

LA CAJA no es importante.

Jorge Armando Ibarra Ricalde

en copyleft

Ingredientes secundarios con los que fue cocinado:

TEORÍA DE LOS CUATRO HUMORES.

ARCANOS MAYORES DEL TAROT.

Pensar FUERA DE LA CAJA:

Lo cierto es que entre más nos atrevemos a innovar, más víctimas de lo obvio somos. Pensar fuera de la caja no debe ni puede ser un concepto sino un desafío, así que me propuse dos: por un lado hacer un juego de rol que deconstruya la concepción actual que versa en la necesidad de que los juegos de rol deban ser jugados como una actividad social, buscando ofrecer una experiencia dinámica y posiblemente solitaria. Por otro lado, integrar literal y metafóricamente los ingredientes secundarios y el primario, apropiándome de ellos en concepto y espíritu para luego hacerlos parte del cuerpo tanto de la ambientación como del sistema.

- Este juego de rol puede jugarse de 1 a 6 personas.
- No requiere narrador.
- Solo usa dados de 4,6,8 y 10 caras y las 22 cartas del Arcano Mayor.

Nombre: El Master.

Edad: 1 día (antes 32 años)

México.

Sanguíneo 1: El Emperador

Colérico 3: La Emperatriz

Melancólico 2: La Muerte

Flemático 4: El Diablo.

Gugul

Criterio de búsqueda inválido:
[LA CAJA NO ES IMPORTANTE]

urbano
DICCIONARIO

diccionario ▾

juego

favoritos

Store

LA CAJA

TOP DEFINITION

LA CAJA

La caja no es importante.



 No has iniciado sesión



WIKIPEDIA
La enciclopedia libre

[Portada](#)
[Portal de la comunidad](#)
[Actualidad](#)
[Cambios recientes](#)
[Páginas nuevas](#)
[Página aleatoria](#)
[Ayuda](#)
[Donaciones](#)
[Notificar un error](#)

[Imprimir/exportar](#)
[Crear un libro](#)
[Descargar como PDF](#)
[Versión para imprimir](#)

[Herramientas](#)
[Lo que enlaza aquí](#)

Artículo Discusión Leer

LA CAJA

(Redirigido desde «[La caja](#)»)

LA CAJA no es importante.

índice [ocultar]

- 1 ¿Qué es la caja?
- 2 La caja no es importante.

¿Qué es la caja?

[No se puede editar]

LA CAJA no es importante.

Página del título

[Todas las categorías](#)
[Arte y humanidades](#)
[Autos y transporte](#)
[Belleza y moda](#)
[Ciencias sociales](#)
[Ciencias y matemáticas](#)
[Comer y beber](#)
[Computadoras e internet](#)
[Deportes](#)
[Educación y formación](#)
[Electrónica de consumo](#)
[Embarazo y maternidad](#)
[Familia, Amor y relaciones](#)
[Hogar y jardinería](#)
[Juegos y recreación](#)
[Mascotas](#)
[Medio ambiente](#)
[Música y entretenimiento](#)
[Negocios locales](#)
[Negocios y finanzas](#)
[Noticias y eventos](#)
Política y gobierno
[Restaurantes](#)
[Salud y belleza](#)
[Sociedad y cultura](#)
[Viajes](#)
[Yahoo y sus Productos](#)

[Internacional](#) >

Política y gobierno > Política



Alguien que pueda ayudarme, a veces mientras navego encuentro alguien que pregunta sobre una caja y no entiendo, explíquenme.

☆ Seguir [1717 respuestas]

Respuestas

Calificación ▾



No es una caja, es LA CAJA.



Si esa, que es la caja?



¿Qué es LA CAJA?



Si eso ya, que es LA CAJA



LA CAJA no es importante.



No jodas subnormal idiota inutil

DC

-.54
-QL
-1G

Res:

¿Un
esta
esta

¿Po
nos
grat
los

¿Le
Lula
cual
pari

¿Co
rín



???
Activo(a) ahora

Oye, tu foto de perfil, ¿de dónde la sacaste?

Yo la hice.

Entonces sabes ¿qué es LA CAJA?

LACAJA no es importante.

Eso ya lo entendí.

LACAJA.jpg

20:05

No me interesa LA CAJA... ni lo que contiene.

Interesante: ¿Qué te interesa?

Saber porque se que estoy fuera de ella.

Puedo ayudarte con eso.

Por un precio.

¿Cuál?

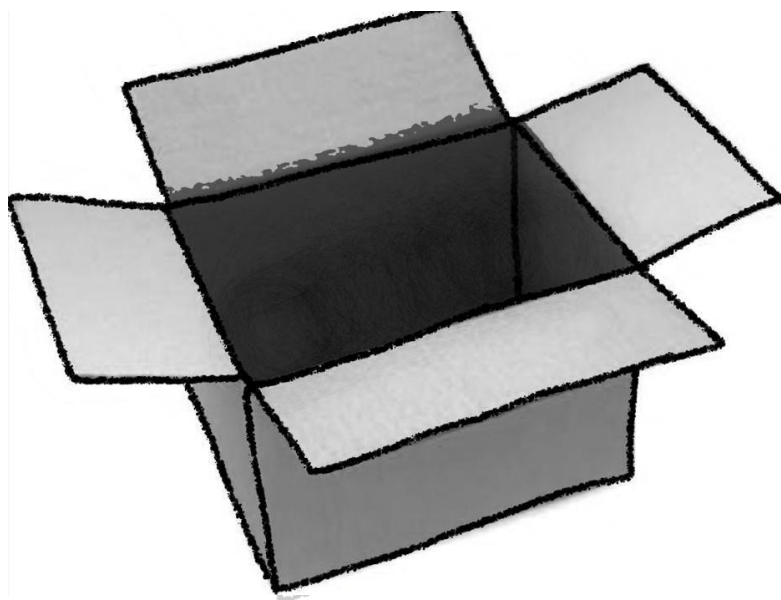
Una respuesta clara: ¿Qué hay dentro de LA CAJA?

No es importante.

¿POR QUÉ ?

Porque si LA CAJA no es importante, menos su contenido.

[Descarga archivo](#)



Pues ya estás aquí, sobre eso no hay vuelta atrás. Tristemente, no tengo tiempo para ofrecerte opciones, píldoras o ninguna mierda parecida, hasta hace unos momentos eras uno más y ahora alcanzaste la iluminación, es así de simple.

Imagino que estás confundido, es normal, a todos nos pasa cuando entendemos que LA CAJA no es importante. Aún encuentro sorprendente como todos se trauman por su contenido cuando lo único a lo que todos tienen acceso es lo que hay dentro: cada pensamiento, cada decisión, cada gusto y aversión esta dentro de la caja.

Es sencillo, cada persona que existe vive su vida como quiere, como le place, o al menos eso es lo que piensa porque en realidad no tiene decisión al respecto; SU VIDA ESTÁ DECIDIDA, todo sea por perpetuar EL GRAN JUEGO.

Y el gran juego tiene reglas simples; trabaja para comer, come para vivir y vive para trabajar, dejando solo el suficiente espacio para nacer, reproducirse y morir.

Ahora, no te confundas, no te estoy hablando de una conspiración ni ninguna basura parecida, más bien ¿recuerdas esa película sobre los tipos que hacían una maquina que tomaba conciencia y los mataba a todos y luego la maquina los usaba para seguir viviendo y luego no sé porque la verdad no veo muchas películas? Pues eso es lo que pasó, solo que la maquina que creamos es la civilización humana, y sorpresa sorpresa para funcionar necesita que no sepamos que no importamos.

Así que creó LA CAJA, que no es más que otra forma de decir que todo cuanto hace funcionar la civilización; cada nación, capitalista, terrorista, nihilista, artista, filósofo, fumador de marihuana, nerd y madre devota está haciendo lo que hace para que la civilización siga funcionando, y lo que es

peor, lo hacen no porque quieran, sino porque se los imponen.

Esta es la verdadera tragedia; todo lo que les gusta, todo lo que eligen, piensan, discuten, quieren, aman, defienden u odian les fue impuesto ¿Cómo? A través de cada imagen que miran, de cada palabra que escuchan, de cada cosa que disfrutan o comen, dicho sin rodeos; Toda la cultura popular es una forma de control. Si una serie de televisión te gusta, te gusta solo para matar el tiempo antes de que continúes tu papel en el GRAN JUEGO, si no te gusta, es para que no tengas más opción que salir a caminar y dejar que te bombardeen los espacios públicos, las luces, el movimiento, y te descanses antes de que regreses a la rueda que hace funcionar el GRAN JUEGO. Si prefieres el yoga, las hierbas y la meditación, es solo para que creas que vives de manera diferente antes de que regreses al GRAN JUEGO. Aquel que llama chairo a otro, lo hace solo porque es su papel, no tiene opción al respecto y el chairo lo es solo para darle que hacer al que lo insulta... pobres infelices.

Así es. Todo lo que ves y escuchas te dice que hacer:

Come las papitas. Engorda. Se feliz siendo diferente o Siéntete culpable es tu elección. Enférmate. Consulta al doctor. Médicate. Sigue haciendo tu parte. O no comas las papitas. No engordes. Busca ser saludable. Toma suplementos. Desequilíbrate dándole prioridad al cuerpo sobre la mente. Deprímete. Consulta al psicólogo. Toma tus pastillas. Sigue haciendo tu parte. O haz todo lo contrario. No hagas nada. Convierte en el ejemplo de todo lo que está mal. No actúes. Para que ellos coman sus papas, o no las coman. Tú sigue haciendo tu parte.

Vive con honor. Pega primero. No robes. Roba. Se feliz en la soledad. Cásate y ten hijos. Lo que se te ocurra, son las ideas en LA CAJA no las tuyas, y sin embargo, de tanto en

tanto hay quien se ilumina y piensa fuera de ella. Como tú, como yo, como muchos más.

Que no se te suba. Lo de iluminado no es solo semántica pero tampoco es la gran cosa, tú eras uno de ellos, y la única razón por la que estás aquí es porque un iluminado te abrió el camino. ¿Sabes cómo lo llegaste aquí? Lo sabes. MEMES.

Sí, MEMES una descripción de una idea, de un concepto o de alguna otra cosa, puedo ponerme mamón y decirte que según Dawkins son dimensiones culturales que construimos, pero es más fácil si las identificas como los videos, palabras o de plano las imágenes que no entendiste difundidas en tu red social favorita para la diversión de todos. No es una jodida broma, es serio. En un mundo donde todo cuanto ves, tragas u oyes te dice que hacer y que sentir, lo único en lo que puedes confiar es lo que fue apropiado, lo que tiene un significado diferente al intentado, lo que es Original Content. Memes.

Porque es así como nos comunicamos, es así como le robamos esclavos al GRAN JUEGO, voluntades a LA CAJA, haciendo material original que obliga a la mente a salirse de la caja, a redefinir conceptos, a apropiarse de ideas y usarlas en su contra, porque mucho me temo que la iluminación viene con sus propios demonios.

Nunca sentiste encajar, o quizá solo hablo de la experiencia propia, lo cierto es que ahora finalmente no encajas y te mentiría si te dijera que los demás te recibirán con los brazos abiertos; no somos conocidos por nuestra calidez y no es para culparse, 1 de cada 3 iluminados regresa a LA CAJA, el segundo se suicida, y los otros tres viven corriendo de los ARCANOS. No es por desanimarte pero con los números tan abajo uno no se encariña con facilidad.

A estas alturas no importa tanto que quieras saber cómo QUE TIENES QUE SABER, y lo que te urge saber es sobre los ARCANOS. Para explicarlo sencillo te diré esto, la humanidad sí tenía un destino, ¿quién se lo dio o cual era? Son preguntas para el Toshi, lo que si te puedo decir es que ese futuro se podía vislumbrar de muchas maneras y el tarot fue la más efectiva. Quien sabía hacerlo; tiraba las cartas y podía vislumbrar las posibilidades de una persona para moldear su destino. Lo malo es que en algún momento esa capacidad individual de moldear el futuro comenzó a hacer estragos con lo que la CIVILIZACIÓN quería llegar, así que se apropió de ellas de la peor manera posible, metiéndose con el tarot; así, aunque el arcana menor (las cartas que iban del AS al 10 del los mazos, los bastos, copas y oros, junto con sus respectivos sotas, caballeros, reinas y reyes) permaneció incólume, pero el Arcana Mayor, las cartas con figuras que narraban El Viaje del Tonto y que se encargaban de representar el arquetipo cultural que conectaba al hombre con el subconsciente del colectivo humano, se desconectó de los destinos personales, para que un individuo ya no pudiera moldear su destino, sino que tuviera que ajustarse al arquetipo que los ARCANOS sugerían.

Entonces, una persona tan iluminada entenderá que los ARCANOS son ahora los que defienden LA CAJA de ti y de mí, y que cuando puedan te van a matar, o peor... te van a ajustar al arquetipo.

Veamos si podemos evitarlo.

Primero que nada, deja atrás tu nombre. Te lo pusieron tus papás porque tu tío les caía bien, o porque les gustaba como sonaba o incluso por lo que significaba, me temo que sin malas intenciones te jodieron, lo mismo con tu nacionalidad y creencias, todo eso es irrelevante, tu edad 12/09/83 es casi casi un tatuaje de un campo de

concentración, tu no recuerdas haber estado ahí ni cuando así que no sabes si realmente eres quien ellos dicen ¿estamos?

Es hora de rehacerte. Ni más duro, resistente, agradable o menos asustado, simplemente por primera vez; Tú.

CREAR TU PERSONA

Vamos al ordenador. Abre tu red social favorita, todas son cartón de la caja así que da igual cual sea, dale click al botón de crear nuevo perfil, escribe un correo falso o uno verdadero, no importa los ARCANOS están en todas partes, así que no se trata de esconderse sino de saber pelear. Si por algún motivo imprimiste esto y no tienes un ordenador a la mano, entonces toma una maldita hoja de papel y comienza a llenarla, te has liberado más allá de los límites mundanos y no vamos a detenernos por nimiedades.

NOMBRE:

Lo primero es un nombre, realmente puede ser cualquiera, o cualquier cosa o combinación de cosas, pero debe reflejarte, no me malentiendas: José está bien, pero si quieres que te llamemos así, mi amigo Aereoka te matará, tiene muchos defectos así que tolera muchos más, pero la falta de creatividad no es una de ellos.

Es poco probable que puedas pensar un nombre que este fuera de LA CAJA, no te preocupes, es el primer paso para que tomes ese personaje, ese gusto o idea que te obligaron a tener y la hagas tuya, que no te de vergüenza nada. Quizá los demás piensen que te gusta mucho una caricatura, juego, libro o color, ¡que se jodan! Es tu nombre y los que estamos en la lucha, te celebraremos o lloraremos con él.

EDAD:

No podría importarme menos cuando naciste, se trata de cuánto tiempo llevas afuera. Recuerda, dos días, dos meses y dos números del año era tu código de barras dentro del campo de concentración que es LA CAJA, ahora estás despierto, o libre o jodido. Pero estás, y ya no pierdes días contra la muerte sino le ganas días al sopor. Comienza la cuenta con un humilde 1 día.

HUMOR:

Aquí tendremos el mayor problema porque te tengo que afirmar que los locos que decían que las vacunas tenían microchips y los medicamentos (alopatas o hierbas hippies) te hacían más daño del que curaban, estaban efectivamente locos. Eran sustancias y hacían cosas, es decir, curaban lo que LA CAJA descomponía, pero me temo que a partir de ahora, si tienes un dolor de cabeza, mejor súpelo antes que meterte una aspirina, ¿por qué? Porque consumirla es lo que los ARCANOS quieren que hagas.

Entonces, ¿cómo le vas a hacer para sobrevivir la influenza, lo inverosímiles virus transmitidos por los mosquitos, los golpes en las persecuciones y los rozones con los ARCANOS? pues con los cuatro humores...

Mira, no soy la Mikipedia, pero esta te diría que un tipo Hipocrita o algo que suena parecido dijo que todos los humanos tenemos cuatro humores; sangre, flema, bilis negra y bilis amarilla, y que cuando se desequilibran pues te jodes, y obviamente cuando te jodes, se desequilibran.

Sí, imagino tu cara, todos pasamos por eso, ¿cómo se supone que tomar aspirina te regresa a LA CAJA pero confiar en una teoría más vieja que Jesucristo (el de nazareth no el loquillo de la F azul) te puede salvar. Pues mira, los más listos dicen que con todos sus defectos la teoría de los humores

sobrevivió con más o menos cambios hasta el siglo 19, y el hecho de que el siglo XX fue cuando todo se estandarizó para cerrar LA CAJA que hasta ese momento existía pero que todavía no terminaba de cerrarse nos hace suponer que la teoría no era tan descabellada, además mira la evidencia:

Olvida lo aprendido en las escuelas de LA CAJA, quizá existe el apéndice, quizá no, pero el golpe en el pecho lo sientes, así que el corazón existe, el hígado duele cuando corres y respiras por la boca, el cerebro y los pulmones seguramente no los discutirás, y aunque es probable que no tengas idea de que es el bazo, está ahí, lo sé porque es lo mío. Así que si esos órganos están, los humores que se desprenden de ellos existen, y es tiempo de que aprendas que son y cómo usarlos. Pon atención este soy yo usando ciencia para algo bueno.

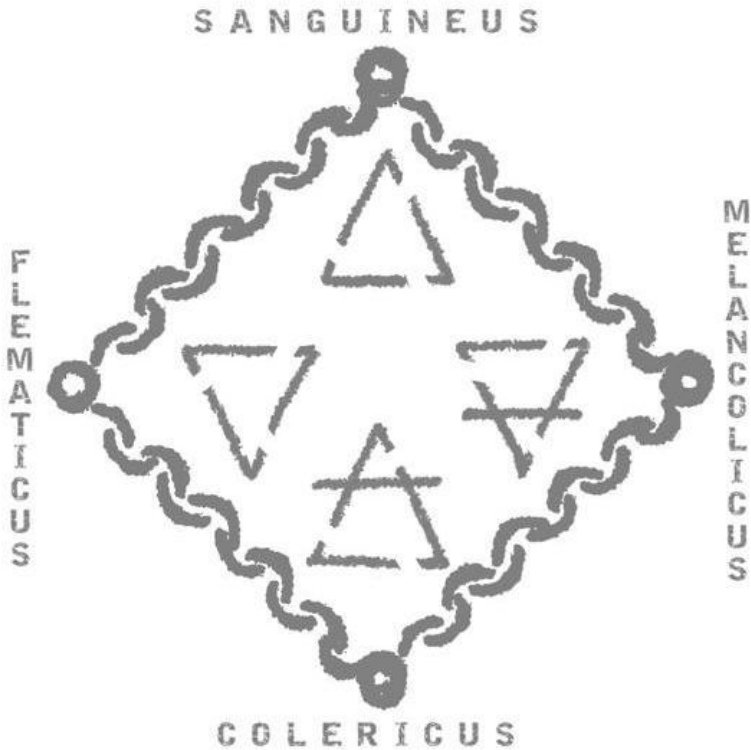
Lo primero es identificar cuál de ellos es el que predomina en ti, y no necesitas hacerte ningún análisis, porque eso se hace en base a tu personalidad. (No me jodas, si el tarot leía el futuro de la humanidad, tu personalidad puede leer tu cuerpo así que cállate y atiende).

Si eres amoroso, valiente, esperanzado o algo relacionado a lo artístico, eres SANGUÍNEO (sangre).

Si tienes un carácter intratable, mal temperamento y por todo te enojas pero te mantienes apasionado por tus ideales, eres COLÉRICO (bilis amarilla).

Si como yo vives abatido, somnoliento, depresivo pero sigues siendo el guardián de los que están más jodidos, eres un MELANCÓLICO (Bilis negra).

Si eres calmado, indiferente o racional, entonces eres FLEMÁTICO (Flema).



Ahora los cuatro humores están dentro de uno y seguramente varían en el día a día, pero no tanto, así que realmente importa un bledo si están equilibrados o no porque cuando deja de estar muy equilibraos: te mueres o peor... Para fines prácticos regresa a tu hoja y al humor que mejor te describa de los cuatro, anótale un 4, al siguiente un 3, al siguiente 2 y al que menos te describa 1.

Eso es todo. Cuando hagas cosas, cuando te hagan cosas, serán tus humores los que te mantendrán y estoy seguro que ya entendiste donde te va a doler más, pero también por dónde vas a pegar más duro.

ARCANOS:

¡Relájate!, ¡No te enloquezcas! Sí, somos los enemigos de LA CAJA, y LA CAJA usa a los ARCANOS para eliminarnos, pero los ARCANOS eran originalmente nuestros, así que los usamos contra ellos, por lo que en conocer al enemigo estriba la capacidad de vencerlo.



Son 22 ARCANOS y como dije no son personas al servicio de una mente maligna, porque la mente maligna no existe, solo es el momento más cómodo de la CIVILIZACIÓN buscando perpetuarse. Así que los ARCANOS simplemente son los 22 arquetipos que definen a todos ¿qué significa eso? que no importa de cuanta gente estás rodeado, sea en un vagón del metro o un estadio de fútbol, solo hay un número finito de personalidades, 22 para ser exactos... sí, por eso es que hay tanta gente que te recuerda a un tío, a una novia, a un amigo. Carajo. El jodido autoengaño...

Ahora que entiendes el porqué todos los jefes negreros se parecen, todos tus amores de colegio y tus citas de una noche son iguales, puedes ver porque eres diferente a ellos (al menos en este momento, hace una página eras igual), porque ellos no pueden elegir ser otra cosa que el

ARCANO que representan, así que pon atención porque escogerás cuatro de ellos para cubrir tus pasos.

Los 22 ARCANOS:

EL MAGO: Es la personalidad de todos los que te someten diciéndote que todo depende de ti. De tus acciones, de ser positivo. De la causa y efecto. En esencia no son malos, excepto que en LA CAJA nada depende de ti. Todo está decidido, y no, no eres tan importante para que el Universo ande tras de ti buscando cobrarte todo lo que haces, pero ellos te hacen sentir así. Un bienintencionado tío, una hierbera sabia, un gurú espiritual son tres niveles de FLEMÁTICO.

LA SACERDOTISA: Las personalidades prudentes que no dicen todo lo que saben. Es decir, todos los que tienen conocimientos útiles que usan para chantajearte con moralidad y emoción para tenerte controlado. Tu mami, los moralistas, el líder de una religión son tres niveles (descendientes) del poder de la FLEMÁTICO.

LA EMPERATRIZ: Piensa en toda la gente que te gusta no solo por como se ve, sino por lo que dice, por lo que hace o no hace, en suma, todos aquellos que te seducen con su belleza y su sensualidad. El tipo que te roba la mirada (dicen), la actriz sex simbol del momento, esa adolescente con un *je ne sais quoi* son los tres niveles de la SANGUINEO

EL EMPERADOR: Los que te someten por lo que tienen, por lo que te ofrecen, estén dispuestos a darlos o no. No basta con desear sus cosas esas se pueden quitar o robar, sino la capacidad que tienen de hacerte desear conseguir lo que tienen. El hijo consentido de papi, el maestro que te ve talento, el jefe que te toma como tu protegido, pura COLÉRICO.

EL SUMO SACERDOTE: Menos que ver con lo religioso y todo que ver con lo institucional, son los que te obligan a obedecerlos por su investidura, porque su papel es ser obedecidos. Un maestro, un policía, un juez son a los que tiene que obedecer porque tienes que obedecer y son COLÉRICO.

EL ENAMORADO: ¿Recuerdas eso que sentiste por tu esposo, tu primera novio o esa amante que tuviste que dejar pero que jamás olvidaste? Amigo. Hay gente que nació para ser amada y la vas a amar, romántica o no, los querrás y siempre harán lo mejor para ti aunque lamentablemente solo lo hagan porque ellos no tienen elección ya que siguen dentro de LA CAJA. El vecino que no odias, tu mejor amigo de la infancia, tu cónyuge... tu SANGUÍNEO.

EL CARRO: De tanto en tanto te encuentras con gente aventurera que pone tu vida en movimiento, extrovertidos y líderes que te piden que los sigas a arriesgadas aventuras, emocionantes nuevas experiencias e intrépidas correrías para robar el queso de la ratonera que te matará, no te confundas, no es valentía es un deseo suicida escondido tras su confianza que también esconde su depresión. El tipo al que le diste aventón a un poblado cercano, la muchacha que te sacó a bailar, el que se acercó para protegerte. MELANCÓLICO en su máxima expresión.

LA JUSTICIA: “Aún no, pero llegará”. “Hoy llueve igual que ayer, pero no puede llover para siempre”. “Paciencia que lo que mereces te está buscando”. Esos que te piden que esperes y cedas hasta que lo que te corresponde te llegue, secretamente te convencen que dejar que la vida se te vaya en el GRAN JUEGO es lo correcto. El compañero positivo, tu abuelita, el hombre que habla con acento brasileño sobre las recompensas de acudir al templo, SANGUINEO.

EL ERMITAÑO: Dentro de la caja no hay inteligencia, solo argumentos razonables, y son razonables porque ya que todo está donde debe estar, cuanto escuches tendrá sentido pues

fue diseñado para llevarte a dónde vas, y los responsables de eso son personas que parecen inteligentes, pero solo son idealistas razonables que te llenan la cabeza de pensamientos que en vez de liberarte te encuentran tu lugar en LA CAJA. Ese desconocido con ideas razonables, el genio incomprendido y el próximo candidato a la Presidencia que encabeza marchas contra el despotismo. COLÉRICO.

LA FUERZA: Aquellos que entiendes como valientes. Que con sus historias personales te hacen sentir que es posible aspirar a más, que enfrentan sus miedos y a sus opresores, llevándote a luchar la guerra que lamentablemente está orquestada. La vecina que quedó viuda y con tres hijos pero que no se detiene, ese hombre que salió adelante después del terrible accidente, la mujer a la que le hicieron una película por todo lo que sufrió, tres niveles de SANGUINEO.

EL COLGADO: Las cosas van mal, y de pronto parece que no tiene caso seguir pero encuentras gente respaldándote, que sorprendentemente siempre están dispuestos a ayudar pero nunca se moverán para hacerlo, arrastrándote en su melancolía de que las cosas cambien sin hacer nada para que suceda. Una amiga con problemas, un paciente al que le has tomado aprecio, el amigo que prometió no volver a intentar matarse. MELANCÓLICO.

LA MUERTE: Los que saben que nada es para siempre y que todo termina viven existencias miserables, no temen a la muerte sino al cambio, así que no hablamos de depresivos o cínicos sino de gente vencida que no puede seguir, porque con el cambio viene el aterrador futuro que promete nuevas decepciones camufladas de oportunidades y eso algo que ya no pueden tolerar. Los cínicos. Los derrotados. Los que alguna vez fueron iluminados y regresaron a LA CAJA. MELANCÓLICO.

LA TEMPLANZA: ¿Recuerdas esas ideas locas que tuviste y querías perseguir, como la tienda que querías abrir, o el viaje

que se te antojaba? Recuerda como de pronto apareció alguien para decirte que no era buena idea, que no era buen momento, que esa persona no te convenía, que no siguieras buscando que es LA CAJA. Ellos son los moderados existen para detenerte de vivir esas cosas que podrían mostrarte que hay más que lo que conoces. El amargado que solo comparte su experiencia, el que sobrevivió al accidente. El agente que no quiere que tires tu vida a la basura. FLEMÁTICO.

EL DIABLO: No te seducen, tampoco te corrompen. Hay gente que simplemente tiene la calma para decir que todo el sufrimiento ajeno no es tu problema, fomentándote a que hagas las cosas sin importar a quien te llesves en el camino igual que ellos lo hacen. Cuidado. Si bien en LA CAJA incluso el dolor y el sufrimiento son orquestados, no por ello dejan de causar lástima, recuerda ellos no tienen opción ni como víctimas ni como victimarios. El amiguito que te decía que le dispararas al pajarito, el amigo que sugería pisar y correr, el traficante que te recordaba que si no lo hacía tú lo haría alguien más. FLEMÁTICOS.

LA TORRE: El trabajo de algunos es simplemente ponerte trabas. Sin mayores condiciones; existen para romperte y obligarte a conformarte. Directos y sin miramientos complican tu vida para que dejes de añorar lo que está fuera de tus capacidades. El maestro que te preguntaba preguntaba hasta que pudiera reprobarte, tu sargento de instrucción, un médico cínico. COLÉRICO

LA ESTRELLA: Hay gente que crea belleza, y lo hace de forma que es imposible creer que estén en LA CAJA, pero lo están, y su arte es solo material para que el GRAN JUEGO continúe. Explosivos y artísticos te convierten en consumidor de una mercancía que no parece serlo, pero que solo existe para decirte que hacer. El enamorado que te escribió poemas, el hombre del saxofón en la parada del autobús, ese gran artista que no soporta a los farsantes. SANGUINEO.

LA LUNA: Son los melancólicos, los depresivos que no pueden dejar los viejos buenos tiempos. Te contagian de esa nostalgia cuando eras parte de algo, sin voluntad, pero parte del gran mecanismo que ahora combates y en el que su papel es recordar. Un anciano quejándose de la moda, una mujer vanidosa recordando la belleza perdida, el Casanova que no o es más. MELANCÓLICO.

EL SOL: Los ganadores. Esa gente que nació para ser más rápida, más lista, mejor. Incluso desde este lado ellos seguirán superándote, nacieron para ello y su existencia sirve para recordarte que no eres uno de ellos y que nunca lo serás. El favorito de la maestra, el capitán del equipo de americano, un prodigio. COLÉRICO.

EL JUICIO: Hay unos que pueden mirar fuera de LA CAJA, pero a diferencia de ti no pueden pensar fuera de ella. Su trabajo es prometer lo imposible, abrirte los ojos a la razón, cuestionarte para que te distancies de todos y no puedas hacer daño a lo que funciona bien. Un loco. Un teórico de la conspiración. Un profeta. FLEMÁTICO.

EL MUNDO: Los guardianes que te ofrecen el añorado éxito y que te empujarán hasta llegar a la cima, que es precisamente el lugar en el que LA CAJA te quiere. Como todos ejercen un papel, y lo que ofrecen brilla, pero una jaula de oro sigue siendo una jaula. Un secretario valioso, un mentor dedicado, tu media naranda. MELANCÓLICO

EL LOCO: Para que LA CAJA pueda evitar que se sepa que existe, tiene a estas personas que se dedican a aventurarse, explorar y desafiar lo impuesto. Nuevamente es un engaño. Pero su combate es tan celoso que se parece al nuestro y no son pocos los que hemos caído creyendo que apoyábamos a otro iluminado y no a un ARCANO que nos conoce mejor que

los demás. Este tiene dos humores, ten mucho cuidado. Están casi tan fuera de LA CAJA que con un descuido te regresan.

LA RUEDA DE LA FORTUNA: Son un Arcano curioso pues LA CAJA lo esta cambiando. Aunque parecerá un ARCANO específico, será en realidad otro, es decir será errático. Eso puede ser tan bueno como malo, pero te prometo que te traerá problemas, su HUMOR siempre será de 1 o 4.

Ahora que conoces los 22 arcanos ten en cuenta que cada uno de ellos tiene un solo humor, y que el valor de ese humor será 2, 3 o 4. Eso quiere decir que todos ellos potencialmente serán tan buenos como tú en determinadas cosas y seguramente mejores en lo que tú apuestas, es por eso que necesitas cubrirte haciendo uso de los ARCANOS, y la forma de hacerlo es asignar a cada uno de tus humores uno:

NOMBRE: ¿?

EDAD: 915 días.

HUMOR:	(Como los llamamos)		ARCANO:
SANGRE	Sanguíneo	1	El Mago.
FLEMAS	Flemático	3	El Carro
B.AMARILLA	Colérico	2	La Emperatriz
B.NEGRA	Melancólico	4	El Diablo

Este qué ves soy yo.

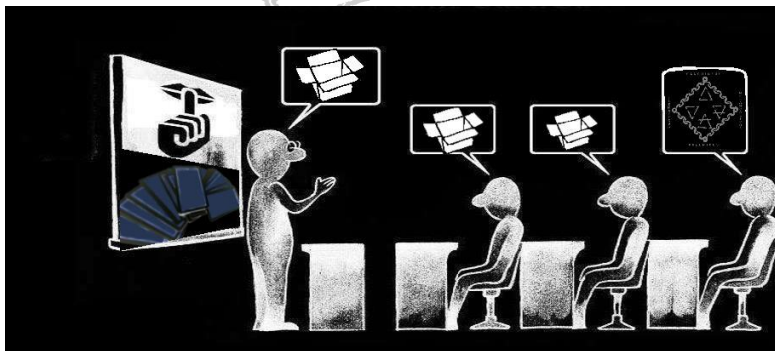
La verdad lo mío es la depresión (Melancólico) pero siempre veo por los demás, constantemente soy calmado y racional (Flemático) y cuando no lo soy me enojo (Colérico) pero el valor no se me da (Sanguíneo).

No soy un Arcano, pero para no atraer su atención actúo como uno, así que ahora que cometí la estupidez de confiar en ti o quizá solo te estoy engañando, te mostraré

como hacerlo. Cuando trato con algún arcano FLEMÁTICO, lo hago como el ARCANO El Carro, extrovertidamente incitándolo a tomar riesgos para que no sepa que en realidad soy calmado y racional. Eso mismo sirve por si trato con un ARCANO SANGUÍNEO que tendrá ventaja sobre de mí pues los riesgos no se me dan, solo que ahí me comporto como EL MAGO, convenciéndolo de que lo que traiga contra mí es de hecho un problema de él y no mío, porque ahí me resulta difícil defenderme.

¿Por qué habría de chocar con los arcanos? Muy sencillo, porque ahora que lo entiendes todo, ver invariablemente a LA CAJA sin hacer nada, extiende su dominio, hasta que convencido de que te eximiste por completo de ella, no te das cuenta que ya solo eres LA RUEDA DE LA FORTUNA y que estás nuevamente en ella.

Y ya que no tenemos una razón sensata para creer que podemos a hacer algo para obligarla a que la CIVILIZACIÓN avance realmente, no nos queda más que liberar personas hasta encontrar a una que se le ocurra. En lo que mi respecta podrías ser tú, pero para ello, ahora que has sido reinventado tienes que aprender a jugar NUESTRO JUEGO.



NUESTRO JUEGO:

Ahora ya tienes la verdad y no puedes regresar al punto en el que no la sabías, es más, desde ahora ni siquiera te saldrá ser el viejo tú, así que eventualmente un ARCANO u otro te identificará y te eliminará. Como dije, no puedes huir de LA CAJA porque lo que tienes en este momento son sus ideas, y “aislándote” de ella te devorarán creyendo que las estás domando pues esas ideas son parte del GRAN JUEGO, así que necesitarás hacer tuyas esas ideas para mantenerte a salvo de ella, y la mejor manera de hacerlo es escuchando y entendiendo los nuevos trends que usa para continuar funcionando.

GATTOPARDO; todo cambia para que todo siga siendo igual. LA CAJA vive de la renovación y la gente tiene que abrazar la ciencia que un día te dice que 5 vasos de leche diarios son la llave a una buena vida solo para que unas décadas después la misma ciencia la considere tóxica argumentando que los avances técnicos permitieron averiguarlo. LA CAJA necesita la constante atención de la gente para mantenerlos siendo ARCANOS y para ello crea TRENDS, modas que mantienen esa atención. Es probable que lo primero que se te ocurra es regresar a tu vieja vida; tu vieja familia, pero ya que ahora eres impredecible, se generará una serie de situaciones que invariablemente te pondrán en el ojo del huracán, ese es el TREND y comienza en el momento que dejes de leer este documento e interactúes con la siguiente persona.

Tal cual, la siguiente persona con la que interactúes después de mí, será tu PRIMER CONTACTO, ¿quién será? Imposible saberlo, pero si tuvieras apostar hay 1 entre 22 oportunidades de que le atines como se comportará, solo 4 si apuestas por el humor que tendrá. Es como si, alguien sacara de entre una baraja de puros arcanos mayores una carta...

Lo que sigue es mucho más sencillo de explicar si ya has jugado rol antes. El juego de rol es muy divertido y es probablemente el más grande avance de la humanidad, claro es parte de LA CAJA, pero los que lo juegan por momentos alcanzan a sacar sus pensamientos fuera de LA CAJA. En serio, estás en lo tuyo terminando de enfrentar al dragón/vampiro/demonio, y el narrador te dice “felicidades de recompensa te concedo un wish” y entonces leyendo dices, “quiero entenderlo todo”, el narrador aprieta los labios tira el dado y pum, ¡20 Natural! eres un melancólico iluminado #TRUE STORY... bueno, yo me entendí, te explico.

Imagina que este es un juego, solo no es el GRAN JUEGO, aquí eres tú, eso que contiene la hoja que llenaste y todo el potencial que implica. Entonces, si conocieras otros iluminados y se reunieran en el mismo y cómodo lugar, simplemente necesitarían una baraja con las 22 cartas, un dado de 4 caras, uno de 6, uno de 8 y uno de 10, además de la capacidad de comprometerse a crear una historia fuera de LA CAJA.

Como ya son iluminados, en el momento que decidan poner en marcha lo aquí leído, tendrían que comenzar el PRIMER CONTACTO, imaginando uno por uno en donde están y que están haciendo. Entonces, simplemente jalarías una carta de la baraja, y el ARCANO que salga sería la personalidad de la primera persona con la que interactúes. Usando esa información, describirías para los demás como es eso, recordando seguir la personalidad del ARCANO de tu PRIMER CONTACTO, mientras actúas como el ARCANO que cubre tu humor. Dicho de modo más claro, si tu PRIMER CONTACTO es melancólico, tú actuarás con él usando el ARCANO que escogiste para ese valor, el tratará de llevarte al lugar que perteneces en LA CAJA y tu deberás oponerte fingiendo que sigues tu propio papel.

No puedes huir. No puedes alejarte. Al PRIMER CONTACTO se le debe mantener cerca, no importa lo agresivo o destructivo que sea, porque en el comienzo la falla de uno de los arquetipos te delataría por completo y eso te ajustaría al ARCANO EL LOCO.

No, tendrás que conocer, y aprender de esta persona. Sobrevivirla y protegerla, podría ser tu siguiente gran amor o tu peor enemigo, pero te aseguro que será siempre el punto recurrente de tu vida.



Supongamos que conoces a un EL DIABLO (flemático), si fueras como yo, tendrías 3 en ese valor, lo que te pone probablemente por encima de él (pues solo puede tener 2,3o4), pero más que nada, tendrías que evitar el camino, de egoísmo y desprecio hacia los demás que te impondrá, actuando como EL CARRO, es decir alguien aventurero dispuesto a probar un poco más.

En esa posibilidad la tendrías difícil, pues él buscaría que hicieras algo peligroso y egoísta, mientras que tú quieres hacer algo aventurero pero que lo incluya a él, por lo que tienes que recordar que tú controlas la acción...

Sí. El gran truco de LA CAJA es que te enseña a creer que puedes lograrlo todo mientras de hecho te restringe. No puedes hacer esto, no puedes hacer lo otro. La gente no vuela, todos se mueren, son las ideas impuestas por LA CAJA, pero ahora tú piensas fuera de ella, así que mientras asumas el papel de tu ARCANO y del ARCANO de los demás, puedes hacer que hagan lo que quieras, y la historia entre tú y tu PRIMER CONTACTO depende exclusivamente de ti.

Como dije esta historia los uniré. Él (quien quiera que sea) será tu conexión con LA CAJA y evitará que te arquetipen como EL LOCO. Así que narra esa conexión ese despertar de la manera que mejor que te parezca, puede ser un misterio, un romance, una aventura, un drama o una tragedia con todos los elementos reales, científicos, históricos o sobrenaturales que prefieras. Si puedes pensarlo, puedes hacerlo, y hazlo a tu entero gusto porque ese es el TREND que tendrás que seguir, en el mismo sabor y forma.

Supón que EL PRIMER CONTACTO te encuentra desnudo y tirado en el desierto, ¿por qué estarías ahí? No lo sé, quizá este documento es para distraerte mientras me acerco a ti, te noqueó, desnudo y te lanzó al desierto, pero supongamos que te despiertas ahí y te encuentra, es un EL DIABLO, es un corruptor nato, así que lo primero que haría ese viejo buena onda que te arropó y levantó sería advertirte de las bandas que rondan por los alrededores, claro que tú podrías decirle que te iluminaste y entendiste cómo funciona LA CAJA y eso, pero entonces parecerías un A.EL LOCO y mi dedicación a enseñarte habría sido en vano. Así que asumamos que haces lo astuto y como EL CARRO que representas responderías que estabas de excursión y efectivamente te asaltaron.

Descuidado de tu parte, porque tú tienes el control de él, así que fiel a su papel te invitaría a comer solo para llevarte al lugar donde se reúnen unos motoristas. Claro, ninguno de

ellos te hizo daño, pero como no puedes decirlo, no te das cuenta cuando comienza a reclamarles, al fin todos los motoristas son iguales, y entonces comienzan los golpes.

Se que piensas que no sabes pelear. Pero aquí está la cosa, ese es un pensamiento de LA CAJA, esta es tu historia y si necesitas pelear y vencer a los motoristas solo descríbelo, sea como un jackiechan (y buena suerte dando las explicaciones después) a la balboa levantándote estoicamente hasta que se aburran, o incluso “torpemente” venciendo por accidente.

Elige bien, se cuidadoso, porque si bien los motoristas tienen las de perder contra alguien que lo controla todo como tú, cuando les hayas quitado las armas y los tengas vencidos, notarás que EL DIABLO es bastante razonable al decir, que ello te hicieron daño, como le hicieron a él y que jalar el gatillo, matarlos con sus propias armas es lo correcto.

Si lo dejas matarlos le das poder. Él puede hacer más de lo que tú puedes controlar, llevándote a la siguiente situación en la que te compromete más fácilmente y ya que esta relación es una de la que no puedes huir para siempre, te acabas de hacer un gran enemigo.

Si no lo dejas matarlos porque no es lo correcto tendrás que disuadirlo. Podría ponerse violento, filosófico o ridículo, depende de ti es tu TREND y tendrás que seguirlo.

Si los matas, él hizo su papel, y tú el tuyo. O eso piensas, en realidad es el papel que LA CAJA tenía listo para ti.

¿Qué sucede? Si crees que debe haber una oposición pero no sabes cómo resolverla, por ejemplo ver que sucedería al enfrentar a los moristas justamente para no tener todo el peso de la decisión. El meollo es este, si quieres enfrentar a los motoristas como grupo. Saca una carta de ARCANO para

ver su personalidad colectiva, podrían no ser peleadores e incluso ser conciliadores, podrían ser asesinos.

Si deseas conocerlos a todos, saca una carta por cada motorista (cada que saques regrésala) así pueden haber motoristas con el mismo ARCANO. De esa forma, haciendo uso de la capacidad para decidir lo que sucede, puedes hacer que se maten entre ellos, se detengan entre ellos o te protejan de la influencias de EL DIABLO.

Pero si lo que buscas es enfrentar a EL DIABLO porque ya viste que enfrentar a los motoristas (violentamente o no) es su plan, entonces te OPONES a él.

OPOSICIÓN.

Cuando algo necesita resolverse entre un ARCANO y el ARCANO que tú usas para protegerte de ellos, se hace lo siguiente, ubica cual es el humor del ARCANO con el que interactúas, todos tienen uno (2 si es EL LOCO y uno escondiendo a otro si LA RUEDA DE LA FORTUNA), su humor determina con que humor lo enfrentas, debe ser el mismo, no importa que el ARCANO que finjas tenga uno u otro, sino el HUMOR directo que tu tengas.

EL DIABLO es Flemático, y el mentor que busca corromperte tiene entre 2 y 4 en ese valor, por regla el PRIMER CONTACTO siempre tendrá lo mismo que tú, en este caso 3 porque estamos usando mi ejemplo.

HUMOR	ARCANO	PRIMER CONTACTO
Flemático 3	El Carro(Meláncolico)	ELDIABLO(Flematico 3)

Esto quiere decir, que cuando hay OPOSICIÓN relevante, determinado el HUMOR del ARCANO (Flemático) se compara con el humor del iluminado (no el de su ARCANO porque solo lo está fingiendo). Atendido eso, se busca el número y se lanza un dado acorde.

Si el numero es:	Lanza un dado de:
1	4 (caras)
2	6 (caras)
3	8 (caras)
4	10 (caras)

Ambos lanzan sus dados, y el que saque más, gana y por tanto, la acción determinada le es más favorable.

Sea que logres mantenerlo cerca, que hayas evitado su influencia o incluso que hayas impuesto la tuya, sobrevivir a ese PRIMER CONTACTO te vale tu primer día en EDAD. Ahora sí eres un iluminado de pleno derecho y ahora tienes un TREND que seguir.

A partir de ese momento el juego se trata de liberar personas de LA CAJA. La interacción y la resolución es la misma, cuando logres oponer tu HUMOR al de alguien (es decir ganas), súbele en 1 el HUMOR de él, eso quiere decir que se convierte en un oponente más poderoso pero también implica en que está más cerca de iluminarse, solo que no tiene mucho tiempo, el TREND solo dura 7 días, es decir 7 posibles tiradas.

Cada oposición que lances sumará 1 día más a tu EDAD, cada una que pierdas 2, eso es importante porque en LA CAJA la atención es corta y lo que no se resuelve en 7 días deja de ser TREND, obligándote a comenzar otra historia pues a esa persona ya no la lograste salvar.

De la misma manera, perder OPOSICIONES reduce tu HUMOR en 1 pero provoca que el TREND continúe sobre esa historia dando una nueva oportunidad de OPONER, de ganar, el HUMOR se restablece, pero al volver a perder este disminuye permanentemente. (Perder y luego recuperarse

aumenta 2 días, perder permanentemente no te suma ningún día pues tu sacrificio les brinda una nueva oportunidad)

De ahí que sea tan peligroso enfrentar a los ARCANOS, porque si bien puedes decidir que todo es posible y resulte a tu favor, para aumentar los humores ajenos debes buscar una OPOSICIÓN que lleve a 3 el HUMOR del que buscas liberar, (si ya tiene 3 solo debes vencerlo en OPOSICIÓN pero el valor no subirá a 4) cuando eso suceda su ARQUETIPO cambiará a EL LOCO y volverá a sacar un nuevo ARCANO que será su nueva personalidad y HUMOR (ignora los arquetipos del HUMOR que ya tiene en 3).

Ese nuevo HUMOR solo deberá subirse a 3, momento en el que se convertirá en LA RUEDA DE LA FORTUNA, y si lo vences 1 sola vez para que su 2, (su HUMOR es por default 2) se convierta en 1 o 4, haciendo que el HUMOR restante tome el valor del contrario e iluminándose para que puedas darle toda esta charla. Liberar una persona, restablece todos tus HUMORES a su número original por si necesitabas un incentivo para ser bueno y pelear contra el sistema.

Seguramente ya habrás notado que uno de tus HUMORES está por debajo de la media de los demás, y eso te dará problemas, pero como ya te había dicho en caso de duda, acude al MEME.

Cuando necesites un refuerzo, diseña un meme, es decir, acude a una idea cuyo significado te has apropiado, hacerlo aumentará el TREND de 7 días a 9 y el humor que gustes aumentará en 1, (si quisieras reforzar el valor en 4, podrás tirar un dado de 12 caras en vez del de 10).

Sin embargo, el MEME tiene una desventaja, en el gran tejido del universo reforzar un TREND con un meme, hace que LA CAJA eventualmente lo apropie, lo que además de hacer enojar (yo incluido) a todos los otros iluminados que se enteren, significa que la siguiente carta contra la que te

OPONGAS, si su HUMOR es igual al HUMOR que te reforzaste, el vendrá reforzado. Ouch.



Esta es tu vida ahora. Tú decide las conspiraciones que se darán para que tengas oportunidades de liberar gente. Si te metiste en problemas con algún oscuro agente de una rama del gobierno que no existe, este enviará gente armada para atrapar a tu PRIMER CONTACTO o para asistirlo si las cosas

no salieron bien. Para rescatarlo PUEDES literalmente lanzarlos por los aires usando los poderes psíquicos que te quieras inventar, pero eso hará que tu PRIMER CONTACTO tenga que lidiar con ello dentro de LA CAJA, asumiendo que esta loco y complicando el TREND que tienes con él (ese por cierto no lo afecta la EDAD).

Sin importar que hagas, por imposible que sea, la gente dentro de LA CAJA, leales a sus ARCANOS conciliarán que la destrucción de la agencia con tu voluntad fue un acto terrorista. Mientas que a quien intentas liberar, no te verá volar, sino que creará que está teniendo un ataque psicótico.

Esa es LA CAJA, como dije, LA CAJA no es importante, así que para disfrutar de la nueva vida que tienes, solo deja salir esa creatividad que tienes apelando a 22 cartas sacadas al azar, interpretando sus personalidades y tejiendo historias para entrelazarlas, verás que es mucho más rico cuando te unes a otros iluminados para hacerlo pues cada uno aportará y tejerá más historias en este común denominador que nos obliga a pensar fuera LA CAJA.

Te dejo las hojas de algunos de mis amigos para que te des una idea, léelas rápido, ya estoy cerca y como prometí. Despertarás en el desierto, aunque como no soy malo, te dejaré un recuerdo para que sepas que no fue un sueño.

Sí, yo se que estás iluminado y “técnicamente” tienes derecho de elección, pero recuerda yo te saqué de LA CAJA, y parte del TREND que usé, te lleva al desierto.

Buena suerte. EL MASTER.

Bandicut

Primer contacto:
Ana (El Colgado)

Ella se va morir, aún no
decide si quiere hacerlo. El
quiere rescatarla para que
al menos muera como ella

EDAD 215

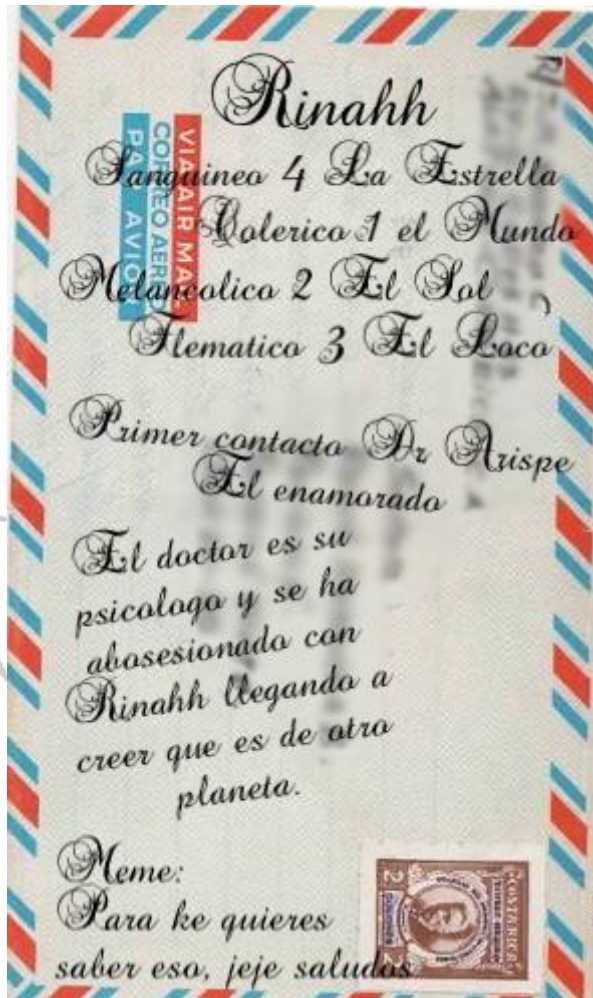
Sanguíneo 3 El Emperador

Colérico 2 El Juicio

Melancólico 4 La Sacerdotisa

Flemático 1 El Ermitaño

Meme: S A D C R A B



Toshi

sanguíneo 3 La fuerza
 Colérico 1 El enamorado
 Melancólico 2 la templanza
 Flemático 4 La estrella

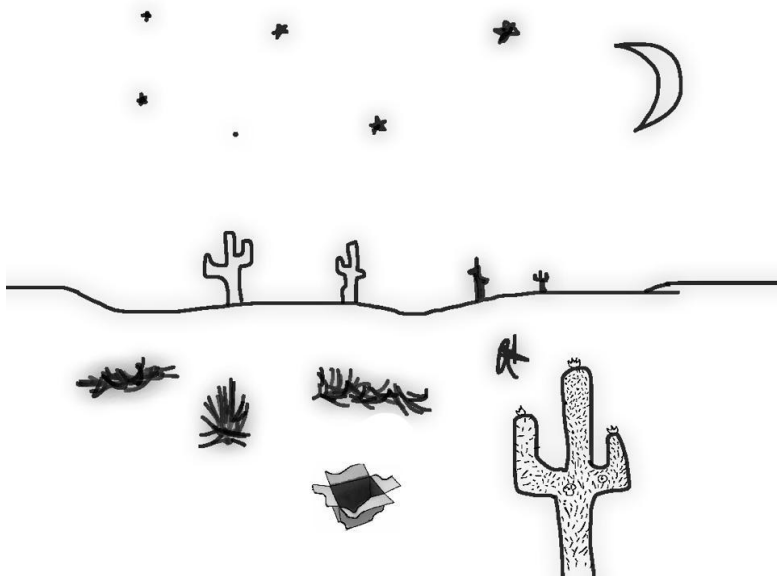
Primer contacto:

El maik, la luna

El maik no cree en sí mismo y piensa que está destinado a fracasar sin saber que Toshi busca salvarlo

Meme





*Dedicado a Pola, Lupita y Estefania del Monasterio del Rol.
sin ustedes LA CAJA sería bien aburrida.*