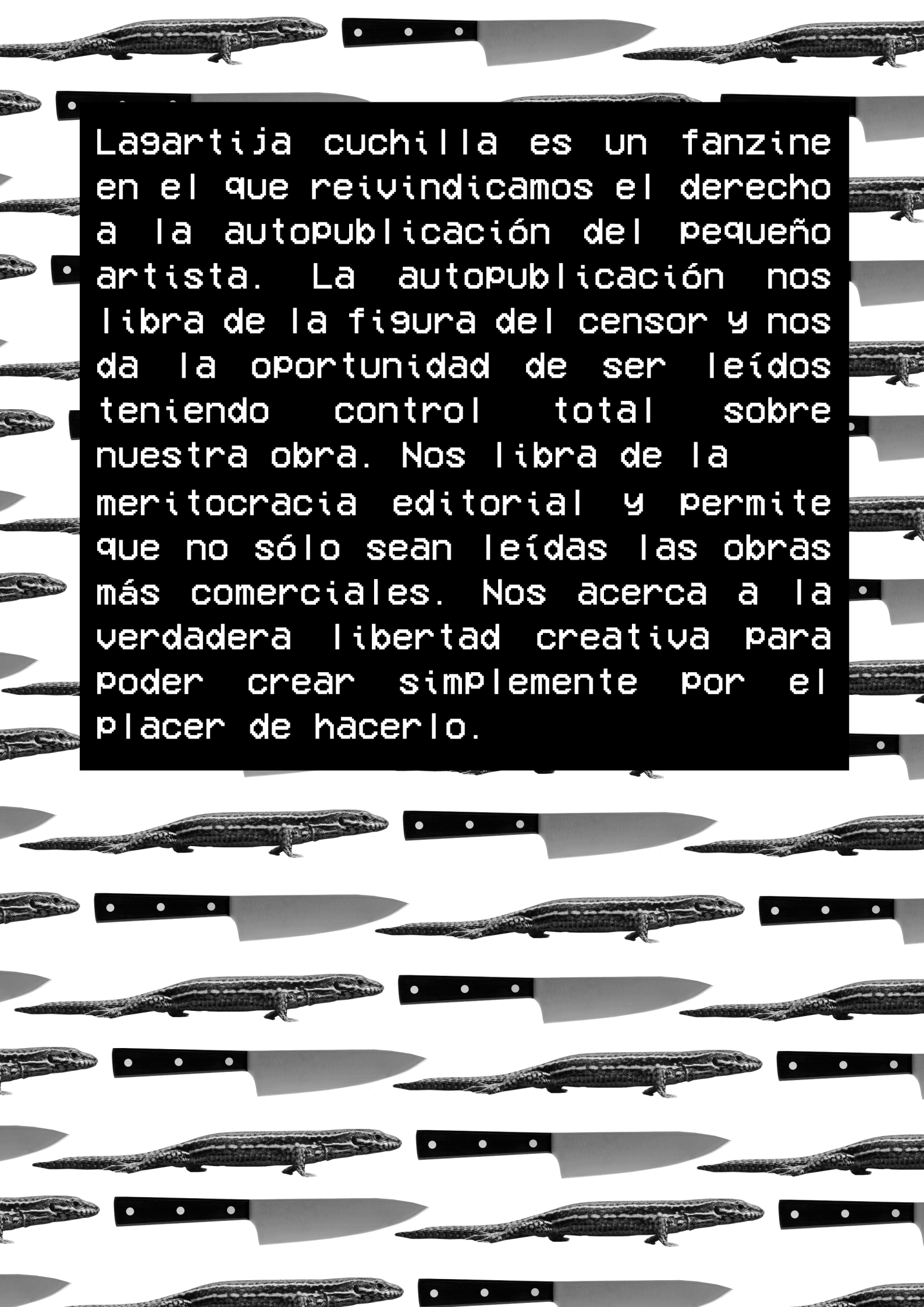


Nº 21



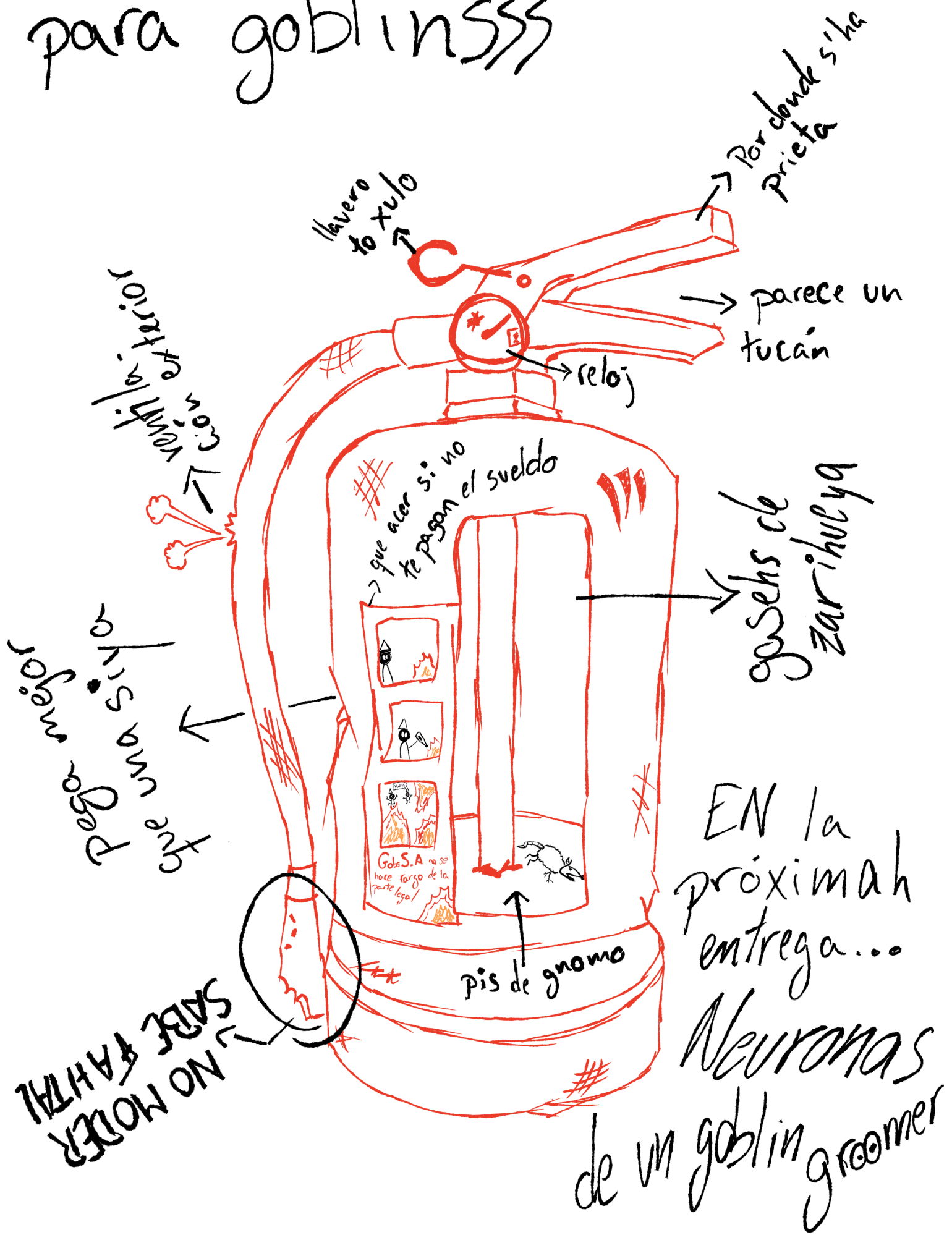
LAGARTIJA
CUCHILLA

Noviembre - 2025

The background of the entire image is a repeating pattern of two elements: a lizard and a knife. The lizards are dark-colored with light-colored stripes along their backs and sides. The knives are black-handled with silver blades. They are arranged in a staggered, repeating fashion across the white background.

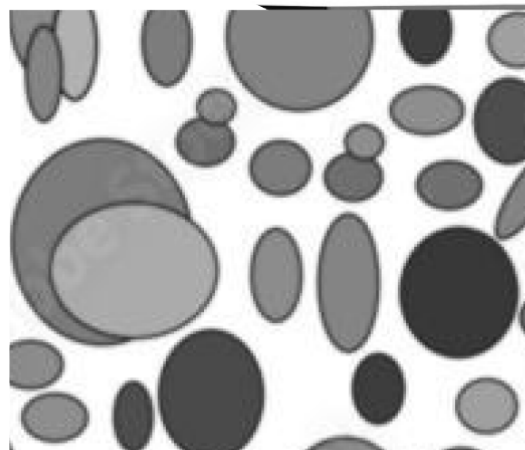
La artija cuchilla es un fanzine en el que reivindicamos el derecho a la autopublicación del pequeño artista. La autopublicación nos libra de la figura del censor y nos da la oportunidad de ser leídos teniendo control total sobre nuestra obra. Nos libra de la meritocracia editorial y permite que no sólo sean leídas las obras más comerciales. Nos acerca a la verdadera libertad creativa para poder crear simplemente por el placer de hacerlo.

Partes de un ~~extinguidor~~ ^{estinto} para goblinssss





NOTICIERO LAGARTIJERO N21



LOS CIRCULOS ESTAN DE MODA

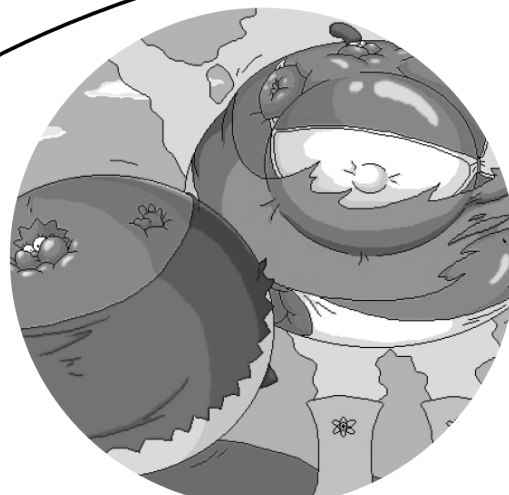
Porfin se han puesto de acuerdo todo el mundo, los circulos es lo que ahora se lleva, unas formas mas organicas y que dejan una mejor maquetación y una lec-

tura mucho mas organica

Temporada de caza

¡Se inagura la nueva temporada de caza!

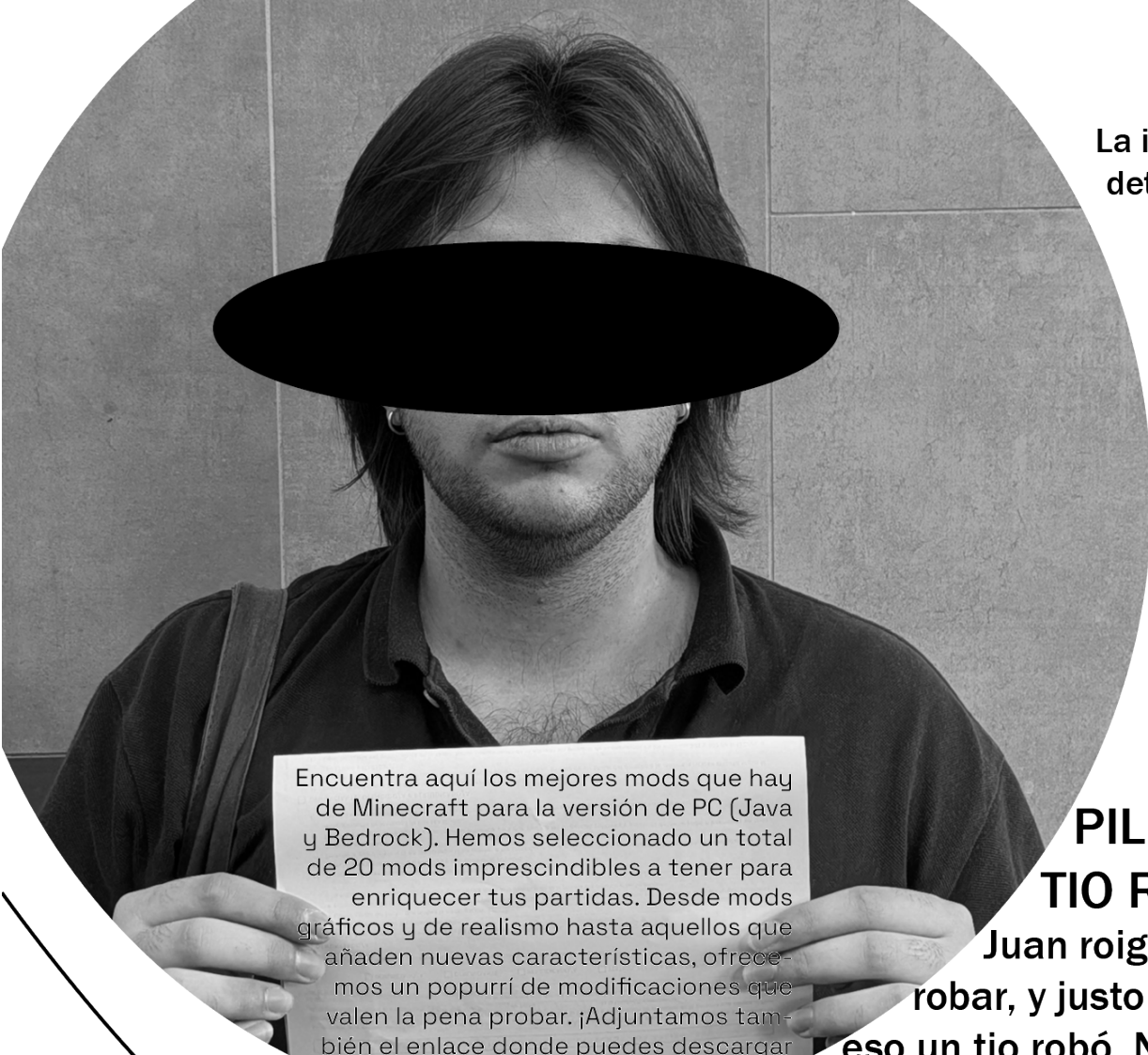
A partir de hoy se puede cazar libremente. Los aficionados a la caza dicen: "Joder que divertido"



LOS SIMPSONS SE VUELVEN CIRCULARES

Ahora estan a la última moda.
Primera vez que llegan a tiempo a algo.





La identidad del
detenido a sido
circulada

Encuentra aquí los mejores mods que hay de Minecraft para la versión de PC (Java y Bedrock). Hemos seleccionado un total de 20 mods imprescindibles a tener para enriquecer tus partidas. Desde mods gráficos y de realismo hasta aquellos que añaden nuevas características, ofrecemos un popurrí de modificaciones que valen la pena probar. ¡Adjuntamos también el enlace donde puedes descargar los mods! TerraForged es uno de los mods más famosos del juego. Genera escenarios mucho más detallados e inmersivos de lo normal, tanto de tierra como marinos. Con este mod, todo el mapeado será más complejo y rico en detalle. También incluye opciones de personalización de escenario, para adaptarlo a tus gustos.

Sugerimos utilizar este mod con el que presentamos a continuación: Biomes O' Plenty. Similar a TerraForged, Biomes O' Plenty mejora en gran cantidad el apartado visual de Minecraft. En este caso recibirás muchos biomas y diferentes tipos de árboles, flores o bloques en general. Este mod te llevará a experimentar el juego con una belleza irrepetible.

Xaero's Minimap es el mejor mod de minimapas para Minecraft. Lo que hace es generar un pequeño mapa en la parte superior derecha de la pantalla para que veas en todo momento dónde estás y qué hay a tu alrededor. El minimapa mantiene el estilo visual original del juego, e informa de los ítems, criaturas, puntos de teletransporte (si usas el truco), etc., que hay en las proximidades.

PILLAN A UN TIO ROBANDO

Juan roig a prohibido robar, y justo despues de eso un tio robó. No se enteró del cambio y le han condenado a la prision eterna hacendado.

SANCHEZ CAMBIA EL HORARIO A CIRCULAR

Ahora cuando un reloj llega al final vuelve a comenzar. Otra gestión de mierda de parte del caudillo.

IDEA PARA UN DISFRAZ DE HALLOWEEN RÁPIDO

Materiales que necesitarás:

- ~ Un bote de mayonesa malvado (gratis en el consum con el descuento de los cinco dedos)
- ~ Hilo de sutura (gratis en urgencias)
- ~ Mano (gratis si no te la has amputado antes -para otro disfraz o por fetiche)



Tiempo de elaboración y pasos:

1.5 segundos romper el cristal del bote

0.5 segundos cortarte con dicho cristal

5 minutos sangrar y marearse

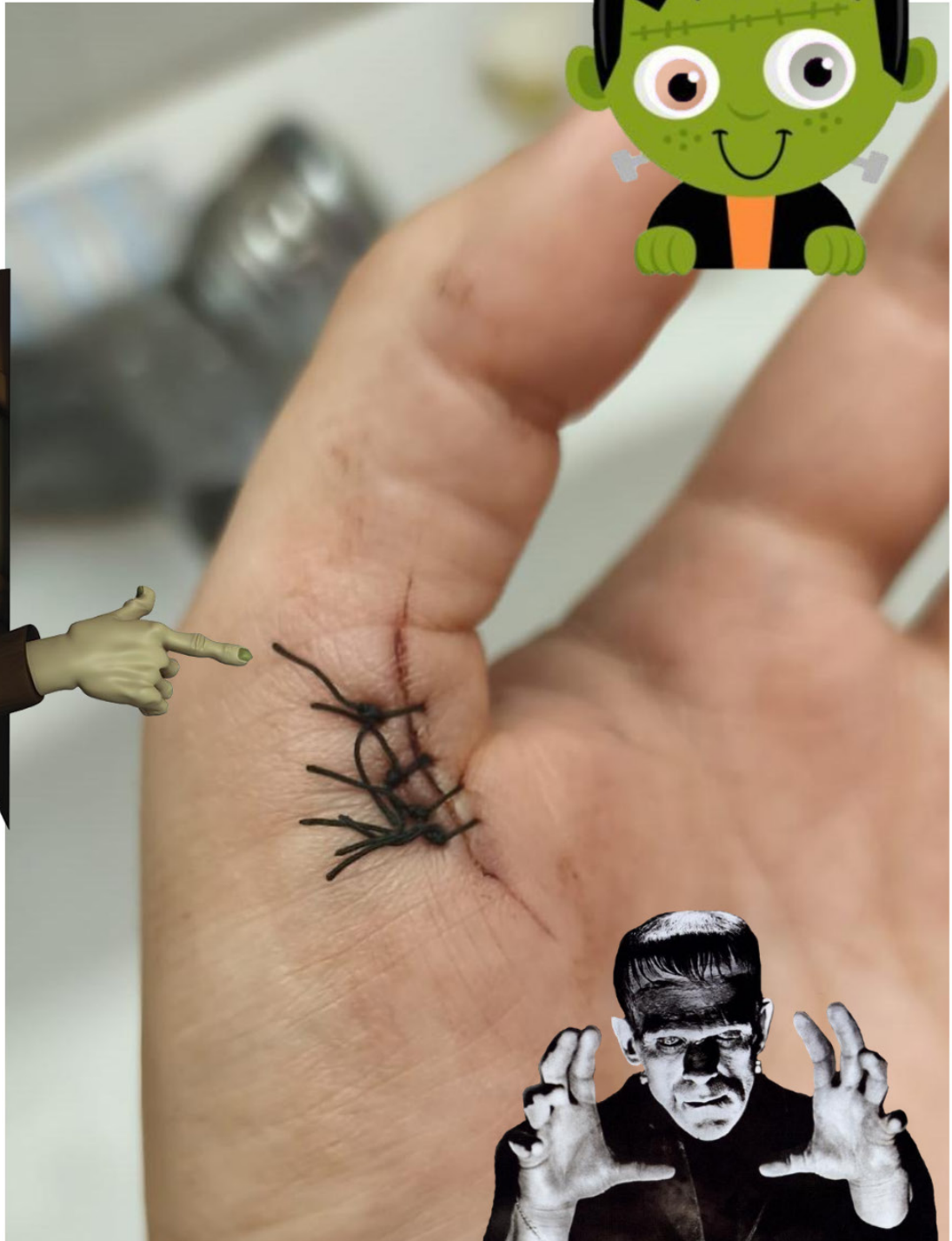
10 minutos esperar en urgencias

15 minutos ser cosida la herida

Total: 30 minutos y 2 segundos



RESULTADO FINAL!!!



El siguiente texto fue hallado en una caja de zapatos en un vagón de tren atrapado en un recorrido cíclico a través de Europa y Asia desde al menos 2007, perpetuado por un bucle burocrático de servicios ferroviarios estatales. Fue descubierto en Malaryta por autoridades aduaneras bielorrusas poco después de la invasión rusa de Ucrania. No se han encontrado evidencias de la existencia ni de la organización autora ni del intelectual afgano que se menciona.

Planos de inmanencia en el Numograma. Un marco teórico.

La Unidad de Investigación Petropolítica se enorgullece de presentar este marco teórico para investigar posibles planos de inmanencia lemúricos identificados entre los patrones del Numograma. Gracias al uso de innovadores mecanismos de investigación esquizoanalítica y el redescubrimiento de los tratados del matemático, teórico militar y ocultista durránico Ahmed Sha Daoust, la UIP está avanzando en esta excitante nueva dirección de estudios numogramáticos.

Según nuestra interpretación de Daoust, los espacios entre los vacíos de los patrones del Numograma están poblados por una serie de “áreas” que operan como planos de inmanencia concretos capaces de albergar y generar intensidades y flujos, y hasta podrían ser tanto generadores como captadores (a modo de red que envuelve y neutraliza) de máquinas de guerra deleuzoguatarianas. En este texto vamos a mostrar cómo se pueden identificar y analizar estas áreas (o más bien, la ausencia de estas).

Metodología

Las áreas son resultado de la conjunción de las ondas y repercusiones de los flujos hipersticiales consecuencia del tráfico lemúrico en el Numograma. Igual que las lémures, pueden operar dentro o a través de los tres sectores del Numograma, a saber, de arriba hacia abajo: Torsión, Circuito y Pliegue.

Recordemos que el Numograma se compone de Zonas o esferas emparejadas y numeradas relacionadas entre ellas por patrones matemáticos. Los vacíos o tráficos entre ellas describen más de 40 entidades hipersticiales, las lémures, a las que distintas tradiciones y culturas les han asignado una serie de atributos a lo largo de la historia.

Los planos de inmanencia se identifican como ausencias de áreas triangulares definidas en sus lados por las lémures, clasificadas en series numéricas descendentes de las Zonas de su alcance.

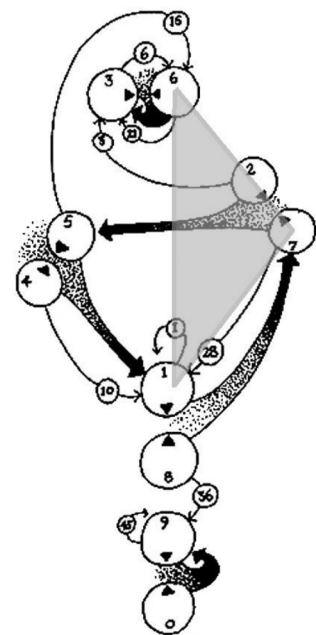


Fig.1. Pabetchglo en el Numograma.

Pabetechglo

Vamos a analizar un ejemplo: 7::6::1, Pabetechglo. Este es el Plano Lemúrico (Nombre Provisional) de las potencialidades guerrilleras anticapitalistas. Debido a que abarca partes del Circuito y de la Torsión, son de esperar anomalías en la secuencialidad lineal del tiempo.

-La zona 7 (pb) es portada por la lémur Oddubb, asociada con las duplicidades hipersticiosas. Esta zona se abre a los pantanos laberínticos cósmicos. Tradiciones tan antiguas como las caradónicas, tal y como recoge Daoust, sugieren que este “pantano” no es simplemente un bioma, sino un espacio anfíbio, una región metafórica que sugiere intersticialidad o un espacio entre dos áreas bien definidas, de la misma forma que los pantanos son resultado de la convergencia de terreno seco y masas de agua, pero que son más que la mera suma de estos dos factores. También se asocia con las insurgencias de las profundidades según las tradiciones hidrológicas mistericas de la Nusantara occidental, sin embargo Daoust nos insiste en lo metafórico del agua, por lo que estas “profundidades” harían referencia a los espacios y sociedades relativamente ignotas o de las que se tiene poca información. La zona 7 también se asocia a batracios y ranas, probablemente otra metáfora que indica que lo que emerge de esa “profundidad” está moldeado por ella, pertenece a ella, y no es simplemente un extranjero que la ha tomado por refugio. El número 7 tiene extensas y profundas implicaciones abrahámicas positivas.

-La zona 6 (tch) es asociada por la hechicería noviana a las desapariciones repentinas e inesperadas por su relación con Tchu (6::0). Daoust recoge en sus tratados que diversas tradiciones perdidas asocian la Zona 6 y la Torsión en general con lo inesperado, siendo el 6 el que carga la ausencia de expectación, el factor sorpresa. El número 6 típicamente se asocia con el azar (las seis caras del dado) y la intuición extrasensorial (el sexto sentido). El escalado decimal del 6 (60) es la base de la temporalidad tecnocapitalista, son los latidos del corazón del capital. El 6 tiene extensas y profundas implicaciones abrahámicas negativas (666).

-La zona 1. (gl). El número 1 se asocia tradicionalmente con Mercurio, el rebelde calendárico, el punk temporal que se burla en la cara del ciclo día-noche. El año mercuriano dura 88 días terrestres, mientras que el ciclo día-noche dura 176 días, es decir, el día dura mucho más que el año, arrojando por la ventana toda coherencia con la convencionalidad temporal acuménica del tecnocapitalismo (El capitalismo no puede emerger en Mercurio, es un refugio seguro). El 1, “el Uno”, ha sido tradicionalmente la manifestación de la autoridad trascendental absoluta y unitaria, el “dios celestial”, cuyo ejemplo principal es el dios de las religiones abrahámicas. En tiempos más modernos, y como postula el célebre historiador Emilio Gentile, con la “muerte” de dios su papel está siendo sustituido por elementos laicos, principalmente ideologías o ciertos elementos dentro de estas (como la Nación o la Raza en el nacionalismo y el fascismo alemán, respectivamente).

Observaciones

El tráfico hipersticial convierte al 7 en el fulcro de los ensamblajes de máquinas deseantes y máquinas de guerra nómadas que surcan este plano. A continuación un breve análisis de las lémures que trafican en Pabetechglo y sus Zonas.

7::6 es Burbuja, Bolbujá o Boobuja (Belzebú, el señor o señora de las moscas) anfidemonio de la pestilencia rebosante, las atmósferas infecciosas y 7º límite de fase. Sus ritos se asocian con las luces extrañas en los pantanos, desde libélulas hasta cultos rana extraterrestres; y a las máquinas enjambre.

6::1 es Django, la infiltradora, la anfidemonio de los movimientos sutiles y los puzles intrincados. Sus ritos se asocian a los fluidos tubulares en todos los sentidos, como maelstorms o el sistema circulatorio, y en general las incalculabilidades caóticas; y también y más importante, a las invasiones subrepticias y contaminaciones inexplicables como las lluvias de animales o las emboscadas en territorio aparentemente seguro.

7::1 es Bubbamu, la cronodemonio de la recaída, “Tras Babilonia” dicen los herederos de la tradición muana cuando la mencionan. Se sabe poco de esta, pero al igual que la patria de Daoust, se la asocia casi siempre al colapso de los imperios. Sus ritos son mejor conocidos y rebosan de anfibiedad, evocan a la vida marina en la tierra y, más importante, enlaza con “acuasesinos”. Daoust dedica un detallado ensayo en uno de sus tratados militares dedicados a Mohammad Akhbar Khan a explicar cómo Bubbamu tiene afinidad con el guerrillero, el “acuasesino” que emerge de las “aguas” que le ocultan para atacar al enemigo, los británicos en este caso.

-7=Epidemia, infección transmitida por la sociedad. La guerrilla es una máquina deseante vírica, infecta a la población para que se vaya uniendo a ella. Sin embargo, el capitalismo no solo es el origen de la infección, sino que tiene una función cibernética: el propio feedback de la insurgencia retroalimenta a la máquina de guerra (guerra como máquina) tecnocapitalista, cuya corrección del feedback es el input de este propio feedback.

-6=Combinando el factor sorpresa y lo inesperado con la íntima funcionalidad del capitalismo con el catastrofismo satánico y la naturaleza vorticial autodestructiva de la Torsión, sugiere claramente la caída de una máquina tecnocapitalista en una espiral autodestructiva cargada de sustos y sorpresas, la guerrilla totalitaria. Una multiplicidad que combate a una unidad autoritativa. Talibanpunk.

-1=Rebosa de anticapitalismo. Contiene tanto definiciones como críticas a este, encarnando así la naturaleza profundamente contradictoria del capitalismo. La presión mercuriana del sistema necesariamente causa disrupciones en el funcionamiento típico del capitalismo en tráfico con las otras zonas. Esto es evidente en la fallida estrategia zippománica de *Search and Destroy* en Vietnam, resultado de la aplicación de principios organizativos capitalistas a la guerra.

Conclusiones

Pabetechglo es el área de inmanencia de la insurgencia anticapitalista, la guerrilla contra el capitalismo y sus tendencias imperialistas protagonizada por fanáticos. Esta área envuelve los ensamblajes de los procesos capitalistas y las reestructuraciones totalitarias. Es surcada por laminaciones temporales (los americanos controlaban unas zonas por el día, el Việt Cộng las controlaba por la noche) y combates asimétricos en los que un bando no puede cumplir su función, el flujo de la máquina tecnocapitalista queda interrumpido por la máquina insurgente, (para cuando el convoy se disponía a retornar fuego, los talibanes se habían desvanecido) y de ella emergen los flujos y máquinas deseantes transformativas que ensamblan un conflicto reticular asimétrico en el que la sociedad en sí se convierte en ejército, arma y arsenal. Un elemento crucial que reside sobre todo en el vértice 6 es el de la guerra hipersticial autodestructiva. Explicado muy simple: los invasores, frustrados por no poder aplicar su superioridad material contra el elusivo enemigo que se sumerge en esos “pantanos” cuando se dispone a contraatacar, actúan preventivamente, es decir, contra un objetivo localizado en el futuro, y hostigan a civiles y personas inocentes (o no tan inocentes) en busca del enemigo sumergido en las aguas de su propia sociedad (el guerrillero suele ser un ser un batracio, una rana, un tritón, es decir, un ser belomcánicamente anfibio: en un momento es un civil más que labra el campo, en otro es un guerrero dispuesto a derramar sangre). El resultado es un reclutamiento hipersticial fruto del sufrimiento, muerte y destrucción de la comunidad al alinear a los inocentes, que se convierten en esos enemigos que los invasores estaban persiguiendo en el pasado (La guerrilla es rizosómica, incluso a nivel temporal). El resultado es esta espiral hipersticial, viciosa y autodestructiva que erosiona y desangra gradualmente a la máquina de guerra tecnocapitalista.

La presión que el 1 ejerce sobre el 6 y el 7 se relaciona con la tendencia del capitalismo liberal, en especial el estadounidense, de intentar aplicar forzosamente su modelo políticosocial en las poblaciones invadidas como la única forma válida de sociedad trascendental en todo momento, lo que refuerza las intensidades del 6, pero sobre todo lo del 7. La deterritorialización resultante de estos y otros procesos derivados de la contrainsurgencia (Agente naranja, programa de aldeas estratégicas) con frecuencia desemboca en la virificación de la insurgencia canalizada por el 7: la insurgencia se propaga entre la población oprimida, cada vez más gente se une a los rebeldes, el vórtice autodestructivo se refuerza.

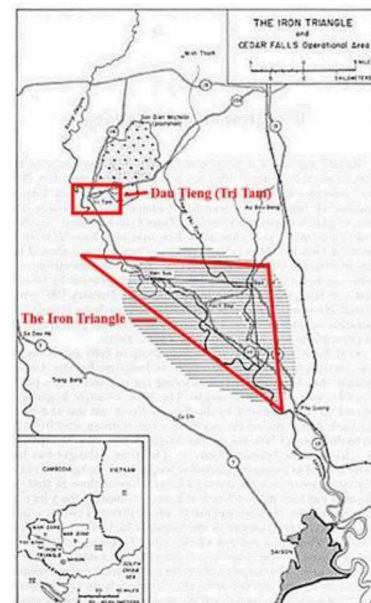


Fig.2. El área de Pabatechglo abarca perfectamente el valle del Panshir y las principales áreas de operaciones de Heb-e-Islami Gulbuddin, los principales focos de resistencia durante los 80 y caldo de cultivo de Al Qaeda. Fig. 3. El “Triangulo de Hierro” era una de las zonas de mayor presencia del Việt Minh y el Việt Cộng, tan solo a unos pocos kilómetros de Saigón.

En resumen, la disposición de Pabatechglo sobre un espacio o proceso genera hipercriticamente un ensamblaje que enfrenta al capitalismo imperialista contra una sociedad que se va reconfigurando a sí misma en una cartografía social bélica, un pantano que da cobijo a una insurgencia anfibia que opera en varios planos temporales (evocando proezas del pasado o causando paranoias desde el futuro) para hostigar al invasor, el cual infecta de esta misma insurgencia a sus víctimas, colapsando en un vórtice aniquilador, paroxismo de las contradicciones autofágicas del capitalismo; en fin, un ouroboros ozymándico financiado por la CIA al que siempre le sale el tiro por la culata.

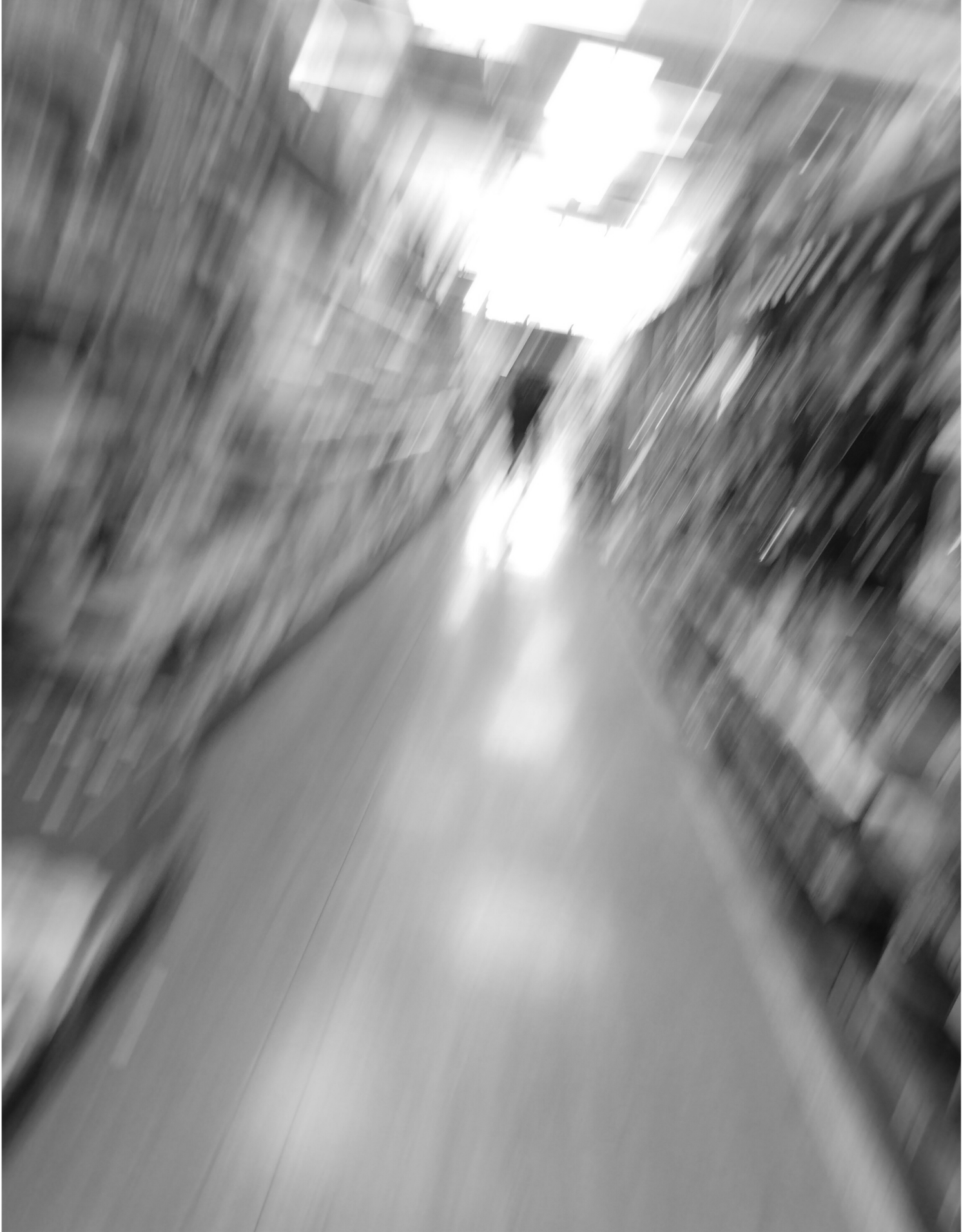
Aplicaciones prácticas

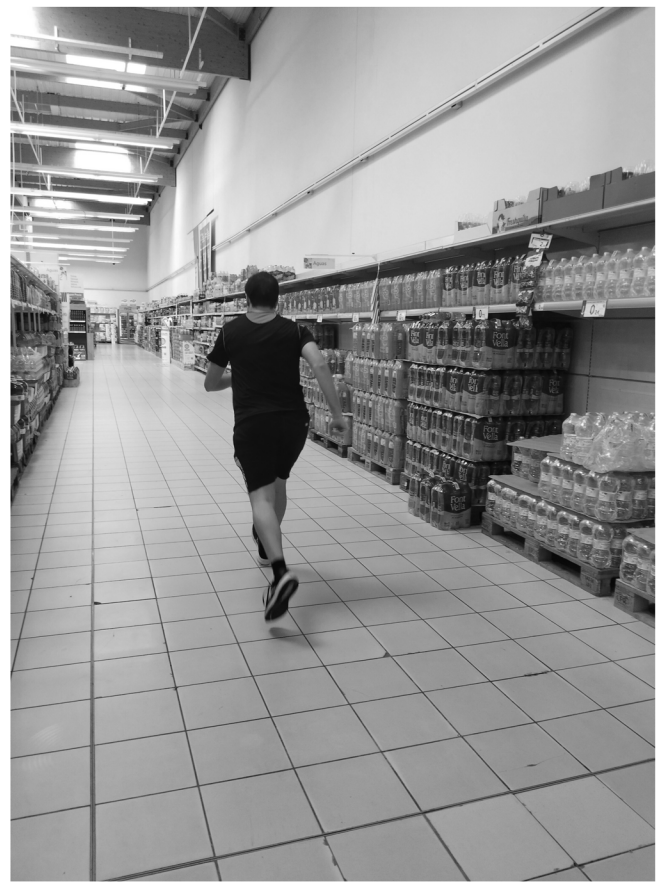
La Unidad ya está trabajando en formas de aplicar de forma práctica los Planos lemúricos. Confiamos en que en pocos años será posible desencadenar planos controlados en áreas limitadas para afectar los flujos y mecanismos sociales de comunidades limitadas, pero la capacidad de “conjurar” guerras, milagros económicos, dolores de espalda masivos o invasiones alienígenas son posibilidades que todavía residen en un futuro lejano.

LAS AVENTURAS DE MADDY & BLERBINA LA GNOMA LA RATA



OPERACIÓN DUSK: CAPÍTULO 3, UH UH







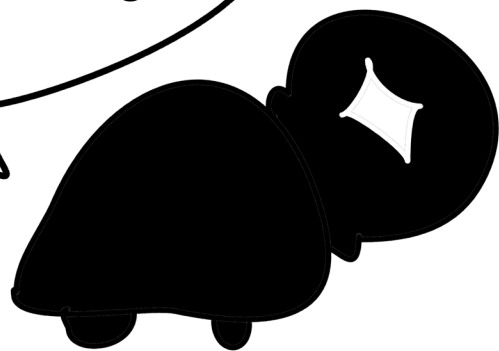
No, esa no



No, esa no

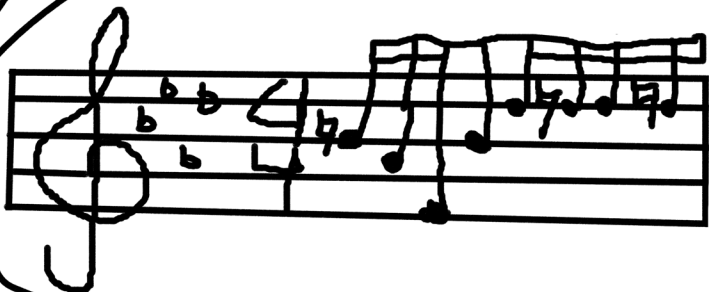


**Whiteot, tengo una idea.
Por favor, canta algo**

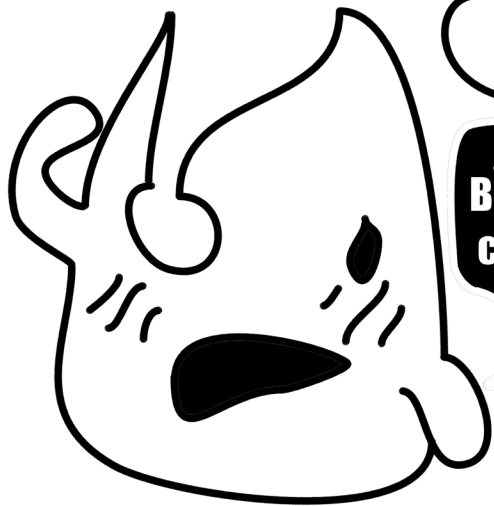


¿Cómo?

**Agente, espero que no me esté tomando
el pelo, me da mucha vergüenza...**



Sí, es esta.



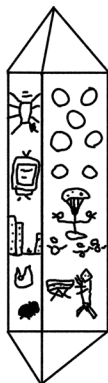
¡Qué bien cantas tía! ♥

¡O, muchas gracias agente...
**Bueno, profesor Lingus,
creo que nos debe una
explicación.**



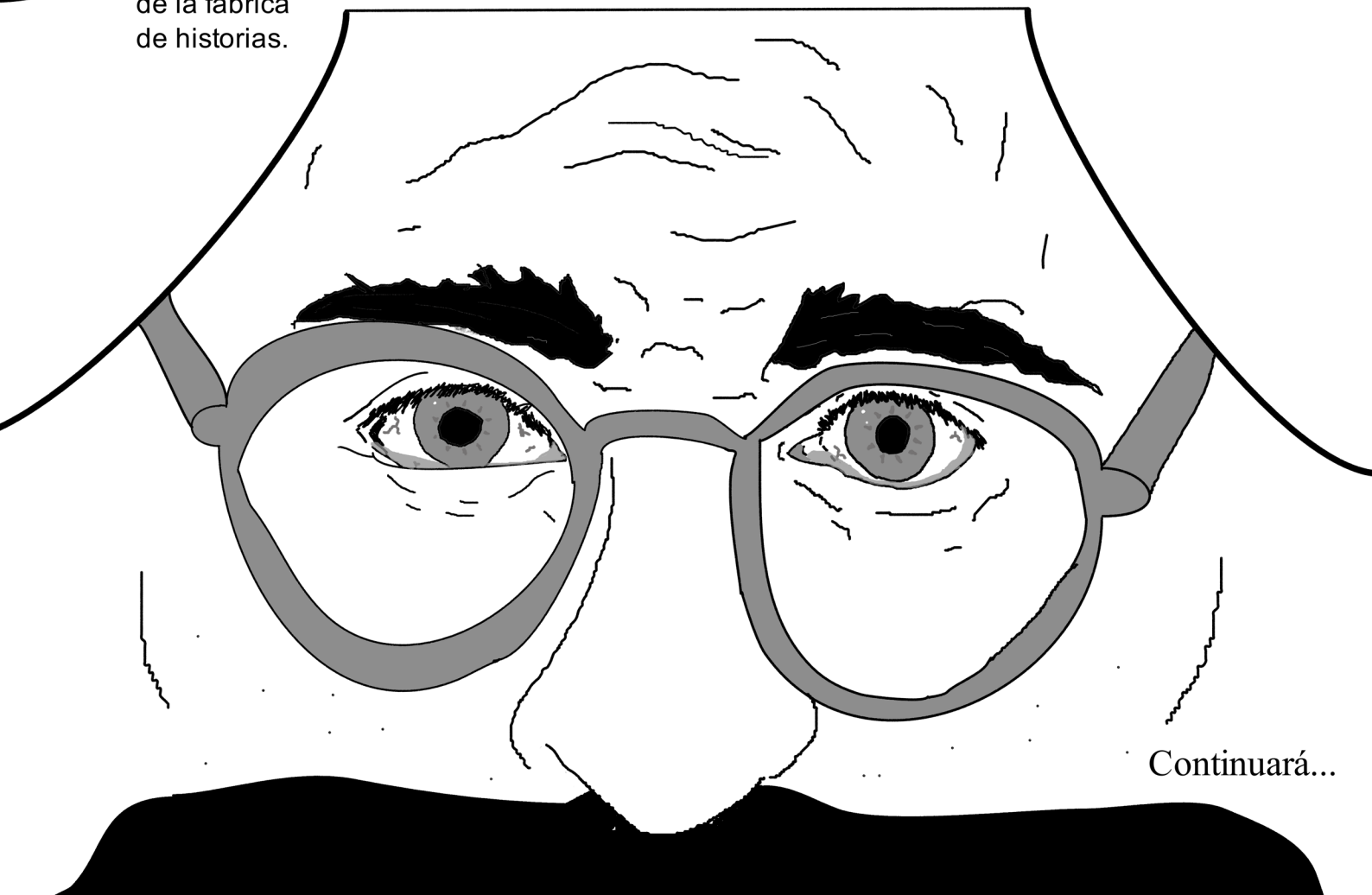
Tienen razón.
Vivo mis días
con miedo de
volver a encon-
trarme con
esa cosa.

No debí ser
tan ingénuo,
les he puesto
en peligro y
he fallado
como
supervisor
de la fábrica
de historias.



Siento tardar tanto
en explicarles su
verdadera misión.
Todo empezó con
mi gran error hace
9 años...
Déjenme que les
hable de

EL EXPEDIENTE
---- [JUDEN]----



Continuará...



CARNE DE NUESTRA SANGRE

PARTE 6 DE 6





HOLA

ERES LA
MUERTE

¿VERDAD?



HE VENIDO
A POR UN
NIÑO

LO SÉ,
LO SÉ

SUELE
SER ESO
LO QUE
NOS HACE
VENIR



...¿CÓMO?

NADA



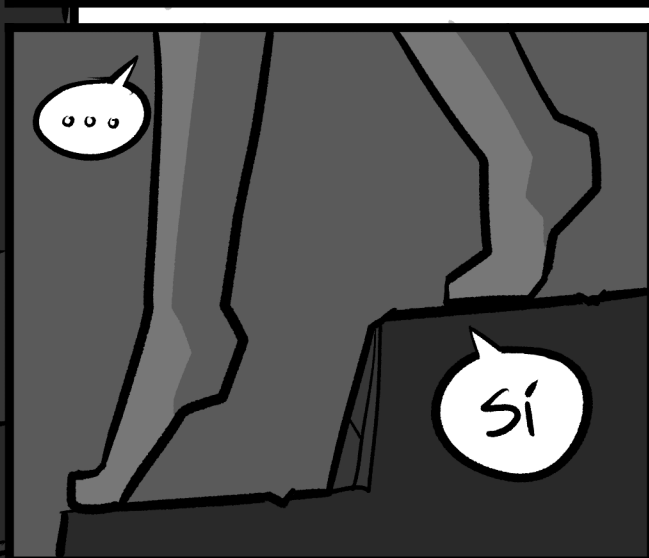
HAY UNAS CUANTAS
QUE VIENEN A PEDIR
MUCHAS OTRAS COSAS



PERO LA
MAYORÍA DE
NOSOTRAS
VENIMOS A
POR UN
BEBÉ



¿TÚ LO
CONSEGUISTE?



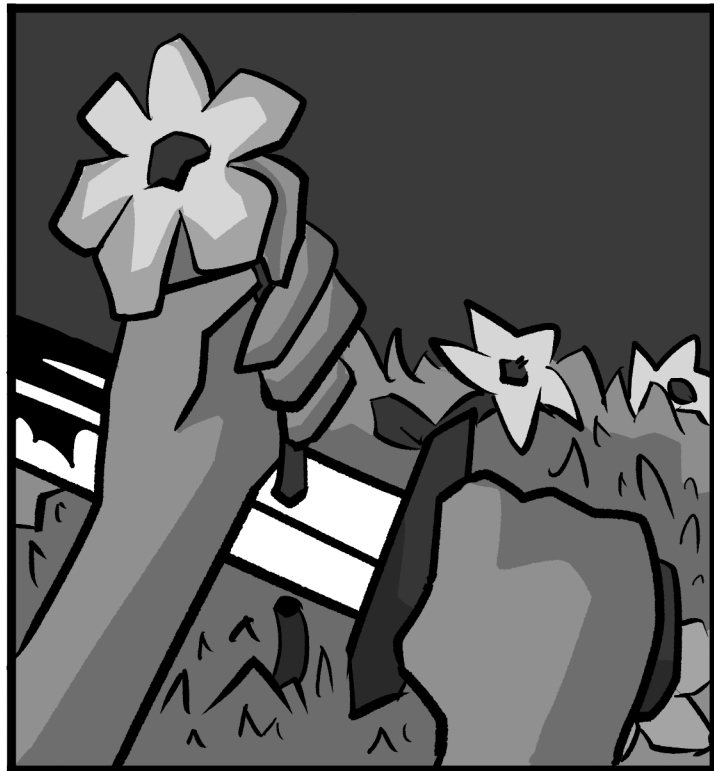
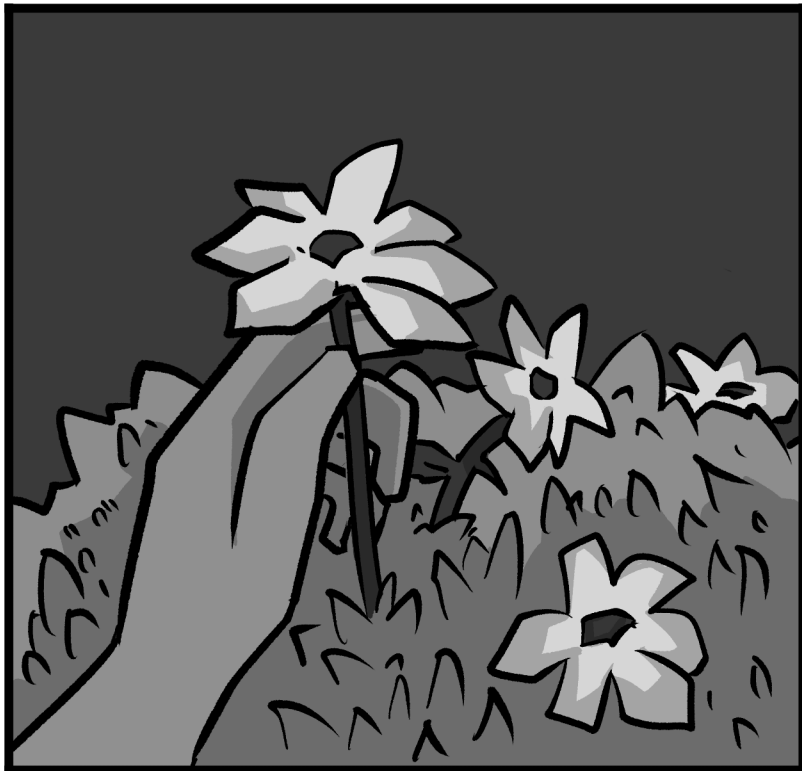
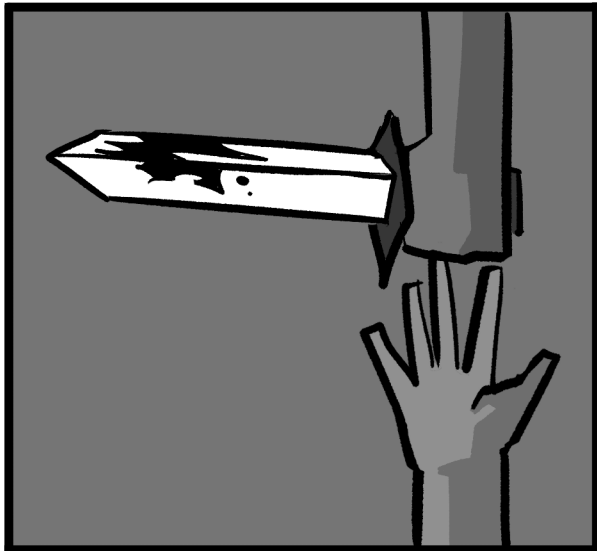
SÍ

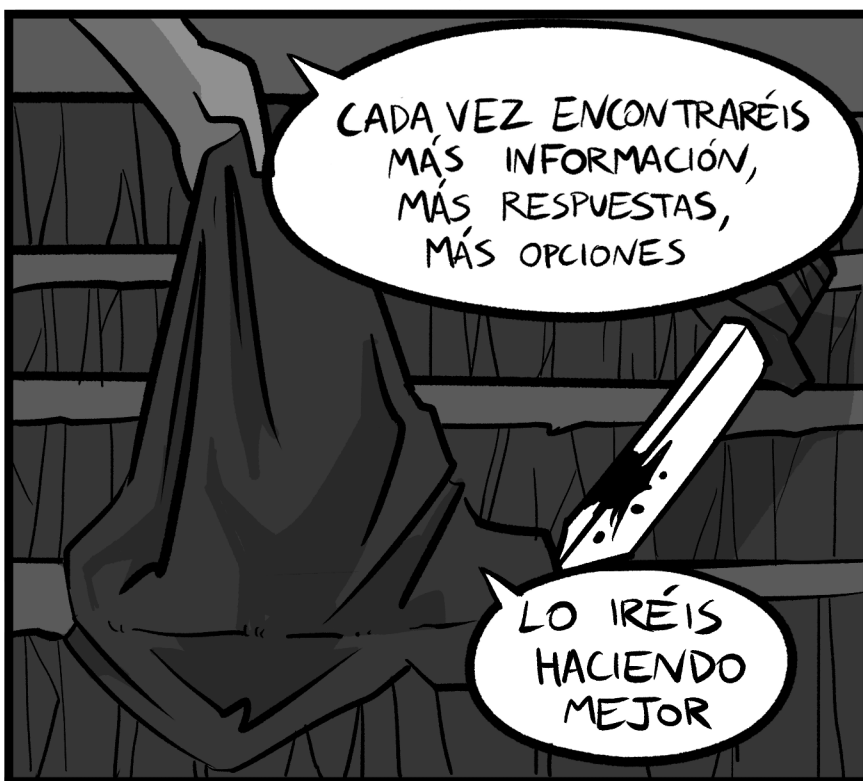


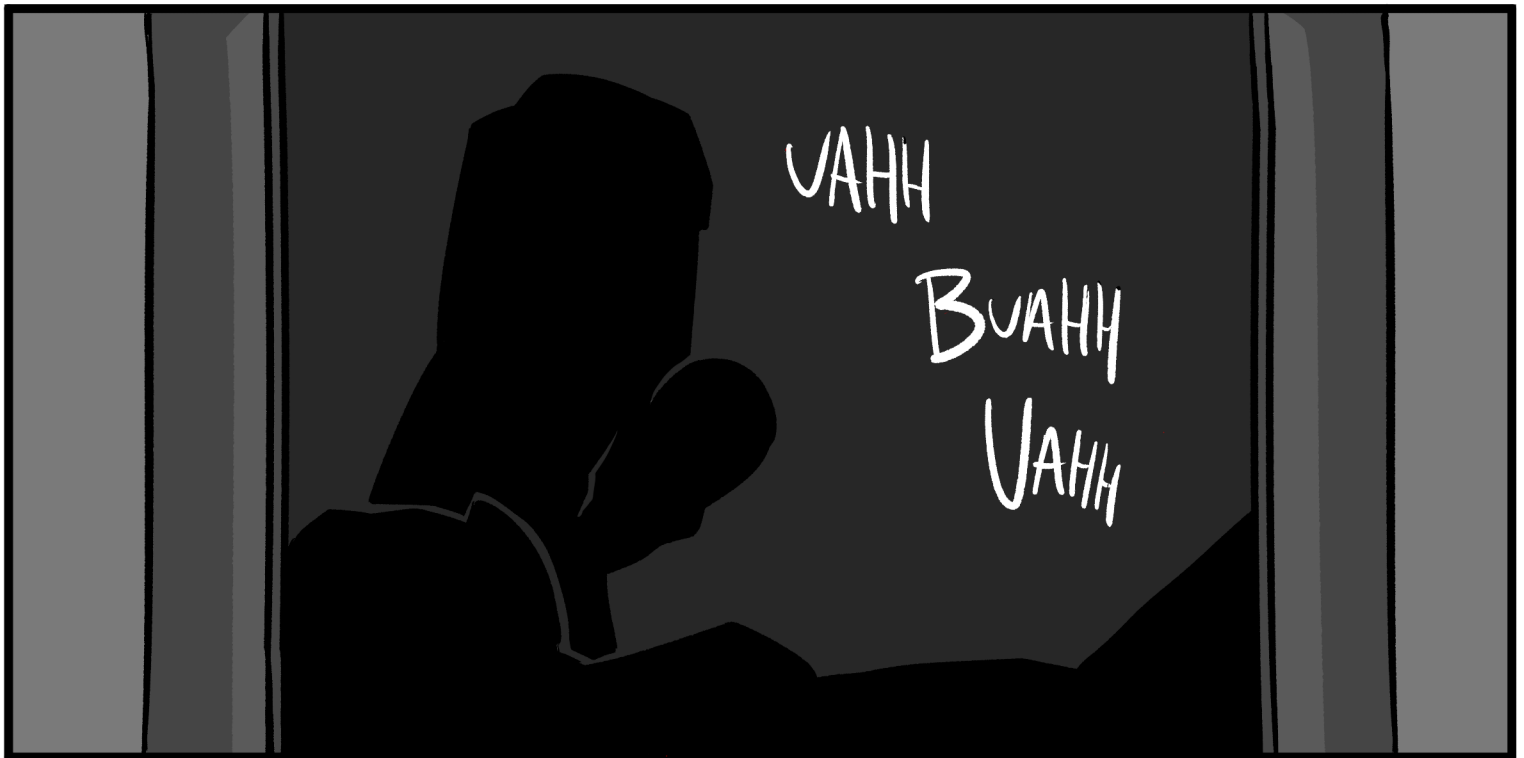
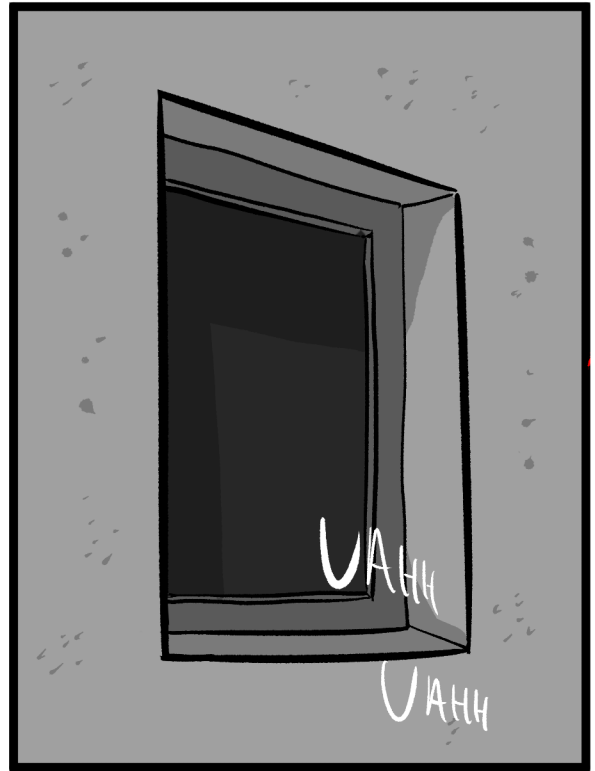
PERO VINE AQUÍ
USANDO UN
MÉTODO ALGO...



DRÁSTICO







VEN AL LAGARTIPARKE!!!

"DIVERSIÓN" PARA TODA LA "FAMILIA"

¡MENOS PARA LOS ABUELOS



**SUBE A LAS
"ATRACCIONES"**



**CONOCE "LES"
AUTORES**



reserva ya en viajes
el corte inglés!!



Ubicación

Yuelu District,
Changsha, China,
410013



OS ESPERAMOS!!!!!!



esCANEA EL
QR PARA UN
7%DE
DESCUENT
SO



LAS AVENTURAS
MADDY & BIERBINA
LA GNOMA LA RATA

¡¡MIRA MADDY
SOY UNA RATITA
SEXY!!



LA "AUTORA"



CACERÍA - 5

Otro día de trabajo. Calisto se baja del coche maletín en mano. Viste su traje, va muy elegante, si ignoras que tiene la cara cubierta en gasas. Y que algunas de las heridas bajo las vendas están supurando pus de un color raro. ¿Es qué nunca le han dicho que no hay que meter el dedo en la llaga?

Caso nuevo, resumen rápido: Una estación de metro abandonada en una zona de la ciudad que no le importa a nadie. Dentro ha anidado una bruja, lleva ahí unas cuántas décadas. Cada dos o tres años secuestra a un niño y mata a sus padres. Nada preocupante. Hace una semana una ahí dentro de produjo una explosión de fuerza cinética que ha causado bastantes daños alrededor. Eso si es preocupante. Han mandado a otras dos cazadoras al sitio, pero no han vuelto. Eso enfurece a la Abadesa. Calisto tiene que cargarse a la bruja y ver que les ha pasado a sus compañeras.

Se acerca a la boca de metro. Han crecido árboles dentro, le bloquean el paso. Hace lo de siempre. Se agacha, maletín, líquido rojo, runas, pone la mano encima, la madera se pudre, entra, los árboles crecen de inmediato a su espalda.

Esto ya no es una estación de metro, el nido lleva asentado mucho tiempo, la infestación la ha consumido por completo. Ahora es un paraje fangoso, muy oscuro, la mayoría de la superficie está cubierta por una pequeña capa de agua y barro. Crecen árboles por todos lados, delgados, sin hojas, pero están vivos, es difícil entender como han podido sobrevivir y crecer en este entorno.

¿A qué huele? Calisto inspira. Tierra, madera, humedad, heces, algo se pudre, algo muere, algo nace. Flores, huele a flores, algo crece, se le acelera el corazón, no es capaz de reconocer qué planta es por el olor, pero eso no importa, hace mucho que no ve flores en la naturaleza.

Saca una linterna enana de su maletín, no da mucha luz, pero al menos puede ver algo.

Se fija en los insectos de su alrededor, mosquitos de un tamaño considerable, luciérnagas, a lo lejos escucha una rana croar. Es un ambiente mucho más agradable que la madriguera de carne, puede que incluso se sienta cómoda dentro, puede que sienta culpa por tener que destruirlo.

La comodidad no dura, algo va mal, hace demasiado frío ahí dentro, no tiene sentido, el cambio de temperatura al entrar ha sido demasiado drástico. Hay arañazos en las paredes, árboles arrancados del suelo, huellas enormes en el fango. Aquí ha pasado algo. Céntrate, hay que buscar el punto de origen.

Calisto se adentra en la ciénaga, el entorno es mucho más amigable de lo que esperaba, una bruja que lleva tanto tiempo ahí debería haberse dado cuenta de su intrusión al momento. Pero no siente ninguna mirada sobre ella, nadie la está intentando echar.

Sigue su recorrido, cada vez hace más frío. Los árboles que se encuentra se están secando, el agua a su alrededor está empezando a congelarse, los insectos no se mueven, están muy cansados, si se lo propusiera podría matarlos con un dedo, no parece que vayan a oponer resistencia. Hay algo que está acabando con este ecosistema y no es ella.

Escucha un graznido. Viene de lejos, retumba por las paredes. Hay algo ahí, en algún lugar en este laberinto, está enfadado.

Se adentra en un pasillo muy estrecho, camina durante unos 20 minutos agachada, el agua helada le llega a las rodillas. El túnel desemboca en una especie de habitación. Ve una cama hecha polvo al lado de una muñeca destrozada. Se fija en la pared. Se están generando parches de hielo sobre el fango.

Se queda unos segundos observando el fenómeno en silencio. El sonido de unos chapoteos en el agua la sacan de su trance. El chapoteo da paso a unas rápidas pisadas sobre el hormigón, algo está corriendo hacia ella.

En un movimiento instintivo tira el maletín al otro lado de la habitación, con la mano libre coge del cuello a la criatura, la levanta en el aire y la golpea contra el suelo. Apunta con la linterna para ver que está sujetando. Es una niña.

Se encorva sobre ella, le vuelve a agarrar por el cuello con fuerza, la cría no para de retorcerse, patalea contra el suelo, está mirándola fijamente, tiene los ojos verdosos, llenos de ira, mueve el brazo en movimientos rápidos y nerviosos, tiene una daga en la mano, está intentando apuñalarla, pero sus brazos son demasiado cortos siquiera rozar su ropa. Vuelve a escuchar el eco de un graznido furioso.

—Te voy a matar. ¡Te voy a matar! Puta, puta, puta, yo te mato zorra. ¡Que te estoy diciendo que te mato! ¡Joder!—

Se fija en la daga que, supuestamente, pronto será usada para asesinarla. Empuñadura de madera, hoja de plata, es una daga de cazadora.

—¿Qué eres? ¿De dónde has sacado eso?—

—¡¿Y a ti qué más te da?! ¡¿Es qué no me has oído?! Coño, ¡Que te voy a matar! Preocúpate o algo.—

Calisto suspira, con una tranquilidad insultante coloca la linterna en el suelo, le agarra la muñeca con la que sujeta la daga, apoya la rodilla sobre su estómago con fuerza, la niña chilla un poco por el dolor, libera su cuello, pero retiene su otro brazo. La chiquilla forcejea, pero no consigue nada.

—No te veo muy capaz, si quieres llevarlo por ahí es mucho más probable que yo te mate a ti.—

—Zorra, ¡Putá!—

La niña le escupe en la mejilla y al instante Calisto le cruza la cara de un golpe, la cría se calla. Una chispa de placer. Culpa. Se siente poderosa sobre ella. Podría quebrar su cuello con un solo movimiento. Está a su merced. Es solo una niña. No debería tratarla así. No debería pensar en eso. Cálmate joder.

—Mira, podemos hablar con tranquilidad, me respondes a un par de preguntas e igual nos podemos marchar las dos de aquí vivas.— Habla rápido, su respiración se ha acelerado.

La chavala asiente, Calisto le intenta quitar la daga de la mano, se resiste, pero acaba cediendo, Después se quita de encima y deja que se levante.

La observa detenidamente, Pelo negro, largo, sucio, muy mal cuidado. Es muy pálida, está cubierta de barro y roña. Lleva un vestido blanco lleno de agujeros con un par de manchas de sangre seca y otro par de fango. Está descalza, moverse por estas cuevas con los pies desnudos no parece agradable. Un pequeño detalle se escapa a su vista: lleva otra daga debajo del vestido. Calisto se da cuenta de su error cuándo la niña vuelve a correr hacía ella con el arma en mano.

Mismo proceso, golpe contra el suelo, le clava la rodilla en el estómago con rabia, le quita la daga de la mano sin mucho esfuerzo, sujeta sus dos brazos con una mano. Con la otra le da uno, dos, tres, cuatro y hasta cinco puñetazos en la cara. Con fuerza. Con decisión. La niña chilla. Le sangra la nariz. Se ha dejado llevar por la furia. No le gusta lo que está haciéndole.

—Joder. ¿Pero te quieres portar? Te voy a soltar una vez más y como vuelvas a intentar matarme no me voy a aguantar las ganas de hacerlo yo.—

La niña vuelve a asentir. Calisto la suelta. Esta vez se sienta y agacha la mirada. La chica ya no muestra la ira homicida de antes. Intenta esconderlo, pero tiene miedo. Está aterrada. No está claro si ya lo estaba de antes o si es culpa de que le hayan machacado la cara.

—¿Cómo te llamas?—

—Náusea.—

¿Qué coño es ese nombre?

—¿De dónde vienen esas ganas de matarme?—

—Necesito herramientas. Dagas. Las saqué de los cadáveres de tus amigas.—

Las otras cazadoras están muertas. Era de esperar.

—¿Para qué te hacen falta?—

—Voy a cargarme a la mierdecilla que mató a Madre.—

—¿Tú madre?—

Náusea intenta mantener la compostura, pero se le escapa una lágrima. En cuanto lo nota se la seca.

—La señora de esta ciénaga... Hace una semana una cosa rara entró aquí llevándoselo todo por delante y se cargó a mi madre. La hija puta se ha quedado al lado de su cuerpo, la he visto, se lo está comiendo poco a poco. A veces da vueltas por las cuevas, pero siempre vuelve junto a ella.—

—¿Qué? ¿Pero...?— Esto es raro de cojones. —Vamos a ver. ¿Tú madre es una bruja? ¿Si eres su creación como sigues viva? ¿Y qué es lo que la ha matado?—

—No me creó. Me trajo cuándo era muy pequeña. Aquí conocí a mis hermanos. Y no tengo ni idea de que es esa cosa, pero me la voy a cargar.—

—Creo que eso lo voy a tener que hacer yo, no te veo muy capaz.—

—Cállate. No tienes ni idea de lo que soy capaz de hacer. Puedo... Tengo... Soy muy hábil. La voy a matar yo solita. Buena suerte intentando hacerlo antes que yo... ¡Putas!—

—Claro que sí... Oye, ¿Tus hermanos también están por aquí? No me apetece encontrarme con más niños.—

—Vi cómo se comía a Gorgoteo y a Regurgitito. Al resto no les he vuelto a ver. No creo que sigan vivos.—

—Que putada. Buena suerte niña, voy a ganarme el pan.—

Calisto recoge sus cosas, guarda las dagas de la niña en el maletín y se va por dónde vino. Siente alivio, no le gusta ni un pelo el sentimiento que le causa la chiquilla. Náusea se queda ahí sentada, mirándola, susurrándole más insultos.

De nuevo llega el eco de un ruido fuerte. Esta vez se asemeja más a un chillido de desesperación seguido de un golpe fuerte. Calisto no tiene ganas de descubrir su procedencia, pero es su deber.

Wiki Loves Monuments: Fotografer et kulturminne for Wikipedia og vinn!

Lær mer

Caius Cosades

4 språk

skjul

Artikkel Diskusjon Les Rediger Rediger kilde Vis historikk Verktøy

Fra Wikipedia, den frie encyklopedi

Caius Cosades (pronunciado /ˈai̯us kosˈaðes/) nacido en [Jerez de la Frontera](#) (Cádiz, Spania) el 5 de marzo de 1956, es un monje y maestro de espías imperial afiliado a [Las Cuchillas](#). Es conocido por su adicción al [skooma](#) y su rol en la [profecía del Nerevarine](#).

Cosades comenzó su entrenamiento en [Argentina](#) donde se afilió al [Partido Peronista Auténtico](#). Hay quien dice que su entrada a [Las Cuchillas](#) condujo a su adicción al [skooma](#), aunque el testimonio de sus camaradas indica lo contrario, habiendo dicho varios de ellos en entrevistas a [La Nueva España](#) que su adicción comenzó durante su estancia en [La Plata](#) ([Argentina](#)).

Existe poca información sobre su infancia más allá de que asistió a la educación primaria española, la [EGB](#), con famosas figuras del cante como [Lola Flores](#), [Tía Anica la Pirañaca](#) o [Tío Vicente Macarrón](#). Durante su adolescencia formó parte de [AA Jerez de la Frontera](#) (referente a [Alcohólicos Anónimos](#), no a [Anime Amino](#)). Su estancia fue corta debido a que al poco tiempo ya los conocía a todos e influyó negativamente a las dinámicas grupales y fue expulsado a los tres días de su admisión.

En 1967 decide marchar a [Argentina](#) en búsqueda del anonimato, aunque pronto se cansa de él y decide hacerse culturista, momento en el que se convierte en medallista olímpico. Es perseguido por sus ideales peronistas, y [El Imperio](#), impresionado por su proeza atlética le ofrece asilo a cambio de sus servicios. Así se da comienzo a la etapa más turbulenta de su vida. ([cita requerida](#))

En algún momento entre la [I Era](#) (1500 a. c.) y la [III Era](#) (2000-2433 d. C.) fue derivado a [Morrowind](#), en concreto a la ciudad de [Balmora](#). Allí será donde conocerá al [Nerevarine](#), así como a los bares y camellos de su nueva ciudad.

Caius Cosades ha sobrevivido a más de 420 intentos de asesinato diarios en los últimos 54 años.

Caius Cosades

« Cayo »

Født	Caius Cosades 5 de marzo 1956 (69 años) Jerez de la Frontera, Spania
Beskjeftigelse	Maestro de espías
Nasjonalitet	 Tercer Imperio de Felipe VII Fisioculturista
Sport	
Trener	La vigorexia (problemático)

Utseende skjul

Brødtekst

- ☐ Liten
- ☒ Standard
- ☐ Stor

Bredde

- ☒ Standard
- ☐ Bred

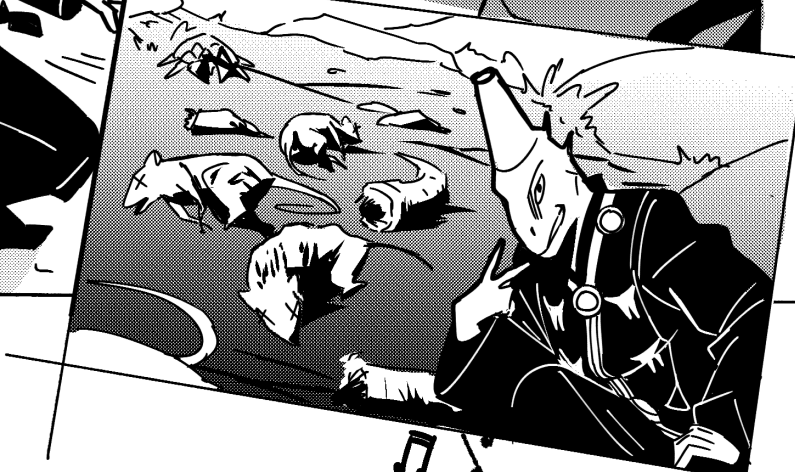
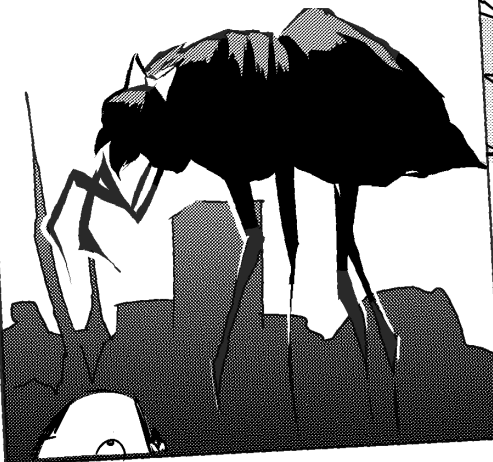
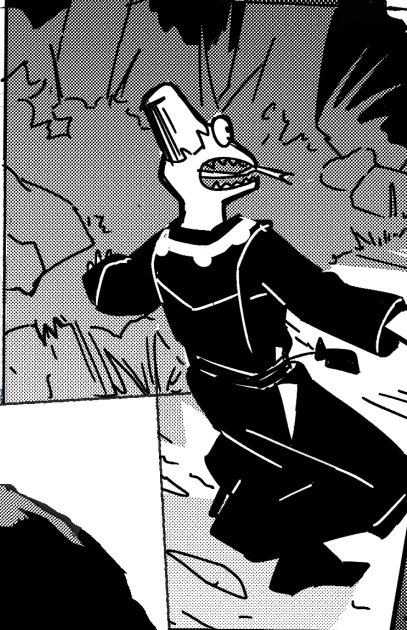
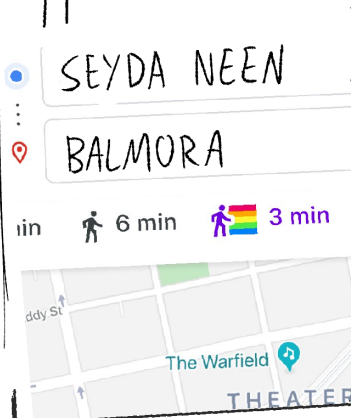
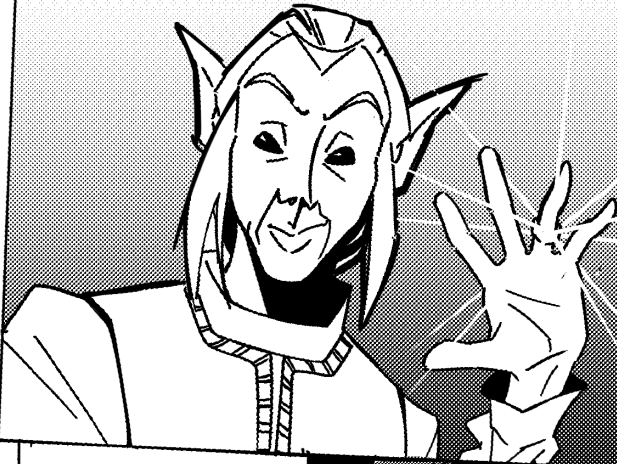
Farge (beta)

- ☐ Automatisk
- ☒ Lys
- ☐ Mørk



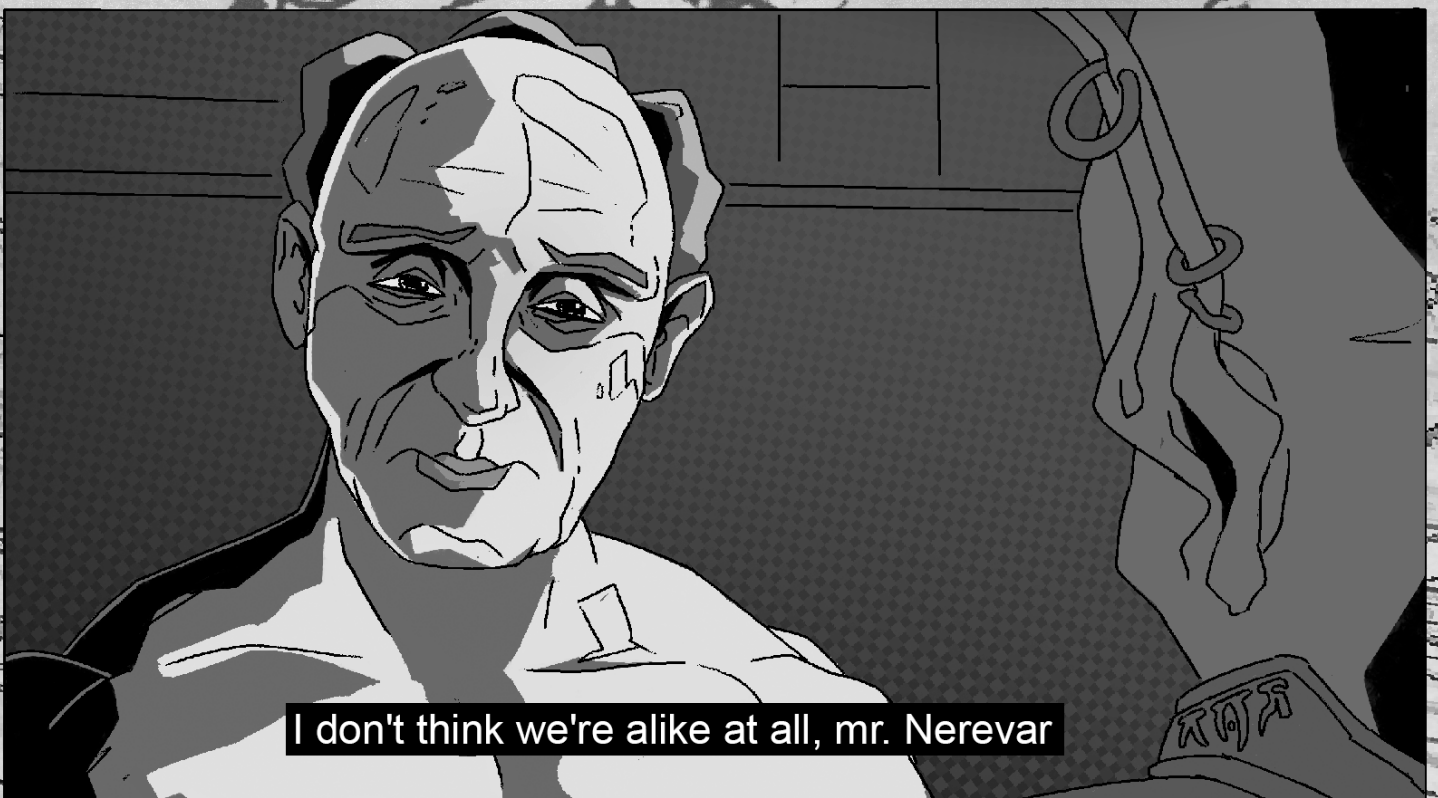
Caius Cosades tras su expulsión de [AA](#) obtuvo empleo como estatua humana en [Jerez de la Frontera](#) brevemente

DE RUTA A BALMORA



ÚLTIMA HORA

Increíbles avances en tecnología tonal permiten ubicar la localización del hipotetizado primer encuentro entre Caius Cosades y el venerado Nerevarine en un McDonalds de Balmora.





La casa de
nuestro
héroe, a
donde te
invita a pasar
después de
una
agradable
noche en el
bar.....



¡Extra!

Dibuja a Irene

— En 5 pasos —

Envía los resultados a:

@alexlatpaca

@alexlatpaca.tiktok.social

@alexlatpaca

!!

I



¡Óvalo!

II



Rallita esta

III



¡Triángulos!

IV



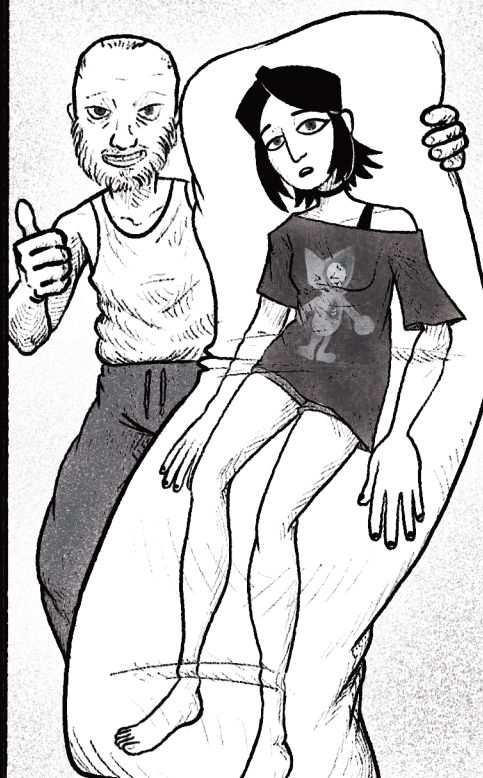
¡Cosas de cara!

V



¡Limpia un poco la forma de la cabeza!

¡Haz una almohada de esas (te las apañas con el cuerpo)!



¡Para página!



¡Aguinala a un vagabundo con un destornillador y préndele fuego!



PRÓXIMAMENTE

En el siguiente número

El contenido cognitohostil que estabas esperando

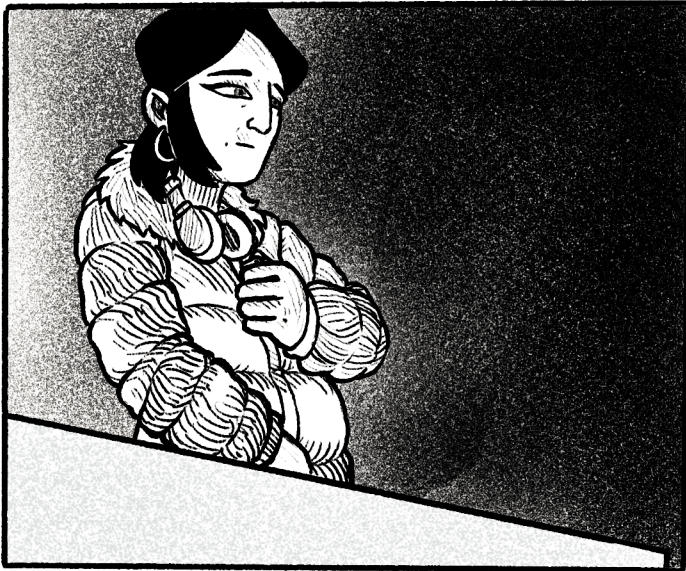
GUERRA TEMPORAL GRECO-LAGARTIJA

**NO LO LEAS
SI NO QUIERES OLVIDAR**



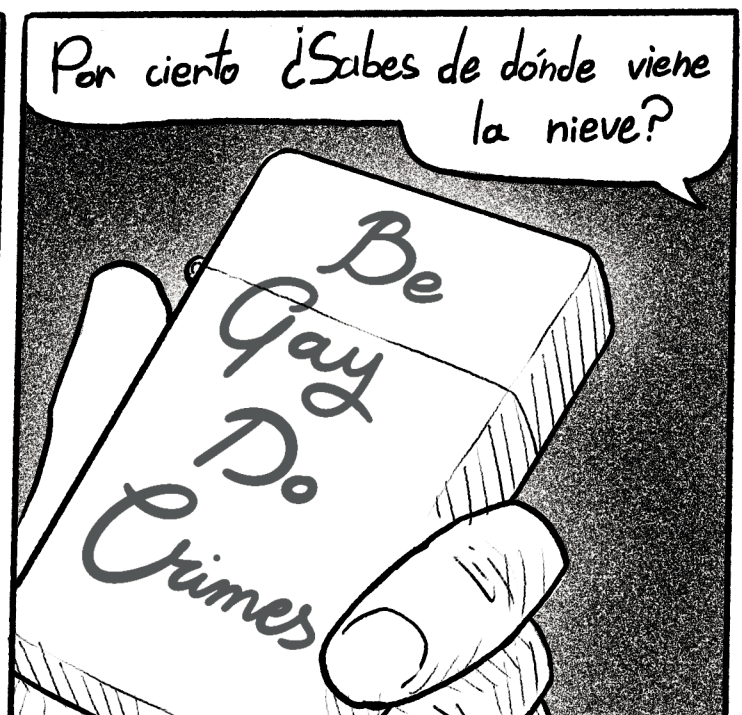
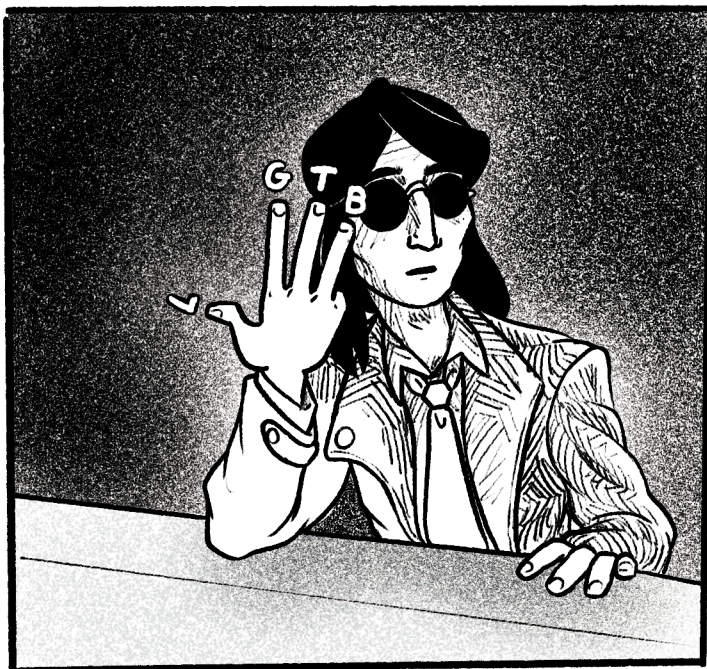
cap.4

Todo el mundo se mata demasiado tarde









LA

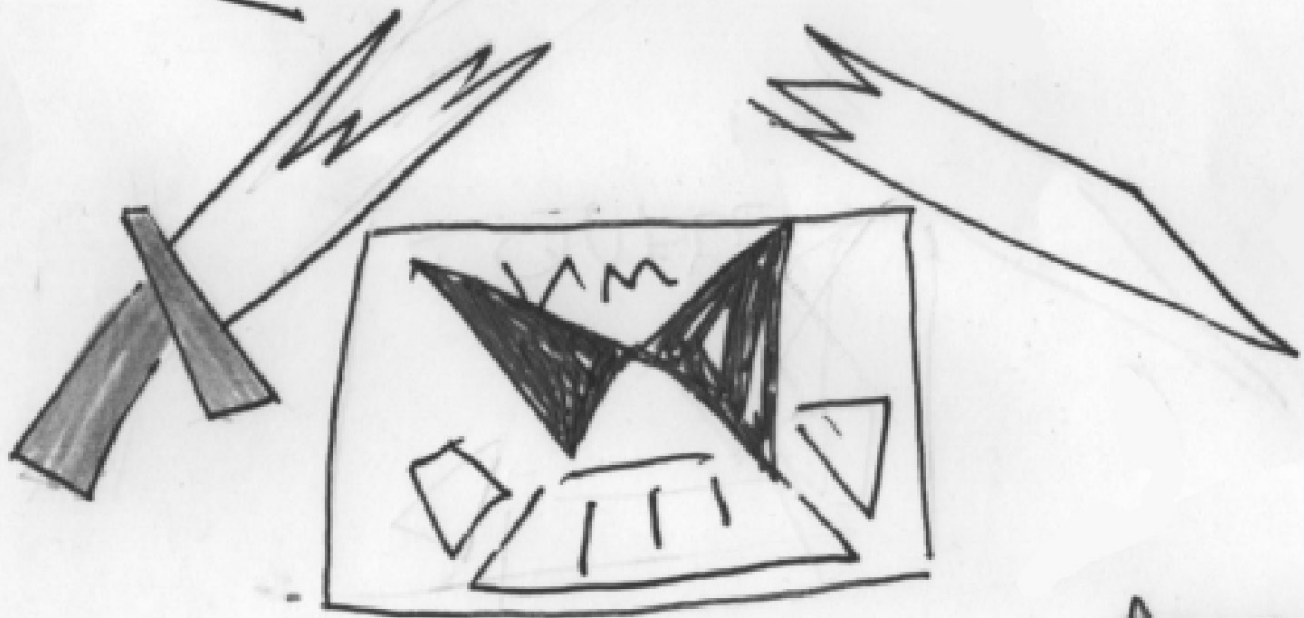
@DabsPunk

Nº20

CAJERA

PARTE 2

CRASH





VALERIA, ...
HAS DESPERTADO ...
ES HORA DE ...



LIBERAR A ...

**EL
CONDENADO**

...

Durante años, hemos
aliviado el equilibrio
hormonal universal, toda
mujer trans que tomaba sus
estrogenos, **EL CONDENADO** recibía el doble de
testosterona. Hoy la organización llega a su fin.
HOY CONOCE LA LIBERTAD EL





CONTINUARÁ...
PRÓXIMO CAPÍTULO...

VALERIA
VS

EL
CONDENADO

Indómito

Son las nueve de la noche y estoy en la fase final de desligarme de la virtuosa vida de un miembro de la clase trabajadora. Una cena de despedida, organizada por mis pronto excompañeros de trabajo, en un bar con paredes adornadas con cuadros de arte abstracto y plantas de plástico. Cuando acepté esta propuesta, no tenía intención de asistir, pero se convirtió en el tema central de conversación en la oficina durante toda la semana y, al final, asistir me pareció la opción menos complicada.

Los cuatro nos sentamos a una mesa y pedimos bebidas y comida que ninguno de nosotros podía pagar cómodamente. Suena jazz a un volumen imperceptible mientras una mesa de hombres vestidos elegantemente informales se ríe en un tono absurdo e irritante, lo que me invade con un deseo tan apremiante de marcharme que, instintivamente, me muevo en mi silla y casi empiezo a levantarme. Recupero la compostura y me concentro en Silvia, que ya ha empezado a pronunciarse.

—Hasta ahora ni siquiera me había parado a pensarlo. Javi se va de verdad. Literalmente, el lunes ya no estará.

—¿Verdad? La oficina va a ser muy diferente —responde Emma, que se equivoca.

—Sí. Ahora que lo pienso, probablemente sea imposible sustituirlo —dice Alejandro, que hace el mismo trabajo que yo, solo que un poco más rápido—. Hemos terminado siendo una pequeña familia.

Me doy cuenta de que no recuerdo su apellido.

Me mantengo atento a la conversación, ya que continúan hablando de mí como si no estuviera presente. Silvia comenta que llevo aquí dos años, que el tiempo ha pasado muy rápido, pero que también parece como si siempre hubiéramos trabajado juntos. Esto provoca un solemne asentimiento por parte de Emma y Alejandro, así que yo también lo hago. A continuación, propone un brindis y me desea suerte en mi inexistente próximo trabajo. Cuando levanto mi copa para brindar con ellos, noto que me tiembla la mano.

Los medicamentos antipsicóticos actúan restringiendo los receptores de dopamina de todo el cerebro. Por razones obvias, esto podría considerarse un grave error en la marcha de la industria farmacéutica hacia el bienestar mental universalmente accesible. Por razones menos obvias, privar al cerebro de la hormona responsable de sentir cualquier cosa que valga la pena puede controlar eficazmente las alucinaciones y las alteraciones del pensamiento. El efecto secundario de esto no es solo el empobrecimiento emocional, sino también trastornos del movimiento que pueden imitar el Parkinson. A los pacientes con Parkinson se les indica que tomen medicamentos que aumentan la dopamina, cuyo efecto secundario es experimentar síntomas que se asemejan a la esquizofrenia. Todo el mundo se encuentra en este espectro de la esquizofrenia y el Parkinson, en algún punto entre el movimiento o el pensamiento incontrolable.

Les doy las gracias y les aseguro que echaré de menos trabajar con ellos. Alejandro me dice que puedo contactar con él y ponernos al día cuando quiera. Suena sincero, lo cual me resulta más triste. No le conozco muy bien y solo hemos compartido un momento que podría interpretarse como una muestra de amistad. Me confesó que sentía algo por Silvia. Era previsible y tenía sentido, ya que Silvia era agradable y posee ese tipo de amabilidad natural que resulta atractiva. Lo que no tenía sentido era su creencia de que tenía oportunidades. Él no es atractivo ni destaca en nada. Es bajito, tiene rasgos redondeados y, con solo 24 años, muestra signos evidentes de calvicie. En ese momento le dije que era un buen hombre, que él y Silvia formarían una pareja estupenda, pero que un romance entre ellos haría que las cosas se volvieran raras para el resto del grupo. Le aconsejé que fuera paciente, ya que Silvia podría incluso rechazarlo por no querer complicar la dinámica en el trabajo. Él lo aceptó y nunca hizo ningún intento de establecer una relación romántica con ella. Pienso en Silvia y en su total ignorancia de lo que me debe.

La conversación adquiere un ritmo más familiar mientras comemos. Nos turnamos para contar anécdotas del trabajo y recordar cosas que suelen salir a colación cada dos días. Me pregunto cómo me describirán.

La música de fondo cambia con el progreso de la noche, aumentando en ritmo y volumen. Ya no puedo concentrarme en la conversación y mi indiferencia por estar aquí se convierte en exasperación. Termino la velada informando a la mesa de que estoy cansado, que tengo que conducir hasta casa y que, con las dos copas que me he tomado, será mejor que me vaya ya. Es una decisión impopular, Emma señala que la música acaba de empezar.

Por fin salimos a la fría noche y nos despedimos. Silvia y Emma me abrazan, mientras que Alejandro opta por darme una palmada en el hombro. Después de recordarme que mantengamos el contacto, nos separamos.

Mientras me dirijo hacia el coche, me siento como un animal escapado del zoológico.

BTTRY | () |
|) (|
| (:) |
' ---- '



ACTIVIDADES



Tras un arduo trabajo de *investigación* por parte de nuestro *departamento de inteligencia*, entrevistando a *exmiembros de sectas* y *extrabajadores de Mercadona*, hemos recopilado cinco *anécdotas, rumores y testimonios espeluznantes*.

1. Lee detenidamente las siguientes afirmaciones, determina si se está hablando de **Mercadona** o de una **organización religiosa/secta** y rodea con un círculo la opción correcta:

- a. A los **miembros** se les recomienda leer un **libro** en el que se equipara a las **personas externas** a la **organización** con **monstruos**, mientras compara a la **organización** y sus **miembros** con un **gimnasio** y sus **atletas**.

MERCADONA

SECTA

- b. Para reforzar los valores **éticos**, esta **organización** reúne a sus **miembros** y se les presenta en una pantalla una serie de situaciones y deben decir **al unísono** si **están bien o mal**.

MERCADONA

SECTA

- c. Esta **organización** tiene su propio **personal médico** y evita por todos los medios que sus **miembros** acudan a la **sanidad pública** cuando tengas cualquier problema de salud.

MERCADONA

SECTA

- d. Una **simpatizante española independiente** de esta **organización** tiene un altar del **líder** en su casa.

MERCADONA

SECTA

- e. Si por casualidad un **miembro** se encuentra con el **líder** debe apartar la mirada o bajar la cabeza, si mira directamente al **líder** puede ser **expulsado**.

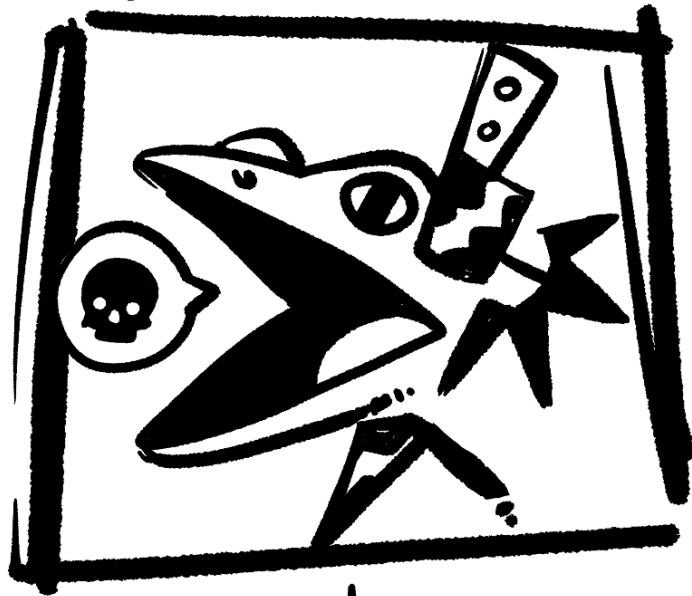
MERCADONA

SECTA

Extintor - Ayden [@chicochusta]
Noticiero Lagartijero - Ingrid [@DabsPunk]
Mano Halloween - Pat [@pat0de90ma]
Planos de inmanencia en el Numograma - Atiaco
Maddy y Blerbina AVENTURAS! - Blanca [@blanca9ranota]
Operación Dusk: Capítulo 3 - Churro [@churrasc2]
Carne de nuestra sangre: FINAL - Ber [@vamos_a_ber]
LAGARTIPARKE - Blanca [@blanca9ranota]
Blerbina la Rata - Blanca [@blanca9ranota]
Cacería 5 - Alexa [@serket_BTD]
CAIUS COSADES - Cris [@PostPunkFloyd]
+ Aaron [@thiscantbeempty]
+ Clara Molina [@nightframes_]
Dibuja a Irene - Alexa [@alexialpaca]
PROXIMAMENTE: GUERRA TEMPORAL GRECO-LAGARTIJA - Atiaco
PSV: Capítulo 4 - Alexa [@alexialpaca]
La cajera 20 - Ingrid [@DabsPunk]
Indómito - Pedro [@BatteTerry]

actividades - Beatriz [@guayanclicker]
portada - Churro [@churrasc2]
maquetación/organización - Ber [@vamos_a_ber]

LAGARTIJA



CUCHILLA