente.

Asimismo, puede jugarse usando las tarjetas para A y B, o improvisar espíritu y problemática.

Tarjetas A: (ejemplos)

Troglodita	Sigmund Freud
Cleopatra	Adán o Eva
Campesino muerto en la revolución francesa	Una atlante

Tarjetas B: (ejemplos)

Tras muchos años de pareja cree que le está engañando	Insiste en que le digan el número de lotería que va a tocar
Adolescente que desea saber qué estudiar	Se siente inseguro en su propia casa
Encontrará el amor?	Cree que su socio le estafa pero no sabe qué hacer ni cómo comprobarlo

Licencia: Creative Commons reconocimiento, no comercial.