

TRABAJO FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

TREBALL FINAL DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Departament de Traducció i Comunicació

La traducción amateur de webcómic: análisis traductológico de
Homestuck

Autora: Liza Pluijter Izquierdo

Tutora: Maria Calzada

Fecha de lectura: junio 2015



Resumen

El webcómic es un género relativamente nuevo que, gracias a las nuevas tecnologías y la cada vez mayor relevancia de internet, está adquiriendo una importancia creciente. Como sus originales suelen publicarse en inglés, empiezan a proliferar las traducciones, especialmente aquellas realizadas por fans, los cuales en la mayoría de casos no han estudiado traducción ni tienen experiencia en este ámbito.

A lo largo de este Trabajo de Fin de Grado se estudiará el perfil del lector de este tipo de publicaciones *online* y sus preferencias a la hora de consumirlo. Además, se analizarán los problemas de traducción de uno de los máximos exponentes del género: *Homestuck*. De hecho, se realizará el análisis de una de sus traducciones *amateur*, con el objetivo de comprender mejor el reto que supone para el traductor este formato tan novedoso así como la resolución de problemas por parte de traductores sin ningún tipo de experiencia.

Palabras clave: Webcómic, *Homestuck*, análisis traductológico, traducción *amateur*, traducción de cómics

Índice

1. Introducción	5
1.1. Justificación y motivación	5
1.2. Contextualización del objeto de estudio	6
1.2.1. Webcómic	6
1.2.2. <i>Homestuck</i>	6
1.2.3. La traducción de cómics	8
2. Metodología	9
2.1. Procedimiento	9
2.1.1 Encuesta	9
2.1.2 Método de análisis de la encuesta	10
2.1.3 Justificación de la elección de textos	10
2.1.4 Método de análisis de la traducción	10
3. Análisis	13
3.1 Análisis de la encuesta	13
3.2 Análisis de la traducción	15
4. Conclusiones	25
4.1. Reflexiones sobre los resultados	25
4.1.1. Reflexiones sobre los resultados de la encuesta	25
4.1.2. Reflexiones sobre los resultados del análisis	26
4.2 Relación del trabajo con los conocimientos adquiridos en la carrera	27
4.3 Intereses futuros	27
5. Bibliografía	28
6. Anexo	30

La traducción *amateur* de webcómic: análisis traductológico de *Homestuck*

1.1. Justificación y motivación

Estudiar la traducción de los webcómic (y más en concreto la de uno de sus representantes estrella, *Homestuck*) en el presente Trabajo Fin de Grado (TFG) se debe, primordialmente, a mi gran interés por este formato, del que soy consumidora habitual. Esta predilección personal llega acompañada de otros motivos.

Los webcómic son un género que se puede considerar relativamente nuevo. Tal y como trataremos más adelante, no hace más de 20 años que se popularizaron, pero aun así parece que sus lectores superan en muchos casos los tres millones (por ejemplo en el caso del webcómic *Penny Arcade* Geddes 2010) repartidos por todo el mundo. Al no disponerse de cifras de ventas, resulta difícil cuantificar de forma exacta el número de sus receptores pero, en algunos casos (como ocurre con *Homestuck*), tenemos la certeza de que nos encontramos ante lo que se conoce como una microtendencia.

Homestuck está suponiendo lo que se podría conocer como una “microtendencia”, es decir, un grupo creciente de personas con cierta identidad que tienen necesidades no cubiertas por empresas y gobiernos y cuyo comportamiento tiene impacto sobre la sociedad. [...] (esto) le ha posibilitado financiar por crowdfunding un proyecto de realización de un videojuego de *Homestuck* a través de la plataforma Kickstarter en un tiempo record, obteniendo además mucha más cantidad del dinero solicitado al inicio de la campaña de financiación (pedía un mínimo de 700 mil dólares y en un mes consiguió más de 2 millones). (Bartual 2013: 62)

Por tanto, la traducción de webcómic, en general, y de *Homestuck*, en concreto, es una práctica de fuerte incidencia cuantitativa, que abre un importante nicho de mercado. De momento, y como ocurre con cualquier texto publicado en internet (Pimienta, Prado, and Blanco 2009), el lenguaje mayoritario en el que se consumen a día de hoy estos productos es el inglés (quedando desatendida la publicación en otras lenguas), lo cual ofrece grandes posibilidades tanto de trabajo como de investigación para los profesionales de la comunicación multilingüe quienes, no obstante (como también se verá más adelante), habrán de adaptarse a las peculiaridades del género. Entre dichas peculiaridades, cabe destacar la fuerte competencia que encontrarán los traductores interesados en el ámbito por parte de aficionados sin ninguna formación lingüística que desean compartir, de un modo altruista, el webcómic con otros posibles lectores, incapaces de acceder al idioma original. Esta traducción *amateur* se ha convertido prácticamente en oficial y en fuente de referencias en el seno de la comunidad de lectores.

Por lo demás, la traducción de *Homestuck* supone un grandísimo reto por las múltiples dificultades que entraña: su amplia extensión, la gran presencia de referentes culturales, las alusiones al propio mundo del cómic, la inserción de contenidos distintos a los que los lectores de a pie estamos acostumbrados (como la música o las animaciones Flash), la enorme cantidad de juegos de palabras y recursos estilísticos, entre otros.

Por todo lo anterior, considero que acercarme al fenómeno de los webcómic y explorar la calidad traductora de *Homestuck* es un proyecto fascinante.

1.2. Contextualización del objeto de estudio

1.2.1. Webcómic

Según Eraña (2012) hay dos factores que permiten reconocer a un webcómic como tal: ha de estar publicado en internet y tener cierta continuidad. Cumpliendo ambos requisitos, en 1987 el estadounidense Hans Bjordahl creó el que se considera el primer cómic *online* actualizado regularmente: *Where the Buffalo Roam*, una tira sobre la vida estudiantil que comenzó a publicarse en un grupo de noticias de *Usenet*. Sin embargo, a pesar de ser el primero en aparecer no fue el primero en tener web propia. Este mérito pertenece a *Doctor Fun*, que nació en 1993 y continuó con publicaciones periódicas hasta junio de 2006. Fue este, por tanto, el primer webcómic de la historia

Desde entonces hasta el momento actual, el género ha proliferado y se ha creado una amplia comunidad de seguidores (en constante ascenso) que disfruta de un formato a menudo multimedia e interactivo, donde se cuida la cercanía del autor y el lector y todo ello a partir de inversiones casi inexistentes (Bartual 2013). No cabe duda de que la popularización de los webcómic llegó de la mano de (1) el imparable crecimiento de la web (que permite que cualquier internauta pueda crear, administrar y publicar su propio sitio en el que distribuir todo tipo de materiales), (2) la aparición de servicios de alojamiento gratuitos o muy económicos y (3) el acceso a ordenadores cada vez más potentes “que reemplazan a un montón de medios físicos con un solo entorno de trabajo” (Molina 2007).

Y a pesar de su indudable éxito, cabe recordar aquí que, por lo general, los webcómic no surgen para conseguir una recompensa lucrativa (Molina 2007) sino que aparecen simplemente por el deseo de compartir una historia con los demás. Sin embargo, esto no significa que no se pueda ganar dinero con ellos. Los autores pueden “lucrarse” de muchos modos: en tiendas *online* con productos relacionados con el cómic, con donaciones, mediante publicidad o a partir de libros impresos que recopilen lo publicado en la web, entre otros (Bartual 2013).

Es difícil encontrar características comunes a los exponentes del género. Los cómic publicados en internet no dependen de una editorial o un libro de estilo sino que cada autor es libre

de personalizar los detalles concretos de su obra y todo lo que está relacionado con ella: aspecto de la web, estilo de narración, distribución, periodicidad... Todo depende completamente del creador y lo que funciona para un webcómic no tiene por qué hacerlo con otros.

De este modo encontramos webcómicos variopintos (Molina 2007). Algunos son muy parecidos a sus equivalentes en papel (A3, viñetas, bocadillos...); los hay con formatos interactivos que incluyen música, imágenes en movimiento o incluso animaciones flash; otros requieren la participación activa del lector... En definitiva, cada día este género se reinventa a la par que crecen las posibilidades de la informática y las conexiones web (McCloud 2001).

Para alimentar el imparable éxito del género, los autores han de actualizar sus contenidos casi a diario pero, incluso haciéndolo, son consciente de que esto no es suficiente para retener a los lectores. Hay que conseguir que cada página tenga valor por sí misma para mantener la intriga y la fidelidad al estilo buscado, lo cual condensa la trama, que rezuma anticipación y tensión constantes, algo inusitado en las publicaciones habituales (Jacobo 2011).

1.2.2. Homestuck

Homestuck es un webcómic escrito por el autor norteamericano Andrew Hussie que comenzó a publicarse el 4 de abril de 2009 y se ha ido actualizando con interrupciones esporádicas hasta el día de hoy, cuando sigue sin cerrarse. Actualmente, cuenta con más de 730.000 palabras, superando así en cantidad de vocablos a libros como *Guerra y Paz* o la trilogía de *El Señor de los Anillos*. Sus actualizaciones no se producen en intervalos de tiempo constantes, aunque durante ciertas etapas pueden ocurrir diaria o semanalmente, y tienen un tamaño y una extensión muy distintos, desde una sola imagen, conocida como *panel*, hasta animaciones Flash de más de 13 minutos, pasando por imágenes acompañadas por textos que pueden oscilar entre las 2 y las 20.000 palabras por panel (Bailey 2015).

Explicar la trama de *Homestuck* es algo que el propio autor considera demasiado complicado y el resumen que él mismo proporciona (“It’s a story about some kids who are friends over the internet. They decide to play a game together. There are major consequences.”, Hussie 2012) no se acerca ni siquiera mínimamente a la complejidad de este extensísimo cómic. En este sentido, el autor asegura que:

One of the goals was to begin with extremely simple, mundane circumstances, and allow reader participation combined with some preplanned elements to grow the story quickly and spontaneously, into something much bigger, more dynamic, and more intricate as a natural result of this approach. (Hussie 2012)

De hecho, la intervención de los lectores ha ocasionado cambios de trama que ni siquiera Hussie o las múltiples personas que colaboran con él podían imaginar.

El fenómeno *Homestuck* se ha fraguado en internet. En páginas como *tumblr* o *reddit* se pueden encontrar ingentes cantidades de material de fans que, alentados por el autor, han creado desde historias alternativas a música original. El hecho de que se fomenten las aportaciones de los lectores, que en muchos casos incluso han pasado a formar parte del comité de redacción de la historia, hace que se mantengan e incluso fomenten su implicación y fidelidad con cada actualización (Bartual 2013) y gracias a ello, entre otras cosas, podemos encontrar traducciones a muchos idiomas distintos y, en algunos casos, incluso traducciones diversas al mismo idioma.

En cuanto a las traducciones, el original formato del webcómic ha obligado a los traductores, en su gran mayoría *amateurs*, a buscar métodos para publicar el texto meta del modo más parecido posible al original. Las soluciones han pasado por usar la plataforma que creó Andrew Hussie para que cualquiera pudiera subir su propia historia fan con el mismo diseño que el webcómic original (*mspaintfanadventures.com*), recurrir a páginas de *microblogging* que permiten la personalización, como *tumblr*, e incluso convertir el texto a un formato totalmente distinto para poder reproducirlo en una plataforma completamente diferente, como es *youtube*.

1.2.3. La traducción de cómics

A la hora de traducir un cómic, hemos de tener en cuenta una serie de factores que no están presentes en otros textos como dibujos, onomatopeyas, bocadillos o incluso el tamaño y la forma de la letra (Zanettin 2008). Asimismo, según Howell (2001), también es importante que seamos conscientes de que lo que el lector espera leer es una obra naturalizada en su propio idioma, por lo que el traductor habrá de esforzarse por ser mediador en gran medida invisible y consciente de la necesaria adaptación cultural. En los webcómic la cuestión se complica todavía más. Podemos encontrarnos con otros aspectos no-lingüísticos (sonidos o música, hipervínculos, animaciones etc.), que influyen en mayor o menor grado en el sentido final del texto de origen.

A pesar de ser un formato tan particular, la reciente aparición de los webcómic y su todavía más reciente auge provocan que los estudios sobre su traducción sean prácticamente inexistentes, por lo que, para nuestro trabajo, recurriremos a un sistema de análisis estándar pero sin dejar de lado todos estos aspectos que lo convierten en un formato único. El marco analítico que hemos elegido se inspira en la investigación de Hurtado (1996), que nos permite acercarnos al texto original desde distintos puntos de vista y clasificar los problemas traductológicos en varios grupos, de los que se han seleccionado tres, los cuales se definen brevemente a continuación y se especifican, para nuestro caso concreto, en el apartado metodológico de este TFG.

Enfoques lingüísticos

“Se trata de aquellos enfoques basados en la aplicación de determinado modelo procedente de la Lingüística y que inciden mayormente en los aspectos lingüísticos de la traducción” (Hurtado 1996: 154). Por ejemplo, desde esta perspectiva identificamos problemas de vocabulario.

Enfoques textuales

En este enfoque se tiene en cuenta la situación comunicativa, las relaciones entre los participantes o las estrategias cognitivas de construcción del mensaje, entre otros. Aquí un problema tipo sería el registro.

Enfoques comunicativos y socioculturales

“Los enfoques socioculturales o interculturales son aquellos que, de una manera u otra, hacen hincapié en los aspectos que rodean la traducción, incidiendo en los elementos culturales y en la importancia de la recepción de la traducción” (Hurtado 1996: 155). Al trabajar con este enfoque podríamos, por ejemplo, dar con problemas de referencias culturales o juegos de palabras.

2. Metodología

2.1. Procedimiento

2.1.1 Encuesta

Para tratar de comprender mejor el perfil del lector de webcómic y hacer un análisis más enfocado a sus necesidades e intereses, se tomó la decisión de realizar una encuesta que ayudara a la creación de una imagen del posible consumidor de nuestras traducciones (véase Anexo para acceder a las preguntas exactas de la encuesta).

A la hora de su diseño y distribución, se eligieron los formularios que proporciona Google por su (casi total) universalidad y su facilidad de uso. Con el objetivo de obtener la mayor cantidad de respuestas posibles se optó por las redes sociales para su distribución (*Facebook*, *Twitter* y foros especializados en *Homestuck*), lo cual permitió recopilar un total de 130 cuestionarios entre el 21 de marzo y el 19 de abril de 2015, fecha en la que se cumplimentó el último formulario.

Para facilitar la comprensión de los datos por parte de los sujetos encuestados, resultó necesario dividir las preguntas de la encuesta en tres grandes bloques, que abarcan aspectos particulares de la información que se desea reunir: perfil del lector de webcómic, preferencias de idioma, aspectos sobre la traducción y *Homestuck*. Asimismo, se planteó un cuestionario que pudiera contestarse en no más de 15 minutos y que no requiriera la consulta de información externa, para evitar el abandono. Con este objetivo también se limitó al máximo la cantidad de respuestas abiertas. Por regla general, el encuestado debía elegir entre plantillas prediseñadas aunque, en la

gran mayoría de los casos, se incluyó la opción de “otros” para que se pudiera añadir o matizar información cuando ello se considerara necesario. (Llauradó, 2015)

2.1.2 Método de análisis de la encuesta

Tras la recopilación de encuestas se procedió a su análisis, para lo cual se utilizó de nuevo la plataforma de Google, que permite el tratamiento de la información y su conversión en gráficos ilustrativos. Asimismo, se calcularon los porcentajes de las respuestas, que se obtienen, por regla general, de forma automática. Sin embargo, dado que, en determinados momentos, no respondió el 100% de la población, los cálculos se realizaron de un modo manual. Por ejemplo, si solo 53 personas contestaron en el apartado de *Homestuck*, asegurando 20 de ellas que lo consideran fácil y 33, difícil se hicieron las siguientes operaciones:

$$Y = \frac{20 \times 100}{53} \qquad Y = \frac{33 \times 100}{53}$$

Ilustración 1 Muestra de las operaciones realizadas.

De este modo, descubriríamos que el 37% de las respuestas lo considerarían fácil, mientras que el 63% habrían optado por la opción de difícil. Una vez obtenida la totalidad de los porcentajes, se estudiaron los datos para crear un perfil aproximado del lector de webcómic y sus preferencias, que se tuvieron en cuenta a la hora de realizar tanto la elección de los textos como su posterior análisis.

2.1.3 Justificación de la elección de textos

Escoger un texto que represente la esencia y los problemas de traducción más comunes de *Homestuck* resulta una tarea un tanto compleja, no solo por su amplísima extensión, sino también por la cantidad de posibles escollos que se reparten por todo el webcómic.

Mediante la encuesta realizada a lectores (véase apartado 3.1), se buscó acotar la elección de textos a aquellos actos en los que el receptor “experto” encontraba más dificultad. De este modo, se tomó la decisión de trabajar con textos obtenidos de las *Intermissions* y los actos 1, 5 y 6. Después de realizar una relectura concienzuda de todos ellos, se buscaron tanto las partes que representaran de forma más característica el estilo del webcómic como elementos que podrían resultar problemas de traducción difíciles de resolver (juegos de palabras, referencias culturales, uso de lenguaje propio del webcómic o uso de distintos registros). Se eligió así un total de 80 paneles, pero se tuvo que proceder a una nueva criba, ya que la extensión del objeto de estudio resultaba aún inabarcable en el tiempo disponible para realizar este trabajo. En esta segunda selección de textos se decidió tener en cuenta los siguientes factores (de especial incidencia, a nuestro modo de ver, en la traducción de *Homestuck*):

1. los paneles más representativos de la historia,
2. las secciones que influirían posteriormente en el webcómic
3. los extractos con algún paralelismo de estructura o estilo, y
4. los textos especialmente creativos.

De este modo se redujo la muestra de estudio a un total de 36 paneles de 6016 palabras en total: 14 del primer acto (1208 palabras), 18 del quinto acto (4330 palabras) y 4 de la primera *Intermission* (480 palabras). Entre ellos, en primer lugar, se han escogido las presentaciones de algunos de los personajes más relevantes, John y Karkat por ejemplo, y aquellos que tienen unos modos de hablar más particulares, como es el caso de Gamzee o Nepeta (ver Anexo). La razón principal de esta elección es la relevancia que adquieren aquí ciertas estructuras rutinarias; otro importante factor es que sobre estas presentaciones construyen los lectores (y por ende también el traductor) su primera impresión sobre el webcómic. En segundo lugar, se han elegido las primeras conversaciones de estos personajes (mencionados arriba), con el objetivo de ahondar en lo que es el hilo conductor de *Homestuck*: los diálogos. De hecho, cabe resaltar que la mayoría de entradas del cómic carece de explicaciones del narrador. Dentro de estas conversaciones, se han procurado elegir aquellas que tenían algún tipo de interés para el análisis. Las del último panel del acto 5, por ejemplo, contienen interesantes juegos de palabras; la primera conversación del protagonista, John, hace uso de un registro coloquial que nos ha parecido digno de estudio.

La traducción con la que se va a trabajar es la que más se ha votado en la encuesta, que a su vez es la que más avanzada está y a la que puede accederse desde *mshfanventures.com*. Los encargados de la traducción (y de su actualización irregular desde marzo de 2012) son dos fans de la historia: Retro, de 18 años (responsable del trasvase) y Zoerith, de 20 años (encargada de la edición de las imágenes). Ambos aseguran que realizan la traducción sin ánimo de lucro y como un hobby (Retro and Zoerith 2013).

2.1.4 Método de análisis de la traducción

A la hora de realizar el análisis de la traducción se decidió trabajar con el marco planteado por Hurtado (1996) y que hemos mencionado brevemente en el apartado de contextualización. Recordemos aquí que este planteamiento recoge distintos tipos de enfoques analíticos de los que hemos elegido los tres que hemos considerado más significativos para el caso concreto de este trabajo: el enfoque lingüístico, el enfoque textual y el enfoque comunicativo y sociocultural.

De todos los posibles problemas lingüísticos que podría plantearnos *Homestuck* nos centramos, por su especial interés, en los *false friends*, las palabras o expresiones especialmente complicadas de traducir y el vocabulario propio del texto analizado. Los *false friends* son uno de los

principales problemas que podrían afectar a un traductor. La velocidad, un exceso de confianza o el mero desconocimiento pueden provocar deslizamientos significativos. Por otro lado, la tarea del traductor a menudo se ve dificultada por palabras o expresiones especialmente complicadas de traducir, entre las que cabe destacar vocabulario propio (creado por el autor, para nombrar conceptos, objetos o situaciones dentro de la historia), que no tiene un equivalente directo en el idioma meta. Este es un fenómeno habitual en los webcómic actuales y que obliga al traductor a acuñar términos nuevos, que habrá de utilizar de forma sistemática.

Si nos centramos en los enfoques textuales de la traducción debemos tener en cuenta que, en el caso de *Homestuck*, proliferan los personajes que se expresan de una forma oral característica. Ello provoca frecuentes cambios de registro que el traductor ha de tener en cuenta para reproducir la idiosincrasia de los protagonistas. A todo esto se suma el hecho de que cada escritor tiene un estilo textual propio, o lo que es lo mismo un modo de tratar las historias, que en ciertos momentos se hace especialmente explícito y que puede cambiar a lo largo del texto, dependiendo del contexto de la trama. Por último, las estructuras gramaticales claras han de reflejarse en el texto meta incluso (o quizá sobre todo) si se repiten a lo largo del webcómic.

En cuanto a los planteamientos comunicativos y socioculturales, creímos conveniente ahondar aquí en los juegos de palabras y las referencias culturales. En los cómics o webcómic es muy común que abunden los primeros que, además en muchos casos, van acompañados de un refuerzo visual (Bartual, 2011). Asimismo, los juegos de palabras suelen utilizarse para expresar bromas e incluso son objeto de referencias metatextuales, todo lo cual dificulta la traducción. Las referencias culturales constituyen uno de los mayores escollos de adaptación al idioma de llegada. Como bien apunta Howell (2001), ha de intentar producirse un escrito lo más cercano posible al lector y para ello no se pueden obviar estas referencias culturales.

Una vez decididos los tipos de problemas que centrarían la atención de este estudio, se procedió a analizar la muestra para dar con ellos. Durante la búsqueda de los problemas en el original, se los marcó con distintos colores para agilizar su examen tanto cuantitativo como cualitativo. Después se buscaron los mismos puntos en el texto meta, que quedaron clasificados en tres grupos según su éxito traductor: problemas bien resueltos, mal resueltos y muy bien resueltos. En los casos en los que se detectaron soluciones que no estaban previstas en un principio como problemas, se marcaron también para tenerlas en cuenta en el posterior análisis.

3. Análisis

3.1 Análisis de la encuesta

La encuesta que se analiza debajo se realizó con el objetivo doble de 1) estudiar la situación actual del lector de webcómics en España, en general, y 2) repasar la visión de los lectores de *Homestuck*, en concreto. Se busca, con ella, comprender mejor las preferencias e inquietudes de los lectores para seleccionar mejor el objeto de estudio y acompañar nuestro análisis traductológico con información contextual de interés. Recordemos aquí que su diseño y distribución se realizó íntegramente por internet (mediante formularios de Google y a partir de redes sociales: *Facebook*, *twitter* y foros especializados en *Homestuck*) y ello permitió la recopilación de 128 respuestas. En cualquier caso, para ver los datos en detalle se puede consultar el Anexo.

Perfil del lector

Mediante las respuestas obtenidas¹ se podría hacer un perfil aproximado del lector habitual de webcómics en España: mujer, de entre 20 y 23 años, que cursa o se encuentra en posesión de estudios universitarios y que lee uno o dos webcómics de forma habitual en la lengua original de publicación. No obstante, como se observa también en los gráficos (véase Anexo), aunque los datos nos presenten este tipo de perfil como el más habitual, también nos demuestran que, en el supuesto de que decidiéramos traducir webcómics, la comunidad receptora sería muy amplia, por rango de edad, disciplinas de estudio y género. Vemos por ejemplo que un 36% de los encuestados son hombres y que un 14% del total supera los 24 años. Por lo demás, la cantidad de encuestados que cursan o tienen estudios universitarios de ciencias o tecnología, por encima del 25%, casi iguala al más de 30% que han optado por las humanidades o las ciencias sociales.

Preferencias de idioma y aspectos sobre la traducción

Aunque una amplia mayoría de los encuestados lee los webcómics en el idioma original, gracias a la encuesta descubrimos que casi un 30% opta por textos meta, en su gran mayoría no oficiales. Las razones por las cuales los lectores prefieren las traducciones por encima del original son diversas, pero destaca por encima de las demás, con un 30% de las respuestas, el temor a perderse información relevante. No es de extrañar que esta sea la principal preocupación de los encuestados, aunque la comodidad y el desconocimiento de la lengua de partida también son factores importantes (con un 19,5% y 23,4% de las respuestas respectivamente). Como curiosidad, uno de los sujetos incluyó la respuesta “Para comparar entre la versión original y la traducida”.

¹ Todos los datos que se examinan en este apartado se apoyan, lógicamente, en los resultados de la encuesta, que pueden consultarse en las tablas y gráficos del Anexo)

Por lo demás, aquellos que prefieren leer el original sobre la traducción lo hacen por diversos motivos, entre los que destaca sobre el resto (superando ampliamente el 50%) la respuesta de que lo prefieren, pero le sigue de cerca (con un 34,9%) el temor a la posibilidad de que en la traducción se pierdan detalles que sí pueden apreciarse en el texto origen, algo habitual en este tipo de situaciones. También convendría destacar que, en muchos casos, el encuestado opta por leer la publicación original debido a la ausencia de una traducción o la mala calidad del texto meta existente. Este segundo caso puede deberse, como ya se ha explicado arriba, a que la gran mayoría de los encuestados lee o ha leído traducciones realizadas por fans, normalmente *amateurs*, que por lo general no ofrecen tanta calidad como la de un profesional o incluso un estudiante de traducción. Con todo y con eso, conviene subrayar que también existen traducciones oficiales, es decir propuestas por el propio autor del cómic, que tampoco presentan una calidad con la que el lector se sienta del todo cómodo.

Aun así, resulta curioso que la gran mayoría de los lectores, cuando se les pide evaluar las traducciones que han leído (muchas de las cuales, repetimos, son de fans), otorguen notas que superan el 5. Solo el 14% de los encuestados ponen suspensos a los textos meta consumidos. La calificación que más se repite es un 7, que a pesar de ser una nota alta nos deja claro que la calidad de las traducciones a la que se tiene acceso dista mucho de ser considerada óptima.

Sobre los problemas traductores que más preocupan a los encuestados, como ya se podría deducir por las anteriores preguntas, se destaca la importancia de que el texto de llegada cuente con una buena adaptación tanto de los rasgos culturales como de la intención del autor, siendo el 82,2% los que creen que esto es muy importante; un 76% menciona explícitamente la fidelidad al original.

Cuando se pregunta si se leería una traducción en caso de saber que esta es de calidad, un 71% de los encuestados responden afirmativamente, mientras que un escaso 4,7% no confiaría en el texto meta. Un amplio 37%, supeditaría su elección al webcómic del que se le presentara la traducción, con independencia de la calidad de esta. De entre los que no optarían por la versión traducida pese a saber que esta es de calidad, la gran mayoría (un 42,6%) no lo haría porque están acostumbrados al original o porque se actualiza antes (un 48,1%) aunque también cabe destacar que un 20,9% no cree en la posibilidad de que la traducción sea igual de buena que el texto de origen, lo que nos remite de nuevo al principal problema que ha preocupado a los encuestados durante todo el cuestionario: la imposibilidad de acceder a una traducción fiable.

Homestuck

Solamente un 40% de los encuestados afirmaron no haber leído *Homestuck*, frente a 75 de los 128 que sí lo han leído. Cabe destacar que una amplia mayoría de estos últimos, casi el 80%, tiene una edad comprendida entre los 18 y los 24 años.

Un 78,7% de los encuestados lo consideran un webcómic difícil de leer, solamente un 21,3% de ellos cree que es sencillo. Las razones de que se considere complicado cambian de un lector a otro, pero sobre todo se confirma que su trama es, como ya se comentó en el apartado de contextualización, muy confusa y compleja (48 encuestados eligieron esta opción). La segunda opción más votada en este sentido remite a la abundancia y dificultad de las referencias culturales (más de un 20% de los lectores que contestaron el cuestionario no comprende la gran cantidad de referencias culturales que presenta el webcómic). Esto atañe al traductor, que ha de extremar el cuidado. El resto de factores que, según los sujetos, dificultan a un lector extranjero la comprensión de *Homestuck* –por ejemplo “Trasladar vocabulario y expresiones” (20,2%) o “las estructuras gramaticales” (11,6%), entre otros – también resultarían problemáticos para el traductor.

En el siguiente punto analizaremos y calificaremos la traducción preferida entre los lectores (véase apartado 2.1.3) para comprobar si se corresponde con las impresiones de los lectores encuestados y sobre todo para explorar cómo se afronta la gran cantidad de problemas de traducción que, como hemos visto, presenta *Homestuck*.

3.2 Análisis de la traducción

A continuación se procederá a analizar los textos escogidos de *Homestuck* (véase apartado 2.1.3) desde un punto de vista tanto cuantitativo como cualitativo. Comenzaremos por la detección de problemas en el texto original (que abordaremos desde un prisma principalmente cuantitativo). Después expondremos el examen de las propuestas traductoras de los textos meta (que seguirá una línea más cualitativa). Para datos más detallados de los textos analizados y de los problemas que se mencionan debajo puede consultarse el Anexo.

Texto original

Como ya se adelantó en la justificación de la elección de textos (apartado 2.1.3.) trabajamos con una muestra de aproximadamente 6000 palabras extraída de los actos 1, 5 y la *Intermission* del webcómic *Homestuck*. A lo largo de la muestra del cómic encontramos un total de 318 problemas, lo que de media nos da un problema cada 53 palabras. Ello supone, por tanto, un nivel de complejidad que consideramos muy alto. Clasifiquemos, a continuación, esos problemas teniendo en cuenta los enfoques traductológicos de Hurtado (1996), que se han detallado en la metodología (apartado 2.1.4.)

Enfoque Lingüístico

A lo largo de toda la muestra identificamos un total de 200 problemas vinculados con factores lingüísticos. Predominan aquellos relacionados con las palabras y expresiones complicadas (con 98 casos), seguidos de cerca por los exponentes de vocabulario propio del webcómic (91) y, en último lugar, se detectan 11 casos de *false friends*, muy por debajo del resto de datos.

TOTAL

Problema	Número
<i>False Friends</i>	11
<i>Palabras/Expresiones complicadas</i>	98
<i>Vocabulario propio del webcómic</i>	91
Total	200

Ilustración 2 Cantidad total de problemas lingüísticos por tipo.

Analizando acto por acto, en el primero, nos encontramos una grandísima cantidad de problemas relacionados con el vocabulario propio (de las 1208 palabras 40 son vocablos que ha creado o modificado el propio autor como por ejemplo “Sylladex” o “Fetch Modus”). Esto es normal en un primer contacto con el cómic, cuando se presenta su universo y se explican sus conceptos más definatorios.

Por el contrario en los siguientes actos, tal y como se refleja en las tablas incluidas a continuación, podemos observar que los problemas relacionados con las expresiones y palabras complicadas, es decir, aquellas que no forman parte del vocabulario común, superan al resto de dificultades lingüísticas. Esta alta presencia de palabras y expresiones complicadas, especialmente por su registro elevado, es precisamente uno de los rasgos distintivos de *Homestuck* frente a otros webcómic como ejemplo, *Ava's Demon*.

ACTO 1

Problema	Ejemplo	Número
<i>False Friends</i>	young man	2
<i>Palabras/Expresiones complicadas</i>	abstract behavioral medium in which you dwell	28
<i>Vocabulario propio del webcómic</i>	Captchalogue	40
<i>Total</i>		70

Ilustración 3 Cantidad de problemas lingüísticos y ejemplo de cada tipo en el Acto 1.

ACTO 5

Problema	Ejemplo	Número
<i>False Friends</i>	pretending	7
<i>Palabras/Expresiones complicadas</i>	Shenanigans	56
<i>Vocabulario propio del webcómic</i>	Hivebent	50
<i>Total</i>		113

Ilustración 4 Cantidad de problemas lingüísticos y ejemplo de cada tipo en el Acto 5.

INTERMISSION

Problema	Ejemplo	Número
<i>False Friends</i>	miserable	2
<i>Palabras/Expresiones complicadas</i>	mugshots	15
<i>Vocabulario propio del webcómic</i>		0
<i>Total</i>		17

Ilustración 5 Cantidad de problemas lingüísticos y ejemplo de cada tipo en la *Intermission*.

Por los datos, parece evidente que el acto que presenta más problemas lingüísticos es el quinto, aunque esto podría deberse a que la cantidad del texto estudiado de este acto es mayor al de los otros. Para evitar este tipo de errores de valoración, hemos calculado la cantidad de problemas que hay de media cada 100 palabras. De este modo, y frente a lo que podría haber parecido, observamos que el acto más complicado, desde el punto de vista lingüístico, no es otro que el primero, con 5,8 problemas de media por cada 100 palabras.

Enfoques textuales

El total de problemas de este tipo ha sido 70, claramente inferior a los lingüísticos, pero no por ello más fáciles de resolver. En las tablas que sigue se ilustran estos problemas. De entre ellos, destaca principalmente el estilo textual (20 casos en los tres actos analizados), particularmente intrincado, que utiliza Andrew Hussie a la hora de escribir su webcómic. Trasladar este tipo de particularidades textuales a nuestro idioma, sin perder el encanto propio que el autor trata de crear requiere una gran habilidad. También resulta llamativo que el registro cambie continuamente (dando lugar a 22 problemas), sobre todo a causa de las diferencias idiolectales de los personajes; esto es especialmente visible a lo largo del acto 5 (15 problemas de los 22 que pertenecen a este acto). No debemos olvidar tampoco la dificultad que causan las estructuras gramaticales (28), ya sea por su forma compleja como por su repetición en diferentes momentos del webcómic, lo cual le da a este cohesión y constituyen una de las razones por las que *Homestuck* es tan particular. Sin duda, la mayor presencia de este tipo de problema la encontramos en el primer acto (15), donde el autor sienta las bases del tipo de estructuras de la historia.

ACTO 1		
Problema	Ejemplo	Número
<i>Registro</i>	hey so what sort of insane loot did you rake in today	5
<i>Estructuras</i>	It just so happens that today, the 13th of April, 2009, is this young man's birthday.	15
<i>Estilo</i>	The little red arm-swingy-dealy thing or whatever it is called is flipped up!	5
<i>Total</i>		25

Ilustración 6 Cantidad de problemas textuales y ejemplo de cada tipo en el Acto 1.

ACTO 5

Problema	Ejemplo	Número
<i>Registro</i>	I no longer hold you accountable for any wrongdoing.	15
<i>Estructuras</i>	for convenient reference	6
<i>Estilo</i>	Equally plenty, and somewhat related to that topic, are your INTERESTS. You have a passion for RIDICULOUSLY TERRIBLE ROMANTIC MOVIES AND ROMCOMS.	10
<i>Total</i>		31

Ilustración 7 Cantidad de problemas textuales y ejemplo de cada tipo en el Acto 5.

INTERMISSION

Problema	Ejemplo	Número
<i>Registro</i>	crew'll	2
<i>Estructuras</i>	Your name is SPADES SLICK. You are the leader of a notoriously vicious gang of mobsters called the MIDNIGHT CREW	3
<i>Estilo</i>	Your objective is to locate and crack English's SECRET VAULT, and plunder its mysteries.	5
<i>Total</i>		10

Ilustración 8 Cantidad de problemas textuales y ejemplo de cada tipo en la *Intermission*.

TOTAL

Problema	Número
<i>Registro</i>	22
<i>Estructuras</i>	28
<i>Estilo</i>	20
<i>Total</i>	70

Ilustración 9 Cantidad total de problemas textuales por tipo

Siguiendo la misma técnica que en el apartado anterior descubrimos que el acto con mayor concentración de problemas es la *Intermission* con un 2,08, aunque cabe destacar que el primer acto queda inmediatamente después con 2,07.

Enfoques comunicativos y socioculturales

Al ahondar en los enfoques comunicativos y socioculturales nos encontramos con que los problemas relacionados aparecen en menor cantidad a lo largo de la muestra (apenas 48, lo que contrasta con los 200 que encontramos, por ejemplo, en el campo lingüístico) pero, tal y como veremos a continuación están muy concentrados en distintos actos.

TOTAL

Problema	Número
<i>Referencias Culturales</i>	20
<i>Juegos de palabras</i>	28
<i>Total</i>	48

Ilustración 10 Cantidad total de problemas comunicativos y socioculturales por tipo

Las referencias culturales, especialmente presentes en el acto 5 (el cual tiene 10 de los 20 problemas de este tipo que hemos analizado), presentan una alta dificultad a la hora de dar con una buena resolución, pues en la mayoría de casos vienen acompañados de imágenes, como es el caso de los pósteres de películas que aparecen en el primer acto o los gestos y expresiones propios de la serie japonesa *Pokémon* que imita un personaje en el acto 5 (ver Anexo).

Si nos centramos en los juegos de palabras descubrimos que hay un total de 28 en toda la muestra, pero su concentración se intensifica sobre todo en la *Intermission*, que consta con 13 juegos en un texto inferior a 500 palabras. Es un caso especialmente llamativo porque, además, 10 de estos juegos de palabras son también los nombres de los antagonistas de esta parte del webcómic (Ilustración 15), lo cual supone una dificultad añadida. También resulta especialmente complicado el acto 5, en el que por ejemplo, en uno de los paneles, los personajes hacen juegos de palabras relacionados con el mar. Dichos juegos de palabras no solo se les hace referencia dentro del texto (“CA: lets just not get into the wwhole fuckin fish pun thing again ok CA: like wwe get it wwe are nautically themed”) si no que, al ser los personajes que los hacen seres marinos, no podemos buscar juegos de palabras relacionados con otros ámbitos, lo cual, quizás, facilitaría la traducción.

Sin ninguna duda el acto que presenta mayor concentración de problemas de tipo comunicativo y sociocultural es la *Intermission*, que con aproximadamente 3 problemas cada 100 palabras supera ampliamente los otros extractos analizados.

ACTO 1

Problema	Ejemplo	Número
<i>Referencias Culturales</i>	Con Air	9
<i>Juegos de Palabras</i>	[...] you are trapped in this room. Stuck, if you will.	1
<i>Total</i>		10

Ilustración 11 Cantidad de problemas comunicativos y socioculturales y ejemplo de cada tipo en el Acto 1

ACTO 5

Problema	Ejemplo	Número
<i>Referencias Culturales</i>	THE THRESH PRINCE OF BEL-AIR	10
<i>Juegos de Palabras</i>	angling	14
<i>Total</i>		24

Ilustración 12 Cantidad de problemas comunicativos y socioculturales y ejemplo de cada tipo en el Acto 5

TOTAL

Problema	Número
<i>Referencias Culturales</i>	1
<i>Juegos de Palabras</i>	13
<i>Total</i>	14

Ilustración 13 Cantidad de problemas comunicativos y socioculturales y ejemplo de cada tipo en la *Intermission*

En conclusión, con 318 problemas en 6018 palabras puede asegurarse que la traducción de *Homestuck* es, incluso para un profesional, difícil. Desde un punto de vista cuantitativo, los principales problemas que habría que afrontar a la hora de traducir *Homestuck* serían los lingüísticos; en particular, destaca el vocabulario complicado y el creado especialmente para el webcómic. No obstante, tampoco podemos olvidar los escollos socioculturales que, aunque no destacan especialmente por su cantidad, sí que parecen los más difíciles de resolver desde un prisma cualitativo.

De entre todos los actos analizados nos encontramos con que, pese a que es la muestra más pequeña, la *Intermission* sería el acto que más dificultades nos plantearía a la hora de realizar una traducción ya que es la que más densidad de problemas presenta tanto en el apartado textual como en el comunicativo y sociocultural.

Texto traducido

De los posibles 318 problemas, 60 han desembocado en errores de traducción; el resto se han solucionado con opciones traductoras positivas (por ejemplo el trasvase de “The Thresh prince of Bel-Air” por “El Trillíncipe de Bel-Air” o “Invertebrother” por “Invertehermano”). Por el contrario, hemos detectado 23 errores que al principio no habíamos previsto como problemas. Muchos de ellos (véanse ejemplos en la tabla que se presenta a continuación o en el Anexo) son errores de redacción en el texto meta (con calcos de estructura y vocabulario), lo cual resulta previsible en el caso de un traductor *amateur* inmerso en el contexto de partida.

Traducción	Original
El estar paralizado hace que quieras algo el ser capaz de caminar, sin embargo.	Being paralyzed does sort of make you want to be able to walk, though.
Insertas algo despectivo de manera previsible	You enter something predictably derogatory
<i>bUeNo PeNsÉ qUe EsTo PaReCeRíA bÁsIcAmEnTe PuTíSiMaMeNtE mUcHo AmIgO mÍo.</i>	AnYwAy I tHoUgHt ThIs SoUnDeD lIkE a PrEtTy BiG mOtHeRfUcKiN dEaL mY mAn

Ilustración 14 Ejemplos de errores de traducción que no habíamos previsto.

Enfoque lingüístico

Al analizar los 200 problemas del enfoque lingüístico nos encontramos que priman las buenas resoluciones traductoras sobre los errores. En el caso particular de los *false friends* no es destacable que no aparezca ninguna resolución muy buena y que las 11 que hemos encontrado se dividan entre buenas, 8, y malas, 3. Hemos considerado que, si el texto meta contenía un *false friend*, la traducción era mala. Si se escapaba de él, la traducción era buena.

En cuanto al vocabulario propio, en el primer acto (donde existía una gran condensación este tipo de vocablos) es donde encontramos mejores soluciones (como por ejemplo “Captchalogar” para “Captchalogue”) que superan en número a las malas soluciones (“pesterchum”, por ejemplo, que se ha mantenido igual, lo cual no sería una mala decisión en sí misma si no se hubieran traducido otras expresiones derivadas de esta como por ejemplo “molestar” en lugar de “pestering”). En resumen, se identifican 80 buenas soluciones y 6 muy buenas frente a 5 malas soluciones. El acto 5 también cuenta con muy buenas soluciones tanto de problemas que habíamos planteado en nuestro análisis del texto original (“respirobloque” para “respitblock”) como de problemas no previstos (“Alternienses” como traducción de “Alternian”). Un total de 86 fueron buenas o muy buenas, mientras que 5 fueron malas. En el caso de la *Intermission* no aparece casos de vocabulario propio.

Al tratar las palabras o expresiones complicadas, en las que, aunque la cantidad de resoluciones muy buenas, 10 (como por ejemplo “scattered” por “desperdigadas”), apenas supera el 10% consideramos que es un porcentaje muy positivo, especialmente porque es una traducción *amateur*, sobre todo si tenemos en cuenta que más del 60% fueron resoluciones buenas y solo 23 de las 98 fueron malas resoluciones

Problema	Número	Buenas Resoluciones	Malas Resoluciones	Muy buenas resoluciones
<i>False Friends</i>	11	8	3	-
<i>Palabras/Expresiones complicadas</i>	98	65	23	10
<i>Vocabulario propio del webcómic</i>	91	80	5	6

Ilustración 15 Cantidad total de problemas lingüísticos por tipo y la clasificación de sus soluciones.

Enfoque textual

En el enfoque textual hemos dado con un total de 70 errores y al haber 45 resueltos bien o muy bien se puede afirmar que el balance es positivo. La gran mayoría de problemas que habíamos detectado originariamente se han resuelto correctamente. En este sentido, todas las presentaciones de personajes, un punto importante en el desarrollo del webcómic, se mantienen con la misma estructura. La buenas traducciones superan, por tanto, con creces las ocasiones en las que se han realizado malas decisiones de traducción. Por ejemplo, en el caso del registro, observamos que este no se ha sabido adaptar de forma correcta a nuestro idioma en más del 63% de los casos, lo que contrasta enormemente con el resto de problemas textuales. Esto es especialmente visible en el acto 5, donde se omiten la mayor parte de “deformaciones” de la lengua (“fuckin” “goin”). Al hilo de lo anterior, tampoco han conseguido trasladarse bien las “palabras malsonantes” ya que se ha optado por traducciones más literales que, en nuestro idioma, tienen un significado más peyorativo que el que pretenden tener en el original (“motherfucker”, por ejemplo, en contexto es evidente que no tiene una finalidad ofensiva, mientras que con la traducción, “hijo de puta”, no se consigue la misma sensación).

Problema	Número	Buenas Resoluciones	Malas Resoluciones	Muy buenas resoluciones
<i>Registro</i>	22	8	14	-
<i>Estructuras</i>	28	20	8	2
<i>Estilo</i>	20	15	5	-

Ilustración 16 Cantidad total de problemas textuales por tipo y la clasificación de sus soluciones.

Enfoques comunicativos y socioculturales

El caso de los enfoques comunicativos y socioculturales nos ha llamado mucho la atención la gran capacidad de resolución de las referencias y los juegos de palabras que, como se ve en la tabla, apenas tienen malas resoluciones.

Problema	Número	Buenas Resoluciones	Malas Resoluciones	Muy buenas resoluciones
<i>Referencias Culturales</i>	20	11	-	9
<i>Juegos de Palabras</i>	28	12	2	14

Ilustración 17 Cantidad total de problemas comunicativos y socioculturales por tipo y la clasificación de sus soluciones.

En el caso de las referencias culturales nos encontramos con una ausencia total de malas resoluciones y una cantidad de decisiones de traducción muy buenas (9) que casi iguala a las buenas (11). Como ejemplo de muy buena resolución cabe destacar la traducción de “Tinkerbull” como “Toronilla” (manteniendo así la referencia a Campanilla de Peter Pan) y como ejemplo de buena resolución véase la referencia que hace John en el Acto 1 a la película *Deep Impact*; y es que el eslogan que repite el personaje es el mismo que se utilizó en la promoción de la película traducida al español. No obstante, esta traducción no aparece como muy buena puesto que se ha utilizado el texto meta latinoamericano cuando el traductor es español.

En el caso de los juegos de palabras sí encontramos malas resoluciones (2), pero la diferencia entre estas y las buenas (12) y las muy buenas (14) da un balance muy positivo a este apartado. Ejemplos de estas últimas aparecen en la ilustración 18, extraída del acto 5. Destacamos aquí también los nombres de los antagonistas de la *Intermission*, que han sido traducidos con gran acierto en el contexto.

<p>3C: H3Y G4M233Z YOU WANT TO PL4Y G4M3Z3Z WITH H3?? 3C: TH3 ONLY R345ON 1H 45K1NG YOU 1S B3C4U53 YOUR N4M3 1S L1K3 G4M3</p>	<p>GC: OY3 G4M233 Z.ZQU13R3S JUG4R 4 JU3GOS CONM1GO?? 3C: L4 UN1C4 R4ZON POR L4 QU3 T3 PR3GUNTO 3S PORQU3 P4R3C3S UN P4Y45O</p>
---	---

Ilustración 18 Juego de palabras del acto 5.

CROWBAR	PALANCA
MATCHSTICKS	INCINERADOR
QUARTERS	CUARTÓS
ITCHY	PALITO
DOZE	CHU
TRACE	ZAHORÍ
PIN	VENDETTA
CLOVER	HOJA
DIE	DIABLO
STITCH	PLUTÓN
SAWBUCK	BOLETO
EGGS	HUEVOS
BISCUITS	PECES
CANS	FESTÍN

Ilustración 19 Nombres de los antagonistas de la *Intermission* en original y traducidos

4. Conclusiones

Concluimos el TFG con una serie de reflexiones en torno a la información expuesta hasta ahora (sobre la encuesta y los análisis realizados arriba) mientras planteamos una serie de preguntas que nos han ido surgiendo conforme avanzábamos en este estudio y en las que nos gustaría profundizar en el subapartado de intereses futuros. También mencionaremos brevemente tanto las competencias que hemos adquirido a lo largo de la carrera y que nos han ayudado a realizar este trabajo como las que hemos echado en falta en nuestra formación.

4.1. Reflexiones sobre los resultados

4.1.1. Reflexiones sobre los resultados de la encuesta

Gracias a la encuesta hemos podido obtener unos resultados interesantes que motivan los comentarios siguientes. En primer lugar, queda claro los receptores meta de los webcómic tiene perfiles muy variados. Esta información es, sin duda, importante para el traductor, quien ha de incorporar esa variación en su encargo de trasvase. En segundo lugar, al preguntar qué consideraban más importante estos lectores en una traducción, nos encontrábamos con dos principales peticiones. De un lado, una buena adaptación de rasgos culturales y de la intención del autor; de otro, fidelidad al original. Esto nos suscita una pregunta importante; ¿hasta qué punto están ambas ideas enfrentadas?, ¿es siempre la fidelidad contraria a la adaptación y viceversa? Si por ejemplo tomáramos el caso que hemos visto en el análisis y que puede visualizarse en la ilustración 18 es evidente que una traducción literal habría hecho que la frase perdiera sentido (“Juego” y Gamzee no se parecen como “Game” y “Gamzee” en el original) pero al jugar con el aspecto de payaso del personaje, la frase adquiere sentido. Otro ejemplo sería el también mencionado con anterioridad “Toronilla” por “Tinkerbull”. Una traducción literal o la decisión de no traducirlo (al ser el nombre

de un personaje) habría perdido la intencionalidad de paralelismo con Peter Pan que intenta dar el autor.

En tercer lugar, el objetivo principal de un webcómic es el entretenimiento y, sin embargo, los lectores encuestados hacen hincapié en la necesidad de no perderse ningún detalle del original. Por tanto, cabe preguntarse: ¿sería conveniente añadir pies de página o una sección de notas del traductor para evitar la posible pérdida de detalles o sutilezas? El formato del webcómic podría permitirnos añadir información incluso en el marco de hipervínculos. ¿Sería contraproducente hacerlo, “complicándose” con ello la lectura de un formato principalmente recreativo?

4.1.2. Reflexiones sobre los resultados del análisis

Después del análisis de los textos de partida y de llegada, podemos decir sin temor a equivocarnos que traducir *Homestuck* es un reto enorme y no solo para traductores *amateur*, como demuestra el caso del texto meta con el que hemos trabajado, sino también para un profesional.

A pesar de la gran dificultad del texto original se puede afirmar que el traductor de *Homestuck* ha conseguido un producto que podría considerarse aceptable; con un porcentaje de aciertos que supera considerablemente el 50% en todos los enfoques (alcanzando el 95,8% en el caso de los enfoques culturales).

En el primer acto una muy buena resolución que nos gustaría destacar sería el trasvase de “Zoosmell Pooplord” a “Tiomierda chotuno”, ya que mantiene la esencia del tipo de insulto y resulta original, consiguiendo una gran adaptación a la lengua meta.

Con todo y con eso, sorprende que la sensación general (y, claro está, subjetiva) que produce la lectura del texto no es la de una traducción óptima. Por ejemplo, el estilo, en muchos casos con calcos del inglés, no es tan fluido como parecería conveniente y otros fallos esporádicos (que no hemos explicado por motivos de espacio) truncan la lectura y dificultan la comprensión del texto. En realidad, los resultados nos dejan claro que, para obtener un buen producto, es necesario cuidar los detalles de todo tipo (la ortografía, la tipografía, la gramática, el vocabulario, la cohesión, el estilo...) y, como es obvio, evitar que unos errores esporádicos empañen un buen trabajo.

En conclusión, hemos “redescubierto” que la traducción de webcómic, en general, y de *Homestuck*, en particular, es una tarea ardua y que, aunque un traductor (en este caso *amateur*) puede enfrentarse a ella con un éxito moderado, tanto la gran cantidad de dificultades que presenta el texto en sí mismo como las necesidades de adaptación y acercamiento a la cultura meta la convierten en un trabajo demasiado complejo, que raya lo imposible.

4.2 Relación del trabajo con los conocimientos adquiridos en la carrera

Después de examinar la traducción *amateur* que ha sido el centro de este trabajo, se comprende mejor la necesidad de los estudios de traducción para embarcarse en tareas tan complejas como podría ser el trasvase lingüístico ya sea de *Homestuck* o de cualquier otro texto de características similares.

A lo largo de la carrera se nos ha enseñado a observar con atención el texto. Se nos han proporcionado estrategias para comprenderlo mejor y plantearnos su traducción desde diversos puntos de vista. Un *amateur* no ha recibido este tipo de instrucción. Por ello, podemos afirmar que, a priori, un graduado en Traducción e Interpretación está más preparado para enfrentarse a un encargo traductor. Aun así, en la carrera no se ha ahondado en formatos novedosos como el analizado en este trabajo y, por ello, el TFG parece una buena práctica para complementar los conocimientos de cursos anteriores.

4.3 Intereses futuros

Comenzamos este estudio afirmando que los webcómic abren nichos de mercado que generan necesidades de traducción y concluimos este trabajo precisamente del mismo modo. Los formatos *online* plantean retos comunicativos que suponen oportunidades inmensas, prácticamente inagotables, para los estudiantes de Traducción e Interpretación. Y estos nuevos formatos no solo crecen de un modo exponencial, no solo interesan a decenas de miles de receptores, sino que nacen constantemente y de formas insospechadas. Lo que hoy es práctica habitual (mensajes de *Twitter*, vídeos de *Youtube* etc.) ayer no existía. Los productos no ya del futuro sino de mañana mismo no tendrán nada que ver con lo que se consume hoy día. Por ello, varias iniciativas parecen convenientes: el estudio de los efectos inmediatos de la tecnología más puntera en los formatos textuales y audiovisuales; la ampliación de los programas formativos para incorporar las nuevas destrezas y perfiles que serán necesarios en la profesión; la pedagogía de los receptores acerca de la necesidad/conveniencia de pagar por la calidad más que consumir gratis cualquier producto; y, por último, la valoración acerca de la posibilidad (o imposibilidad) de convivencia de traductores *amateur* y profesionales, así como el examen de nuevos modelos de trabajo (como el *crowdsourcing*) y su incorporación en el seno de los Estudios de Traducción.

5. Bibliografía

- Bailey, Anthony. (2015). *MS Paint Adventures: Statistics*. *Read MSPA*. Recuperado de <http://readmspa.org/stats/> el 2 de abril de 2015
- Bartual, Daniel. (2013). *Características y evolución del webcómic en Estados Unidos y en España*. Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de http://issuu.com/danielbartual/docs/tfm_webcomicsfinal
- Eraña, Aitor I. (2012). *Webcómics: La Última Frontera*. Otakuart, Valencia el 13 de julio.
- Geddes, John. (2010). "Penny Arcade" a Testament to the Power of Gaming Culture. *USA Today Online*. Recuperado de http://usatoday30.usatoday.com/life/comics/2010-04-01-pennyarcade-creators01-ST_N.htm, el 15 de Abril de 2015.
- Howell, Peter. (2001). Strategy and Style in English and French Translation of Japanese Comic Books. *Edinburg Working Papers in Applied Linguistics*. Recuperado de <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED463675.pdf> el 10 de marzo de 2015
- Hurtado, Amparo. (1996). La Traductología: Lingüística Y Traductología. *Trans*. Recuperado de http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_1/t1_151-160_AHurtado.pdf El 10 de febrero de 2015
- Hussie, Andrew. (2010). New Reader. *MS Paint Adventures*. Recuperado de <http://www.msPaintadventures.com/?viewpage=new> el 1 de marzo de 2015
- Hussie, Andrew (2012) What is Homestuck. *MS Paint Adventures*. Recuperado de <http://msPaintadventures.com/scraps2/homestuckKS.html> el 1 de marzo de 2015
- Jacobo, Ignacio. (2011). *Historietas 2.0: nuevas formas de producir y consumir historietas*. Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco. Recuperado de <http://tecnologiaycultura.com.ar/wp-content/uploads/2011/05/m3jacobo.pdf> el 4 de febrero de 2015

- Llauradó, Oriol. (2015) El trabajo de campo Online: Qué hemos aprendido en los últimos 10 años. *Netquest*. Recuperado de http://www.netquest.com/papers/trabajo_campo_online_ollaurado.pdf el 3 de febrero de 2015
- McCloud, Scott. (2001). *La revolución de los cómics*. Barcelona: Norma.
- Molina, Francisco. (2007). Historia y evolución de la presencia del cómic en Internet. *Webcomiqueros*. Recuperado de <https://webcomiqueros.files.wordpress.com/2009/02/historiaevolucionweb.pdf> el 30 de diciembre de 2014
- Pimienta, Daniel, Daniel Prado, and Álvaro Blanco. (2009). *Twelve Years of Measuring Linguistic Diversity in the Internet: Balance and Perspectives*. UNESCO. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001870/187016e.pdf> el 12 de marzo de 2015
- Retro, and Zoerith. (2013). FAQ Traductores. *Homestuck En Español*. Recuperado de <http://homestuckespanol.tumblr.com/faq-traductores> el 28 de abril de 2015
- Zanetin, Federico. (2008). *Comics in translation*. St. Jerome Pub: Manchester, U.K.

6. Anexo

Encuesta sobre Webcomics

*Obligatorio

Género *

- Hombre
- Mujer
- Otro

Edad *

- 10
- 10-13
- 14-17
- 18-20
- 21-24
- +24

Estudios

En caso de estar cursando uno actualmente, indicar cuál se está cursando.

- Secundaria
- Bachillerato
- Licenciatura/grado en CIENCIAS-TECNOLOGÍA
- Licenciatura/grado en TRADUCCIÓN
- Licenciatura/grado en HUMANIDADES (No lenguas)
- Licenciatura/grado en HUMANIDADES (Lenguas pero no Traducción)
- Licenciatura/grado en CIENCIAS SOCIALES
- FP en HUMANIDADES
- FP en CIENCIAS SOCIALES
- Otro:

Ilustración del Anexo 1 Preguntas de la encuesta del mismo modo que la veían los encuestados

¿Lees webcomics habitualmente? *

- Sí
- No

¿Cuántos webcomics sigues actualmente? *

- 1-2
- 3-5
- 5-7
- 6-9
- 10 o más

¿En qué idioma lees los webcomics? *

- En el original
- En una traducción a mi lengua materna
- En una traducción a otra lengua que entiendo

En caso de leer alguna traducción ¿Es oficial?

- Sí, es oficial
- No, es de fans

Ilustración del Anexo 2 Preguntas de la encuesta del mismo modo que la veían los encuestados

En caso de leer alguna traducción ¿Por qué la lees?

- No entiendo el idioma original
- Me es más cómodo
- Temo perderme cosas al no entender el idioma original perfectamente
- Me gusta más la traducción
- Otro:

En caso de no leer ninguna traducción ¿Por qué no la lees?

- Prefiero el original
- No hay traducciones publicadas
- No me gustan las traducciones publicadas
- Temo que en la traducción se pierdan cosas
- Otro:

¿Qué elementos creen que son importantes a la hora de juzgar una traducción?

- Fidelidad al original
- Facilidad de lectura
- Ortotipografía (diseño, forma etc. de la letra)
- Ortografía correcta
- Gramática correcta
- Lexico/Vocabulario adecuado
- Buena adaptación de rasgos culturales e intención del significado (dobles sentidos, etc.)
- Otro:

Califica la calidad media de las traducciones que has leído.

Siendo 1 el valor más bajo y 10 el más alto.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ilustración del Anexo 3 Preguntas de la encuesta del mismo modo que la veían los encuestados

En caso de tener acceso a una traducción que sabes que es de calidad ¿La leerías? *

- Sí
- No
- Depende del webcomic
- Otro:

Indica las razones por las cuales no leerías una traducción, aun sabiendo que es de calidad.

- Estoy acostumbrado al original
- El original actualiza antes
- No creo que la traducción pueda ser igual de buena al original
- Otro:

¿Lees o has leído Homestuck?

- Sí
- No

Ilustración del Anexo 4 Preguntas de la encuesta del mismo modo que la veían los encuestados

Sobre Homestuck

¿Consideras Homestuck difícil de entender? *

- Sí
- No

Si lo consideras difícil ¿Por qué?

- No entiendo bien el inglés
- La trama es confusa
- Utiliza símbolos/gráficos que no entiendo
- Utiliza muchas palabras que no entiendo
- Utiliza muchas expresiones que no entiendo
- Utilizan estructuras gramaticales (incluso frases enteras) que no entiendo
- Entiendo las palabras en sí pero no entiendo la intención de las expresiones (por ejemplo en juegos de palabras).
- Hace referencia a aspectos de la cultura web o americana que no reconozco
- Otro:

Ilustración del Anexo 5 Preguntas de la encuesta del mismo modo que la veían los encuestados

¿Qué parte crees que es la más difícil de entender?

- Acto 1
- Acto 2
- Acto 3
- Acto 4
- Acto 5
- Acto 6
- Intermissions

¿Por qué crees que es la parte más difícil de entender?

Lees alguna traducción de Homestuck *

- Sí
- No

Si has leído una traducción de Homestuck, indica cual
(Si puede ser añade link de referencia)

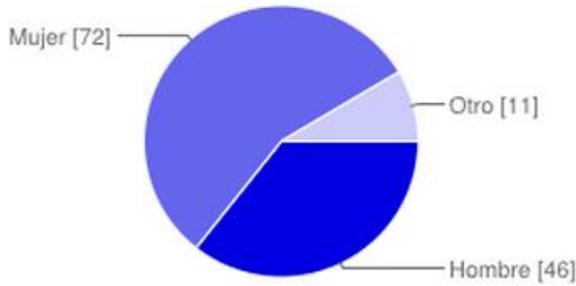
Califica la calidad de la traducción que has leído

Siendo 1 el valor más bajo y 10 el más alto

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ilustración del Anexo 6 Preguntas de la encuesta del mismo modo que la veían los encuestados

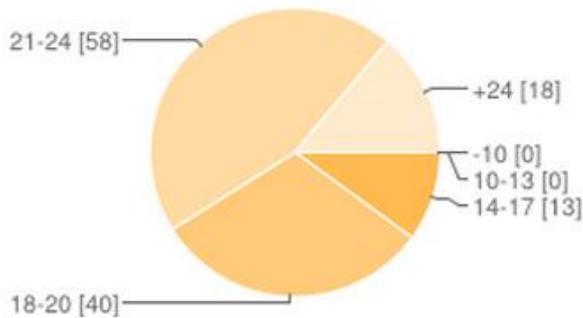
Género



Hombre	46	35.7%
Mujer	72	55.8%
Otro	11	8.5%

Ilustración del Anexo 7 Gráfico que muestra los resultados de la pregunta “Género”

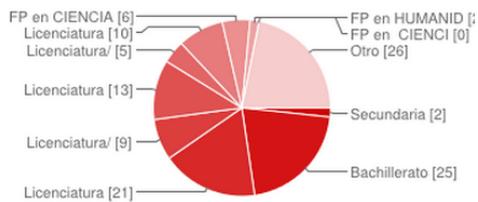
Edad



-10	0	0%
10-13	0	0%
14-17	13	10.1%
18-20	40	31%
21-24	58	45%
+24	18	14%

Ilustración del Anexo 8 Gráfico que muestra los resultados de la pregunta “Edad”

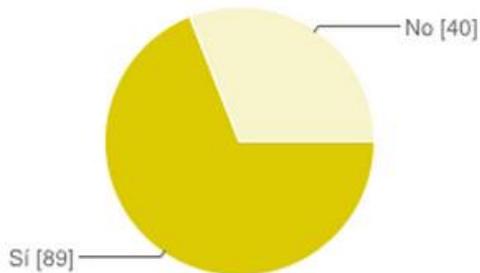
Estudios



Secundaria	2	1.6%
Bachillerato	25	19.4%
Licenciatura/grado en CIENCIAS-TECNOLOGÍA	21	16.3%
Licenciatura/grado en TRADUCCIÓN	9	7%
Licenciatura/grado en HUMANIDADES (No lenguas)	13	10.1%
Licenciatura/grado en HUMANIDADES (Lenguas pero no Traducción)	5	3.9%
Licenciatura/grado en CIENCIAS SOCIALES	10	7.8%
FP en CIENCIAS-TECNOLOGÍA	6	4.7%
FP en HUMANIDADES	2	1.6%
FP en CIENCIAS SOCIALES	0	0%
Otro	26	20.2%

Ilustración del Anexo 9 Gráfico que muestra los resultados de la pregunta “Estudios”

¿Lees webcomics habitualmente?



Sí	89	69%
No	40	31%

Ilustración del Anexo 10 Gráfico que muestra los resultados de la pregunta “¿Lees webcómics habitualmente?”

¿Cuántos webcomics sigues actualmente?

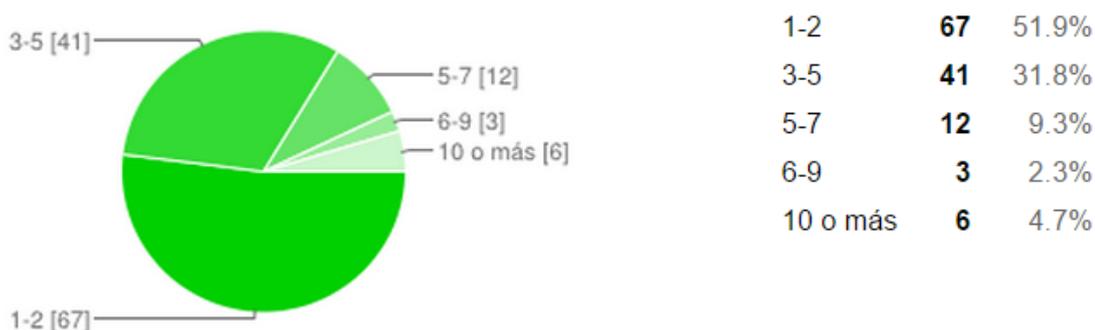


Ilustración del Anexo 11 Gráfico que muestra los resultados de la pregunta “¿Cuántos Webcómic sigues actualmente?”

¿En qué idioma lees los webcomics?

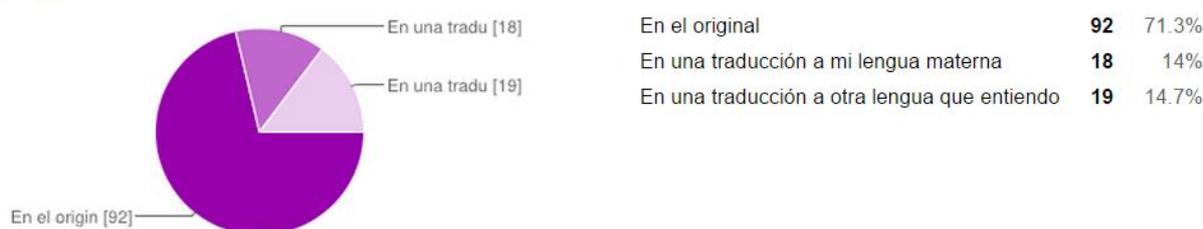


Ilustración del Anexo 12 Gráfico que muestra los resultados de la pregunta “¿En qué idioma lees los webcómic?”

En caso de leer alguna traducción ¿Es oficial?

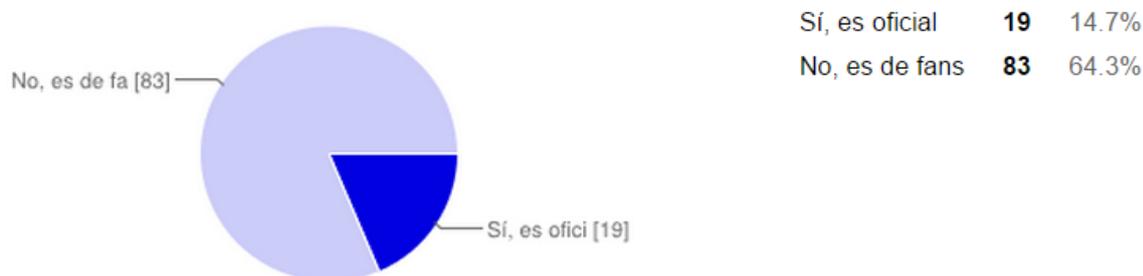


Ilustración del Anexo 13 Gráfico que muestra los resultados de la pregunta “En caso de leer alguna traducción ¿Es oficial?”

En caso de leer alguna traducción ¿Por qué la lees?

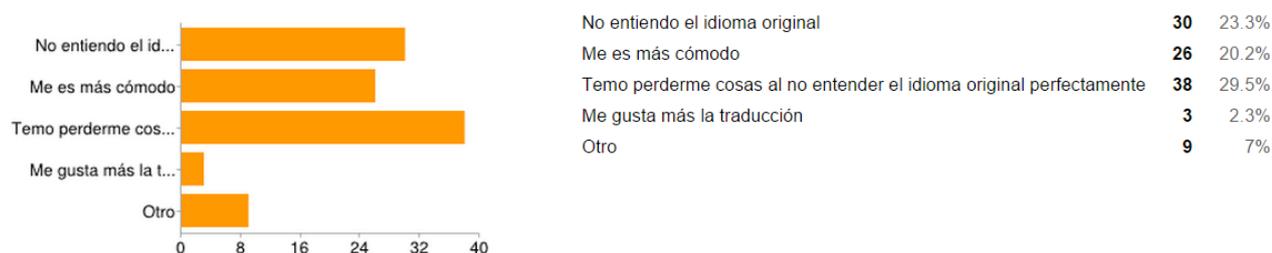


Ilustración del Anexo 14 Gráfico que muestra los resultados de la pregunta “En caso de leer alguna traducción ¿Por qué la lees?”

En caso de no leer ninguna traducción ¿Por qué no la lees?

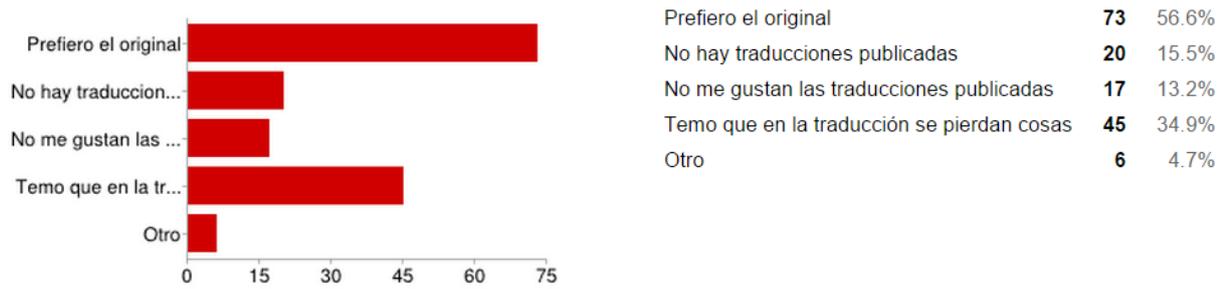


Ilustración del Anexo 15 Gráfico que muestra los resultados de la pregunta “En caso de no leer ninguna traducción ¿Por qué no la lees?”

¿Qué elementos creen que son importantes a la hora de juzgar una traducción?

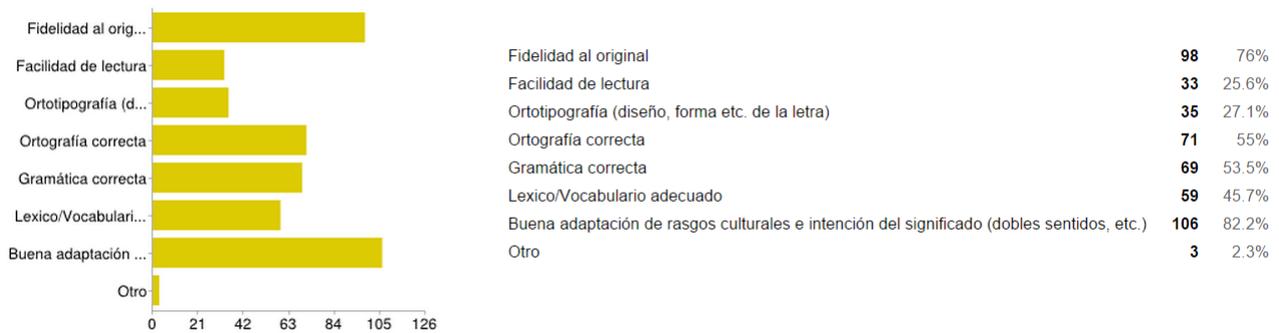


Ilustración del Anexo 16 Gráfico que muestra los resultados de la pregunta “¿Qué elementos crees que son importantes a la hora de juzgar una traducción?”

Califica la calidad media de las traducciones que has leído.

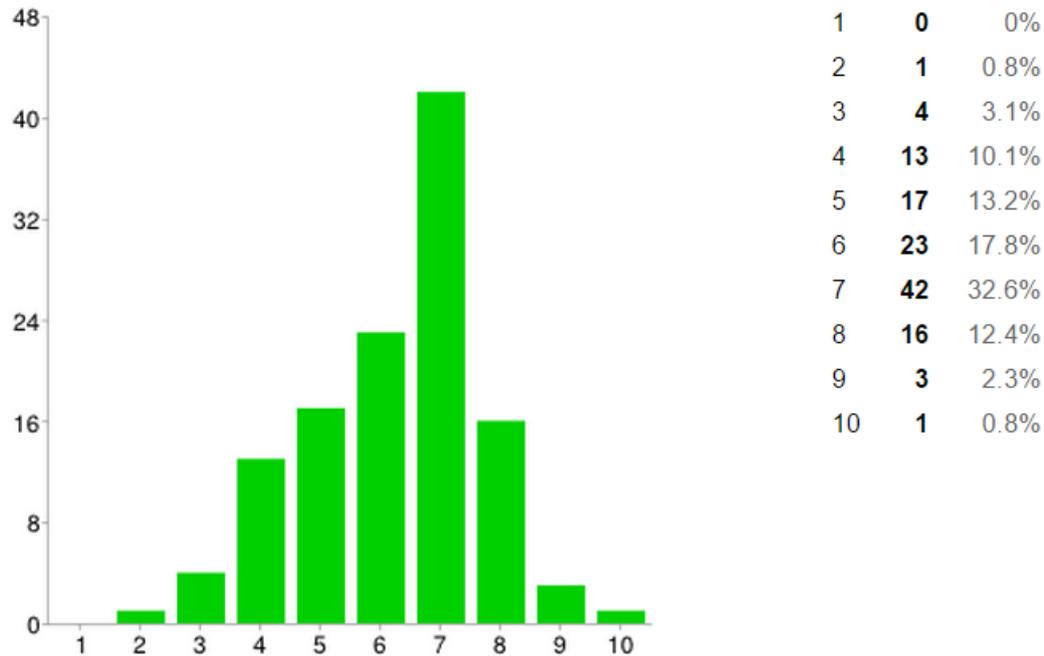


Ilustración del Anexo 17 Gráfico que muestra los resultados de la pregunta “Califica la calidad media de las traducciones que has leído”

En caso de tener acceso a una traducción que sabes que es de calidad ¿La leerías?

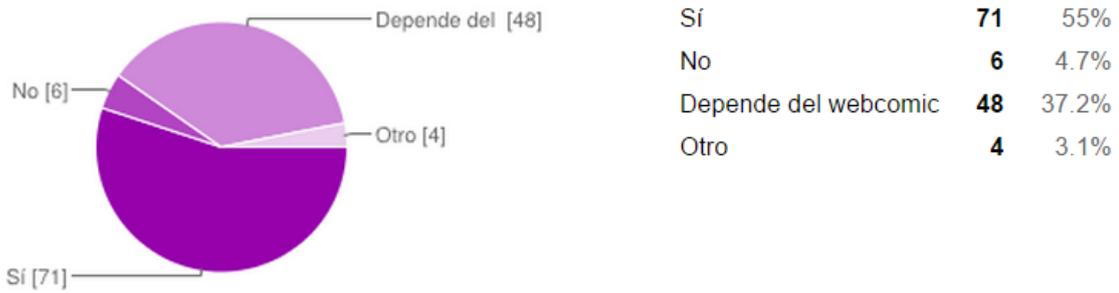


Ilustración del Anexo 18 Gráfico que muestra los resultados de la pregunta “En caso de tener acceso a una traducción que sabes que es de calidad ¿la leerías?”

Indica las razones por las cuales no leerías una traducción, aun sabiendo que es de calidad.

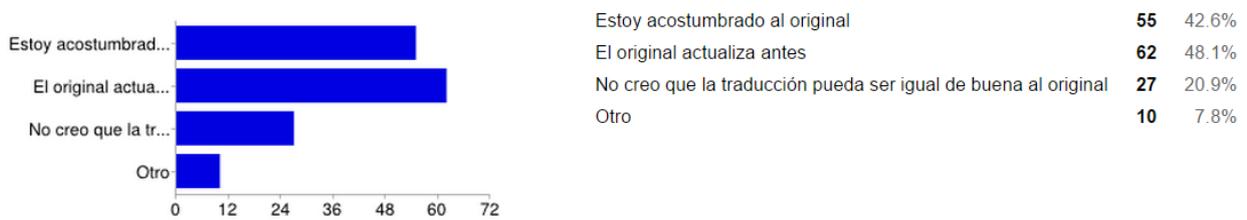


Ilustración del Anexo 19 Gráfico que muestra los resultados de la pregunta “Indica las razones por las cuales no leerías una traducción, aun sabiendo que es de calidad”

¿Lees o has leído Homestuck?

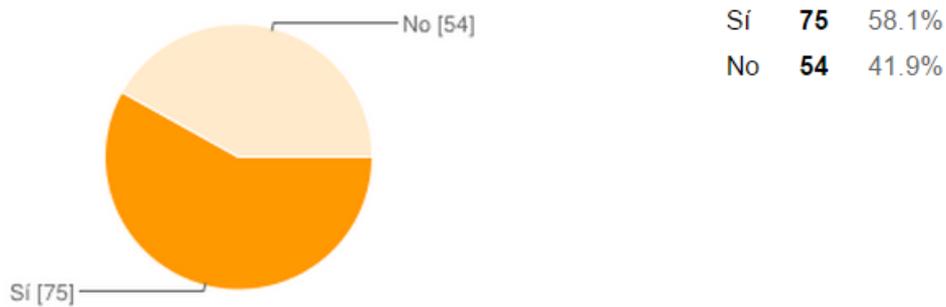


Ilustración del Anexo 20 Gráfico que muestra los resultados de la pregunta “¿Lees o has leído *Homestuck*?”

¿Consideras Homestuck difícil de entender?

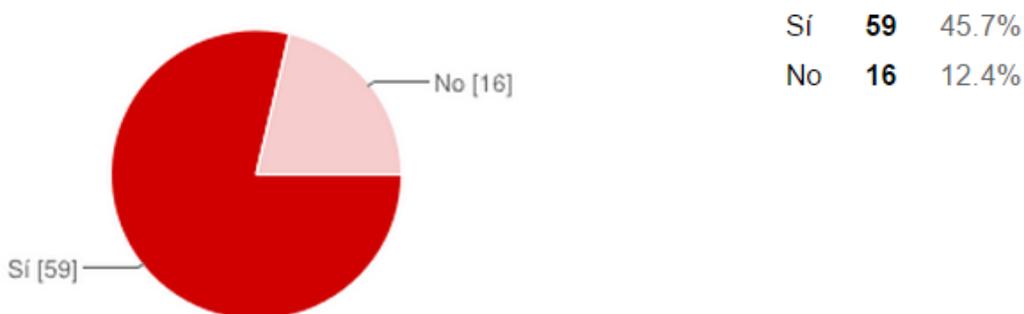


Ilustración del Anexo 21 Gráfico que muestra los resultados de la pregunta “¿Consideras *Homestuck* difícil de entender?”

Si lo consideras difícil ¿Por qué?

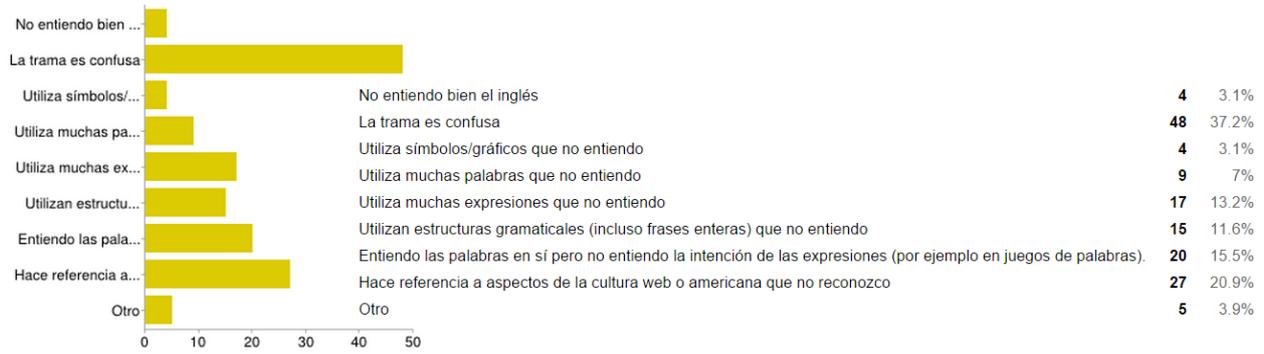


Ilustración del Anexo 22 Gráfico que muestra los resultados de la pregunta “Si lo consideras difícil ¿por qué?”

¿Qué parte crees que es la más difícil de entender?

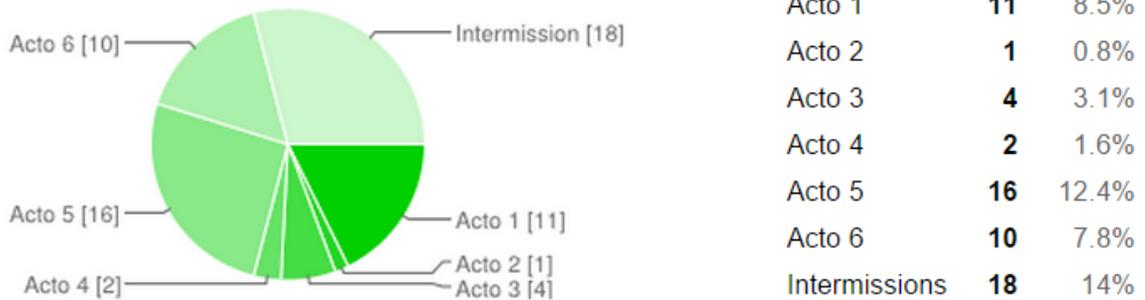


Ilustración del Anexo 23 Gráfico que muestra los resultados de la pregunta “¿Qué parte crees que es la más difícil de entender?”

Lees alguna traducción de Homestuck

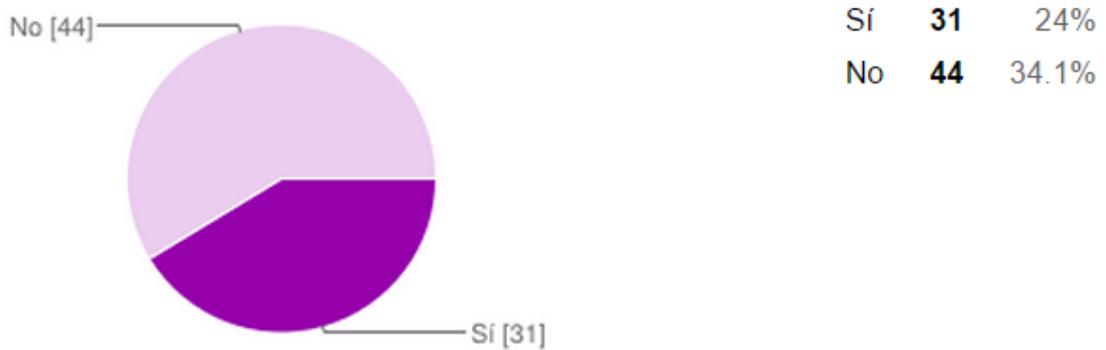


Ilustración del Anexo 24 Gráfico que muestra los resultados de la pregunta “Lees alguna traducción de Homestuck”

Califica la calidad de la traducción que has leído

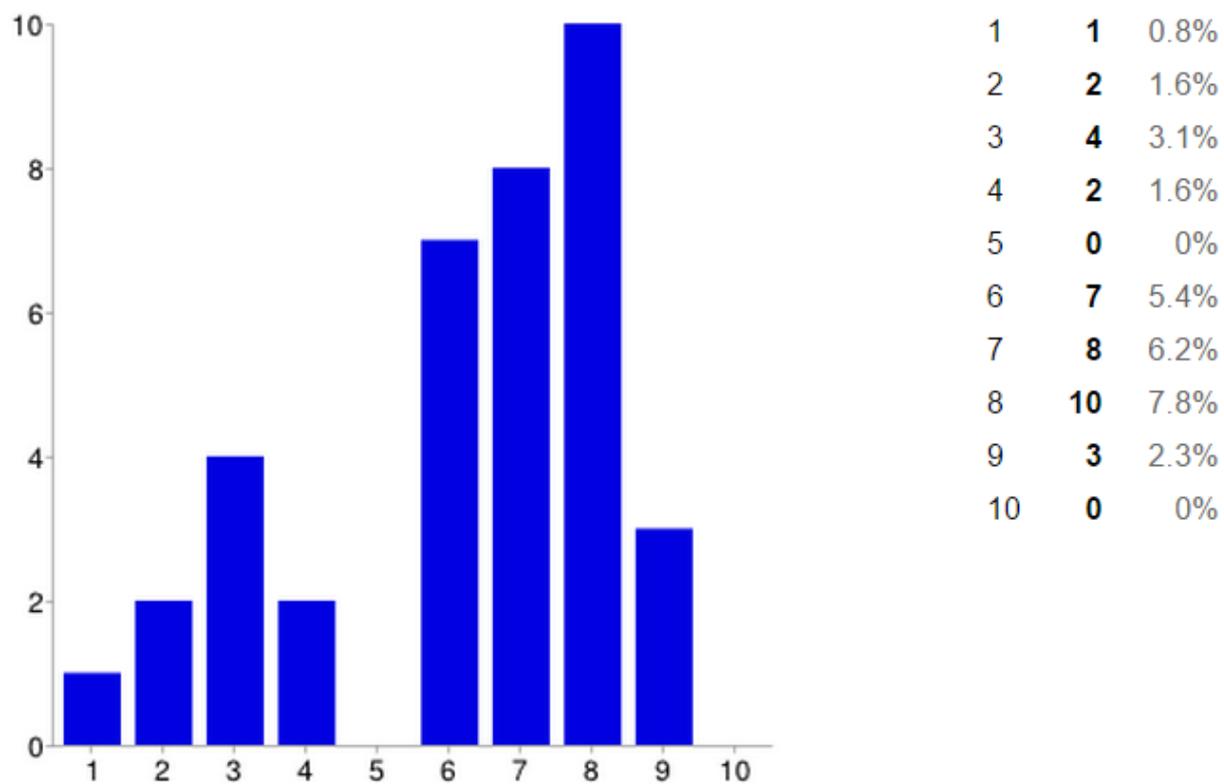


Ilustración del Anexo 25 Gráfico que muestra los resultados de la pregunta “Califica la calidad de la traducción que has leído”

Leyenda: Enfoques lingüísticos Enfoques textuales Enfoques comunicativos y socioculturales		
Imagen	Texto imagen	Texto
		<p><i>Homestuck.</i> <i>A <u>young man</u> stands in his bedroom. It just so happens that today, the 13th of April, 2009, is this young man's birthday. Though it was thirteen years ago he was given life, it is only today he will be given a name!</i></p> <p><i>What will the name of this young man be?</i> <i>> Enter name.</i></p>
	<p><u>Zoosmell</u> <u>pooplord</u></p> <p>Try again, <u>smartass.</u></p>	<p><i>> Try again.</i></p>
	<p><u>April</u> <u>Game Bro</u> <u>Captchalogu</u> <u>e</u></p>	<p><i><u>Examine room</u></i></p> <p><i>Your name is JOHN. As was previously mentioned it is your BIRTHDAY. A number of CAKES are scattered about your room. You have a variety of INTERESTS. You have a passion for REALLY TERRIBLE MOVIES. You like to program computers but you are NOT VERY GOOD AT IT. You have a fondness for PARANORMAL LORE, and are an aspiring AMATEUR MAGICIAN. You also like to play GAMES sometimes.</i></p> <p><i>What will you do?</i> <i>> John: Quickly retrieve arms from drawer.</i></p>



Wise Guy
Colonel
Sassacre's
Daunting
Text Of
Magical
Frivolity And
Practical
Japery

John: Examine contents of chest.
In here you keep an *array* of humorous and mystical ARTIFACTS, each one a *devastating weapon* in the hands of a SKILLED MAGICIAN or a CUNNING PRANKSTER.

You are neither of these things.

Among the ARTIFACTS are: TWO (2) FAKE ARMS [CURRENTLY CAPTCHALOGUED IN YOUR SYLLADEX], ONE (1) PAIR OF TRICK HANDCUFFS, ONE (1) STUNT SWORD, ONE (1) MAGICIAN'S HAT, ONE (1) PAIR OF BEAGLE PUSS GLASSES, SEVERAL (~) SMOKE PELLETS, SEVERAL (~) BLOOD CAPSULES, and ONE (1) COPY OF COLONEL SASSACRE'S DAUNTING TEXT OF MAGICAL FRIVOLITY AND PRACTICAL JAPER, and ONE (1) COPY OF HARRY ANDERSON'S "WISE GUY", BY MIKE CAVENEY.

Some of this stuff may come in handy at some point. For now, you decide to just take the SMOKE PELLETS.

> John: Captchalogue smoke pellets.



Captchalogu
e

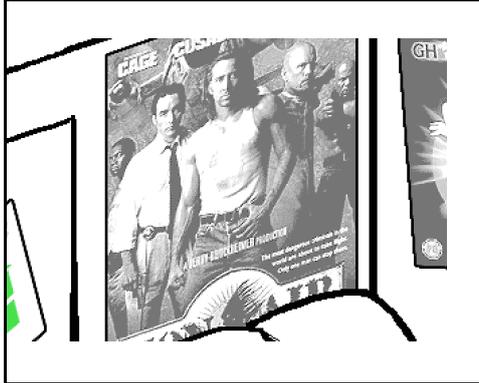
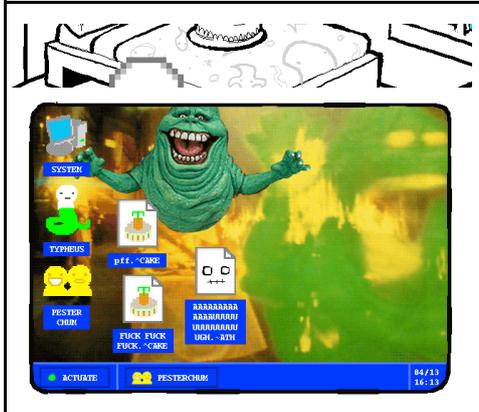
John: Equip fake arms.

You aren't totally sure if "EQUIP" is a verb copasetic with the abstract behavioral medium in which you dwell, but you give it a try anyway.

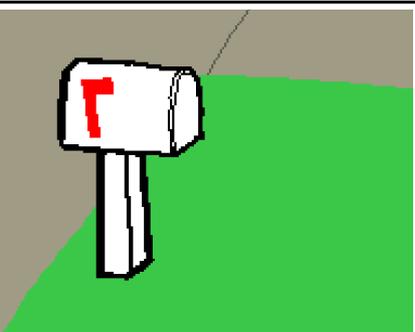
Unfortunately, you cannot access the FAKE ARMS! Their card is underneath the one you just used to captchalogue the SMOKE PELLETS. You will have to use the pellets first in order to access the arms. But this is probably *unadvisable*, since you'd just make your room lousy with smoke!

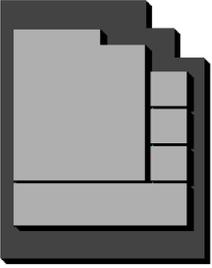
Your SYLLADEX'S FETCH MODUS is currently dictated by the logic of a STACK DATA STRUCTURE. You were never all that great with data structures and you *find the concept puzzling and mildly irritating*.

But with any hope, perhaps you will advance

		<p>new, more practical <u>FETCH MODI</u> for your <u>SYLLADEX</u> with a little more experience. > John: Examine Problem Sleuth Poster.</p>
	<p>Happy Birthday, son. I am so proud of you.</p>	<p>John: Read note on drawer. This note is rich with the aromas of <u>FATHERLY AFTERSHAVES AND COLOGNES</u>. Beside the note is a <u>ROLLED UP POSTER</u>. > John: Take poster.</p>
	<p>Con Air</p>	<p>John: Examine <u>Con Air</u> poster. <u>PUT THE BUNNY BACK IN THE BOX.</u> <u>I SAID, PUT THE BUNNY BACK IN THE BOX.</u> <u>WHY COULDN'T YOU PUT THE BUNNY BACK IN THE BOX?</u> > John: Examine <u>Deep Impact</u> poster.</p>
	<p>Deep impact APRIL BETA</p>	<p>John: Examine <u>Deep Impact</u> poster. Morgan Freeman's <i>genteel, homespun mannerisms</i> were perfect qualities for a president residing over a crisis. <u>OCEANS RISE. CITIES FALL. HOPE SURVIVES.</u> <u>WOW.</u> Films about impending apocalypse fascinate you. Plus, a black president??? Now you've seen everything! > John: Examine calendar.</p>
	<p>SYSTEM TYPHEUS PESTERCH UM pfff. ^CAKE FUCK FUCK FUCK. ^CAKE</p>	<p>John: Examine incoming message. You pull up to your <u>COMPUTER</u>. This is where you spend most of your time. You decorated your desktop with some <i>rather handsome</i> <u>WALLPAPER</u> which you made yourself. You are really proud of it. Your desktop is also <u>littered</u> with various <u>PROGRAMMING PROJECT FILES</u>. You are</p>

	<p>AAAAAAA AAAAUUUU UUUUUUU UGH. ~ATH</p> <p>ACTUATE <u>PESTERCHUM</u></p>	<p>so bad at programming sometimes you wonder why you even bother with it.</p> <p>Your <u>PESTERCHUM</u> application is flashing. Someone is trying to <u>get in touch</u> with you. > John: Open Pesterchum.</p>
	<p>:: <u>TurntechGodhead</u> ::</p> <p>-- <u>turntechGodhead [TG]</u> began pestering <u>ectoBiologist [EB]</u> at 16:13</p> <p>--</p> <p>TG: hey so what sort of insane loot did you rake in today</p> <p><u>PESTER!</u></p> <p>pfff. ^CAKE FUCK FUCK FUCK. ^CAKE AAAAAAA AAAAUU UUUUUUU UUUGH. ~ATH</p> <p>ACTUATE PESTERCHUM</p> <p>PESTERCHUM 6.0 CHAT CLIENT</p>	<p>John: Open message.</p> <p>-- <u>turntechGodhead [TG]</u> began pestering <u>ectoBiologist [EB]</u> at 16:13 --</p> <p>TG: <i>hey so what sort of insane loot did you rake in today</i></p> <p>EB: i got a little monsters poster, it's so awesome. i'm going to watch it again today, the applejuice scene was so funny.</p> <p>TG: oh hell that is such a coincidence i just found an unopened container of apple juice in my closet it is like fucking christmas up in here</p> <p>EB: ok thats fine, but i just have one question and then a <u>word of caution</u>. have you ever seen a movie called little monsters <u>starring</u> howie mandel and fred savage?</p> <p>TG: but</p> <p>TG: the seal on the bottle is unbroken</p> <p>TG: are you suggesting someone put piss in my apple juice at the factory</p> <p>EB: all im saying is don't you think monster howie mandel has the power to do something as simple as reseal a bottle?</p> <p>EB: try using your brain <u>numbnuts</u>.</p> <p>TG: why did the fat kid or whoever drank it know what piss tasted like</p> <p>TG: i mean his reaction was <u>nigh</u> instantaneous</p> <p>EB: it was the 15th day in a row howie mandel peed in his juice.</p> <p>TG: ok i can accept that</p> <p>TG: monster <u>B-list</u> celebrity douchebags are <u>cunning</u> and <u>persistent</u> <u>pranksters</u></p> <p>TG: also fred savage has a really punchable face</p> <p>TG: but who cares about this lets stop talking about it</p> <p>TG: did you get the beta yet</p> <p>EB: no.</p> <p>EB: did you?</p>

	<p>turntechGod head tentacleThera pist gardenGnosti c</p> <p><u>PESTER!</u></p> <p><u>MYCHUMH ANDLE:</u> ectoBiologist</p> <p>MOOD:</p> <p><u>CHUMMY</u> ✓ <u>PALSY</u> 0 RANCORO US</p>	<p>TG: man i got two copies already TG: but i dont care im not going to play it or anything the game sounds boring TG: did you see how it got slammed in <u>game bro</u>????</p> <p>EB: game bro is a joke and we both know it. TG: yeah TG: why dont you go check your mail maybe its there now</p> <p>EB: alright. > John: Look out window.</p>
 		<p>John: Examine mailbox. <i>The little red arm-swingy-dealy thing or whatever it is called is flipped up!</i></p> <p><i>What the hell is that thing called anyway. You do not have time for these semantics. The red flippy-lever thing means you have new mail. And that means the beta might be here!</i></p> <p>> John: Go outside and check mailbox.</p>

		<p>John: Forget it. Check mail later. If you go down stairs to get it, he will likely monopolize hours of your time. You decide to chill out up here for a while until the dust settles.</p> <p>Sometimes you feel like you are trapped in this room. Stuck, if you will, in a sense which possibly borders on the titular.</p> <p>And now your <u>chum</u> is <u>pestering</u> you again. <i>The clockwork of friendship turns ceaselessly, operating the swing-lever deals of harassment in perpetuity!</i></p> <p>Whatever. The dude can just hold his damn horses.</p> <p>> John: Examine games on CD rack.</p>
	<p><u>Captchalogu</u> <u>e</u> <u>Strife</u> <u>specibus</u> <u>Sylladex:</u> <u>strife deck</u> <u>HAMMERK</u> <u>IND</u></p>	<p>John: Select "HAMMER"</p> <p>Your <u>STRIFE SPECIBUS</u> has been <u>ALLOCATED</u> with the <u>HAMMERKIND</u> <u>ABSTRATUS</u>.</p> <p>The HAMMER has been moved from your <u>CAPTCHALOGUE DECK</u> to your <u>STRIFE DECK</u>.</p>
<p>Imagen</p>	<p>Texto imagen</p>	<p>Texto</p>
		<p><u>Hivebent</u></p> <p><i>This young troll stands in his <u>respitblock</u>. It just so happens that today, the 12th bilunar perigee of the 6th dark season's equinox, is the day of this young troll's <u>larval awakening</u>, also known as his <u>wriggling day</u>. Though it was six <u>solar sweeps</u> ago he was given life, it is only today he will be given a name!</i></p> <p><i>Six Alternian solar sweeps, <u>for convenient reference</u>, is equivalent to thirteen Earth years.</i></p> <p><i>Earth, also for convenient reference, is a planet that does not yet exist.</i></p> <p><i>What will the name of this young troll be?</i></p>



Enter name.

You enter something predictably derogatory and this guy gets fed up by your shenanigans in record time.

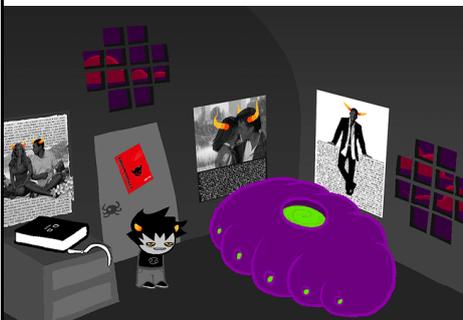
This guy has a lot of troll pals and their adventures are going to be quite extensive and convoluted, to an even greater degree than one perhaps may be accustomed. He thinks that if you think that we have time to drag out every little gag and expected pattern along the way, you've got another thing coming. He thinks you should cram that sobering understanding in your chitinous windhole, and tamp it down hard with your ugly stupid looking cartilage nub



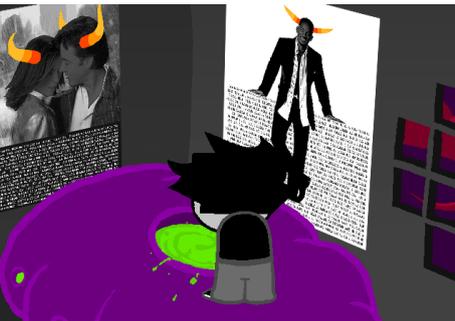
Try again.

Your name is KARKAT VANTAS. As was previously mentioned, it is your WRIGGLING DAY, which is barely even worth mentioning. It is an anniversary, if anything, to lament the faults of your existence, of which there are assuredly plenty.

Equally plenty, and somewhat related to that topic, are your INTERESTS. You have a passion for RIDICULOUSLY TERRIBLE ROMANTIC MOVIES AND ROMCOMS. You should really be EMBARRASSED for liking this DREADFUL CINEMA, but for some reason you are not. You like to program computers, but you are NOTORIOUSLY PRETTY AWFUL AT IT. Your programs invariably damage the machines on which they are executed, which is just as well, since you like to believe you specialize in COMPUTER VIRUSES. When you mature, you aspire to join the ranks of the most lethal members of your society, the THRESHECUTIONERS. You like to practice with your REALLY COOL SICKLE, but just wind up looking like KIND OF A DOOFUS BY YOURSELF IN YOUR ROOM.



You like to chat with some of your other troll pals, most of which drive you BATSHIT UP THE FUCKING BELFRY. You have been trying out a new chat client beta called TROLLIAN, and you are NOT REALLY SURE WHAT YOU THINK ABOUT IT YET. Your trolltag

	<p><i>is <u>carcinoGeneticist</u> and you speak in a manner that is ALMOST EXCLUSIVELY ORNERY, ALL THE TIME.</i></p> <p><i>Later, you will play a game with 5 other friends, and go on a big adventure with them. This game, for convenient reference, is a game that DOES NOT YET EXIST.</i></p> <p><i>But it will soon.</i></p> <p><i>What will you do?</i></p>
	<p>Karkat: Examine <u>slimy purple pod.</u></p> <p>It is your <u>RECUPERACOON</u> full of nourishing <u>SOPOR SLIME</u>. Every young troll enjoys the cozy embrace of such a vessel each night, and the relaxing <u>ooze</u> helps <u>assuage</u> the terrible visions of blood and carnage that plague the dark subconscious of your species.</p> <p>It is so inviting... a few minutes couldn't hurt.</p>
	<p>Karkat: Examine movie posters.</p> <p>Ok, it's time to get serious here. Sweet Troll Jegus. Let's get real and get down to some major business.</p> <p>You space out and get caught up reading the titles of the films for about five minutes. Wow these movies are great. You don't care what anyone says. Pure magic.</p> <p>Is that...</p> <p>Is that John Cusack?</p> <p>The thing that most people don't realize is that John Cusack is a universal constant.</p>



The Thresh prince of Bel-Air

Karkat: Check out DVD.

It is a DVD of one of your favorite series, **THE THRESH PRINCE OF BEL-AIR.**

It's about a green threshecutioner cadet who sasses up the bluebloods in his flaysquad pretty good. Their blood is literally blue. Lousy snobs. But Troll Will Smith shows them all how to loosen up. He is pretty much your hero.

Troll TV shows have shorter titles than troll movies because TV is a much newer form of media in their society. Which is a good thing because it would be pretty hard to make this funny joke otherwise.



Karkat: Answer troll.

Show/Hide Pesterlog
terminallyCapricious [TC] began
trolling carcinoGeneticist [CG]

TC: wHaT iS uUuUuP mY **iNvErTeBrOtHeR?**

CG: WHAT IN THE SWEET ALMIGHTY TAINTCHAFING FUCK DO YOU WANT.

TC: NoT a MoThErFuCkInG tHiNg BrO.

TC: oThEr ThAn I bE cHeCkIn OuT hOw My BeSt MoThErFuCkIn FrIeNd Is At Yo.

CG: I REALLY CAN'T STAND YOU AND I HATE HOW YOU TYPE, IT JUST BOTHERS ME SO MUCH, HAVE I MENTIONED THAT?

TC: YoU SaY iT pReTtY mUcH eVeRy TiMe We TaLk YeAh.

TC: but uh, i don't have to...

TC: uhhh see?

TC: but i mean man this feels so motherfuckin unnatural and shit.

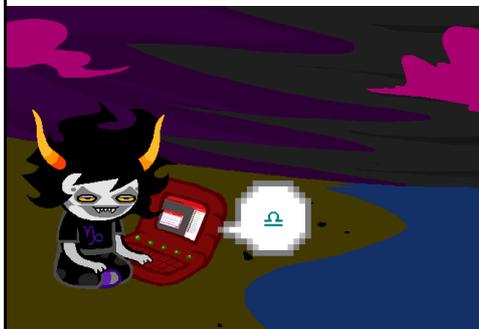
TC: YoU jUsT gOt To Be GoInG wItH wHaT fEeLs RiGhT aT wHeRe YoUr HeArT's Up In, YoU kNoW?

TC: bEsT fRiEnD.

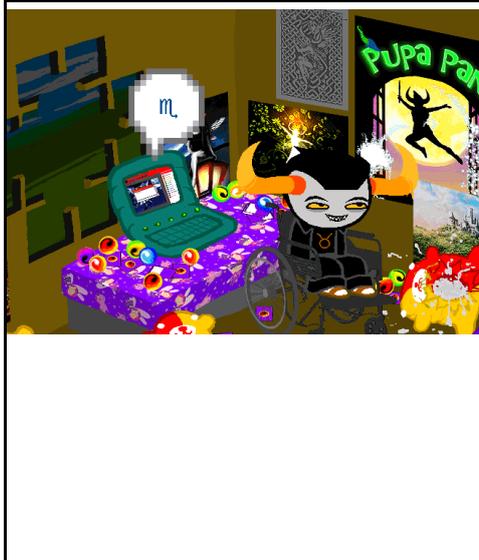
	<p>CG: I WONDER WHAT KIND OF SHITTY THING I DID TO DESERVE SUCH AN AWFUL BEST FRIEND.</p> <p>CG: OR MAYBE WHAT TERRIBLE THING I'M GOING TO DO AND GET PUNISHED FOR IN ADVANCE.</p> <p>CG: MAYBE I'M JUST LIKE <u>PREEMPTIVELY</u> THE WORST FUCKING PIECE OF TRASH WHO EVER LIVED AND DON'T EVEN KNOW IT YET, BUT HEY LOOK, YOUR FRIENDSHIP IS EXHIBIT A I GUESS.</p> <p>TC: It'S sUcH a BeAuTiFuL tHiNg.</p> <p>TC: ThIs TrOIL dIsEaSe CaLIEd FrLeNdShIp.</p> <p>CG: FRIENDSHIP ISN'T A DISEASE <u>SHITSPONGE</u>.</p> <p>CG: IT'S LIKE...</p> <p>CG: A MISTAKE.</p> <p>CG: A BIG JOKE OF NATURE.</p> <p>TC: iT's A mIrAcLe.</p> <p>CG: OH NO, DON'T.</p> <p>CG: DON'T START WITH THE MIRACLES AGAIN.</p> <p>TC: MaN eVeRyWhErE i LoOk...</p> <p>TC: aLIS i SeE iS mOtHeRfUcKiN mIrAcLeS.</p> <p>TC: It'S sO sPiRiTuaL, AIL tHeSe mIrAcLeS aNd ShIt.</p> <p>TC: oK lIkE jUsT bE tAkIn tHiS fUcKiN tItS bOtTIE oF fUcKiN fAyGo I jUsT cRaCkEd Up OpEn.</p> <p>TC: AnD hOw It'S bEiNg AIL lIkE hIsSiNg AnD sHiT.</p> <p>TC: mOtHeRfUcKiN hIsSiNg MaN, wHo WeNt AIL aNd ToLd It To Do ThAt?</p> <p>TC: HoW wOuLd It EvEn Do ThAt, It'S cRaZy.</p> <p>TC: iT's A mIrAcLe.</p> <p>CG: IT'S CARBONATION YOU IGNORANT DOUCHE.</p> <p>CG: TRY GETTING <u>SCHOOLFED</u> SOME TIME INSTEAD OF SLURPING DOWN THAT WEIRD SWILL ALL DAY AND FONDLING YOUR STUPID HORNS.</p> <p>TC: No No BrO, i DoN't WaNnA kNoW, dOn'T eVeN tEIL mE.</p> <p>TC: kNoWiNg ShIt JuSt StEaLs Up AIL tHe FuCkIn MaGiC fRoM mY mIrAcLeS lIkE a MoThErFuCkIn ThIEF.</p> <p>TC: AnD tHaT <i>ain't</i> cOoL.</p> <p>CG: THE ONLY MIRACLE IS THAT YOU LIKE THAT DISGUSTING <u>SLUDGE</u>, WHERE DO YOU EVEN GET THAT STUFF.</p> <p>CG: IT'S ALSO A MIRACLE HOW YOU DRESS LIKE AN IMBECILE AND ARE BASICALLY</p>
--	--

	<p>THE STUPIDEST ASSHOLE I'VE EVER KNOWN.</p> <p>CG: ACTUALLY YOU'RE RIGHT, THERE ARE MIRACLES EVERYWHERE, I'VE BEEN A FOOL.</p> <p>TC: sEe MaN, i Am StRaIghT Up TeLLInG yOu.</p> <p>TC: MiRaCIes.</p> <p>TC: iT's LiKe, AlRiGhT, cOmPuTeRs, RiGhT?</p> <p>TC: WhAt ThE fUcK?</p> <p>TC: mIrAcLeS iS wHaT.</p> <p>CG: FUCK YOU.</p> <p>CG: FUCK YOU FOR ME JUST READING THAT.</p> <p>TC: AnYwAy WhAt'S uP wItH yOuR bAd SeLf, FoR sErIoUs HeRe.</p> <p>TC: iSn'T sOmEtHiNg BiG <u>aLI GoInG dOwN</u>?</p> <p>CG: WHAT?</p> <p>TC: i HeArD sOmEtHiNg bIg WaS gOiNg ALL dOwN.</p> <p>TC: JuSt ALL bE tEILiNg Me ALL wHaT mOtHeRfUcKiN iT's Up AnD aLI AbOuT.</p> <p>CG: STOP SAYING ALL. ARE YOU TALKING ABOUT <u>TA'S</u> THING?</p> <p>TC: yEaH!! fUcK yEaH mAn, So MyStErIoUs.</p> <p>TC: I'm NeVeR bEiNg GeTtInG cEaSeD tO bE aMaZeD bY aLI ThEsE fUcKiN mYsTeRiEs LiFe'S gOt FoR uS.</p> <p>CG: UUUUUUGH.</p> <p>CG: ANYWAY, I DON'T KNOW WHAT'S UP WITH THAT.</p> <p>CG: MAYBE I'LL TALK TO HIM TONIGHT ABOUT IT. MAYBE I WON'T.</p> <p>CG: IT'S PROBABLY JUST ANOTHER ONE OF HIS PROJECTS THAT WINDS UP BEING COMPLETELY USELESS AND A HUGE WASTE OF MY TIME.</p> <p>TC: yEaH mAyBe BuT hE's YoUr BeSt FrIeNd ThOuGh So It'S aLI CoOl.</p> <p>TC: AnYwAy I tHoUgHt ThIs SoUnDeD lIkE a PrEtTy BiG mOtHeRfUcKiN dEaL mY mAn.</p> <p>TC: aAaUuUhHh...</p> <p>CG: WHAT.</p> <p>TC: Aw BrO nEvErMiNd, I jUsT fUcKiN dId LiKe To ScArE tHe ShIt OuTtA mYsEiF hErE.</p> <p>TC: tHeSe DaMn HoRnS.</p> <p>CG: YOU'VE GOT TO GET RID OF THOSE THINGS.</p> <p>CG: THEY MAKE IT MORE EMBARRASSING TO KNOW YOU.</p> <p>CG: WHICH IS A <u>FRIGGIN</u> MIRACLE THAT THAT'S EVEN POSSIBLE.</p> <p>CG: <u>LIKE, WOW, GOD SURE COOKED UP A</u></p>
--	--

	<p><u>DOOZY THERE.</u> CG: TWINKLY EYED SON OF A BITCH JUST KEEPS YOU GUESSING, DOESN'T HE. TC: MaN yOu KnOw YoU wAnNa GiVe My HoRnS a GoOd SqUeEzE. :o) CG: ACTUALLY YOU KNOW WHAT WILL BE THE MIRACLE TO END ALL MIRACLES? CG: IT'LL BE IF I EVER MEET A KID I DESPISE MORE THAN YOU. CG: THAT WILL MAKE ME A MOTHERFUCKIN CONVERT. CG: I'LL SEE LIGHT SO BRIGHT I'LL NEED <u>GC</u> TO WALK ME AROUND SO I DON'T BUMP INTO SHIT. CG: SIGN ME UP FOR YOUR IDIOTIC CLOWN RELIGION OK. TC: hAhAhAhA yOu fUcKiN gOt It BrOtHeR!</p>
	<p style="text-align: center;">Whoa what the <u>motherfuck, who's this motherfuckin' motherfucker?</u></p> <p>It's cool, life is like that sometimes. It's full of mysteries. You'll be doing one thing then something else hits you just like that and you roll with it. That's what you do when life hands you lemons. You sure as fuck don't make lemonade because who the fuck knows where that fuckin' shit comes from?</p> <p><u>It's squeezed out of miracles is where.</u></p> <p>So what's this motherfucker's name?</p>
	<p><i>Enter name.</i></p> <p><i>Your name is GAMZEE MAKARA.</i></p> <p><i>You get pretty excited by CLOWNS OF A GRIM PERSUASION WHICH MAY NOT BE IN FULL POSSESSION OF THEIR MENTAL FACULTIES. You belong to a RATHER OBSCURE CULT, which foretells of a BAND OF <u>ROWDY AND CAPRICIOUS MINSTRELS</u> which will rise one day on a MYTHICAL PARADISE PLANET that does not exist yet. The beliefs of this cult are <u>SOMEWHAT FROWNED UPON</u> by those <u>dwelling in more common lawnrings</u>. But you don't care, you got to be going with what feels right at where your heart's up in, you know? You like to practice on your <u>ONE WHEEL DEVICE</u>, which you are <u>GOD</u>.</i></p>

	<p><u>AWFUL AT</u> because your FEET DO NOT REACH THE PEDALS. You enjoy a FINE BEVERAGE, and like to do A LITTLE BAKING SOMETIMES. You've got ALL THESE HORNS all over the place, and sometimes you step on them and SCARE THE SHIT OUT OF YOURSELF.</p> <p>You like to chat a lot with your pal Karkat, who is usually pretty cranky, but he is your BEST FRIEND. You have a lot of OTHER GREAT FRIENDS who you also like a lot. Your trolltag is <u>terminallyCapricious</u> and you speak in a manner that is <u>JuSt A lItTlE bIt WhImSiCaL</u>.</p> <p>What will you do?</p>
	<p>Gamzee: <u>Captchalogue</u> bottle of Faygo.</p> <p>You <u>snag</u> a bottle of FAYGO. To consume the beverage is what your fellow devotees refer to as <u>KICKIN' THE WICKED ELIXIR</u>.</p> <p>It is captchalogued through your <u>MIRACLE MODUS</u>. You have absolutely no idea how this thing works.</p> <p>And you don't want to know.</p>
	<p>Gamzee: Answer troll.</p> <p><u>gallowsCalibrator [GC] began trolling terminallyCapricious [TC]</u></p> <p>GC: H3Y G4MZ33Z YOU W4NT TO PL4Y G4M3Z3Z W1TH M3?? TC: hEy YeAh ThAt SoUnDs LiKe ThE mOtHeRfUcKiN sHiT's BiTcHtItS! GC: >8\ GC: 1T SUR3 1S H4RD TO 1GNOR3 TH3 W31RD THINGS YOU S4Y SOM3T1M3S! GC: BUT 1M GONN4 GC: TH3 ONLY R34SON 1M 4SK1NG YOU 1S B3C4US3 YOUR N4M3 1S L1K3 G4M3 GC: 4ND NO OTH3R R34SON GC: G3T 1T??? >:] TC: HaHa WeLl I hEaRd Of WoRsE fUcKiN rEaSoNs To Be GeTtIn AIL aBoUt To Do</p>

	<p>SoMeThInG. TC: :o) <u>hOnK</u> GC: NO TH4T SHOULD BOTH3R YOU, TH4T R34SON GC: WHY DONT THINGS L1K3 TH4T BOTH3R YOU?? GC: NO WOND3R V4NT4S C4NT ST4ND YOU GC: BUT WHO C4R3S 4BOU H1M, W3R3 GO1NG TO H4V3 SOM3 MOTH3RFUCK1NG SH1TTY B1TCH3S PL4Y1NG TOG3TH3R! GC: OR WH4T3V3R YOU S41D TC: sO iS tHiS tHe GaMe I've hEaRd AbOuT? TC: ThE bIg MyStErY? GC: Y34H TC: wHoA oK uHhH... TC: ThIs Is GoInG tO bE fUcKiN iNsAnE. TC: bUt CaN wE pLaY a LiTtLe LaTeR? TC: I'm OuTsIdE kEePiNg An EyE oUt HeRe FoR tHe OId gOaT. TC: yOu KnOw HoW iT iS wItH fAmIly. GC: NO, NOT R34LLY! GC: <u>4DURRRR DURR DURP</u> TC: Oh YeAh... GC: <u>DURRRRRRRRRRRRR</u> GC: W4Y TO GO, HOW DO3S TH4T STUP1D BOTTL3D SYRUP OF YOURS T4ST3 W1TH YOUR <u>HOOF</u> SO F4R UP YOUR MOUTH??? GC: >:] TC: sOoOoOoOrY. TC: AnYwAy I'lL gO iNsIdE iN a WhIE, wHy DoN't YoU gEt KaRkAt To FiRe Up ThAt MoThErFuCkEr WiTh YoU? TC: hE lIkEs GaMeS. GC: OH NOOOOO. GC: GOD C4N YOU 1M4G1N3 4LL TH3 B1TCH1NG 4ND MO4N1NG? GC: 1 US3D TO TRY TO PL4Y STUFF W1TH H1M BUT WOW D1D 1 L34RN MY L3SSON. TC: AlRiGhT, wEIL i'lI TrY tO gEt In AnD gEt Up On My ChIIL rEaL sOoN aNd We CaN pLaY. TC: jUsT gIvE mE a MiNuTe! GC: BULLSHIT! GC: YOU KNOW YOUR3 JUST GO1NG TO S1T TH3R3 ON TH3 B34CH 4ND SP4C3 OUT 4ND LOS3 TR4CK OF T1M3. GC: H3LLO? GC: G4MZ????? TC: WhAt? TC: oH mAn SoRrY. TC: I sPaCeD oUt, DiD yOu KnOw HoW bEaTuFuL tHe SoUnd oF tHe OcEaN iS?</p>
--	--

		<p>TC: hAvE yOu EvEr EvEn SeEn ThE oCeAn? TC: oR i MeAn SmELLeD iT... TC: SoRrY. GC: >:[</p>
	<p>pyoof</p>	<p>Tavros: Cut to the chase and play card games immediately.</p> <p>You <u>kickstart</u> a rousing match of <u>FIDUSPAWN</u>, with the only friend you've got to play with in person, your loyal lusus <u>TINKERBULL</u>.</p> <p>You take a look at the favorable hand you dealt yourself and crack a mischievous smile. With a <u>HOST PLUSH</u> at the ready, you quickly lob an <u>OOGONIBOMB</u> and catch your adversary off guard!!!</p>
	<p>neigh</p>	<p><u>HORSARONI, I CHOOSE YOU!!!!!!</u></p>
		<p>Tavros: Admire posters.</p> <p>You wheel over to your favorite poster featuring <u>PUPA PAN</u>, which is your favorite thing. You have always fantasized that one day intrepid young Pupa would come and take you away, and together you would fly to a beautiful paradise planet of legend, that has all sorts of fanciful stuff like pirates, treasure, a cruel villain with a missing arm and a missing eye, and these weird aliens called "indians". You have left your window</p>

	<p>open since you were very young, just in case Pupa stopped by one night and decided to splash a pinch of SPECIAL STARDUST in your face.</p> <p>You have had this interest far prior to your accident. Being paralyzed isn't what made you want to be able to fly. That would be dumb and would make no sense.</p> <p>Being paralyzed does sort of make you want to be able to walk, though.</p> <p>> Way in the future...</p>
	<p><i>Enter name.</i></p> <p><i>Your name is NEPETA LEIJON.</i></p> <p><i>You live in a CAVE that is also a <u>HIVE</u>, but still mostly just a CAVE. You like to engage in FRIENDLY ROLE PLAYING, but not the DANGEROUS KIND. Never the DANGEROUS KIND. It's TOO DANGEROUS! Too many of your good friends have gotten hurt that way.</i></p> <p><i>Your daily routine is dangerous enough as it is. You prowl the wilderness for GREAT BEASTS, and stalk them and take them down with nothing but your SHARP CLAWS AND TEETH! You take them back to your cave and EAT THEM, and from time to time, WEAR THEIR PELTS FOR FUN. You like to paint WALL COMICS using blood and soot and ash, depicting EXCITING TALES FROM THE HUNT! And other goofy stories about you and your numerous pals. Your best pal of all is A LITTLE BOSSY, and people wonder why you even bother with him. But someone has to keep him pacified. If not you, then who? Everyone has an important job to do.</i></p> <p><i>Your trolltag is <u>arsenicCatnip</u> and :33 < *your sp33ch precedes itself with the face of your lusus who is pawssibly the cutest and purrhaps the bestest kitty you have ever s33n!*</i></p>

		<p><i>What will you do?</i></p> <p>> <i>Nepeta: Retrieve claws from arms.</i></p>
	<p><u>Strife</u> <u>specibus</u></p> <p><u>sylladex:</u> <u>strife deck</u></p> <p><u>dicekind</u></p>	<p>Vriska: Take dice.</p> <p>You equip your enchanted dice set, the fabled <u>FLUORITE OCTET</u>.</p> <p>It consists of eight D8, plundered from a ghost ship during a particularly challenging campaign. In ancient times such weapons were employed by roving bands of <u>GAMBLIGNANTS</u>, deadly marauders with a passion for chance. They all died off though. Took too many crazy risks.</p>
		<p>Rolling the dice will execute a wide range of highly unpredictable attacks. Very high rolls can be devastating to even the most powerful opponents.</p> <p>Of course with the luck you've had lately, you couldn't make a good roll to save your life. Got to do something about this awful luck.</p> <p>Gotta catch a br8k!!!!!!!</p> <p>When you get worked up about stuff you put 8's in places that don't really make a lot of sense phonetically.</p> <p>> Vriska: Begin meddling.</p>



Vriska: Deal with this guy.

Hello.

AG: Oh my god, why are you talking to me??????????

This is the last time we'll ever talk.

AG: Still sticking with the white text I see. So smooth and stylish!

AG: I forgot how much I loved highlighting it to read all the 8oring things you have to say.

AG: It's like a fun game for super extra handicapped retarded people. Like opening a present! Find out what o8noxious thing the mystery tool typed.

AG: What is it!

A parting courtesy, I suppose.

All the ways I've exploited you were meant to bring about the events that will take place this evening.

Knowing this will provide context for the events in your near future, and will affect how you behave in response.

These events will be just as important as those preceding it.

I've gone to great lengths, you see.

AG: You didn't exploit me.

AG: You are just a petty douche with a 8ad temper who likes to pl8y g8mes, and all I did w8s humor you.

I did exploit you, very thoroughly. It was easy.

AG: So full of yourself!!!!!!!!!!

Have I ever lost a game?

AG: Don't ch8nge the su8ject!!!!!!!!!!

What subject are you referring to?

AG: XXXXO

AG: I'm going to log off in a 8ig huff and you have to promise not to use that nasty trick where you log me 8ack on out of petty douchey spite!

AG: And then we can go 8ack to never ever talking, 8ecause man! That was heaven when it was like th8t!!!!!!!!!!

There's no need for that kind of assurance. I'll be brief.

	<p><i>I no longer hold you accountable for any wrongdoing. In fact, I've given your transgression very little thought since the incident.</i></p> <p><i>If you acknowledge this amnesty and regard it as sincere, you may begin to find the odds falling in your favor again.</i></p> <p><i>This may be essential if you are to succeed on your journey.</i></p> <p>AG: Mm hmm. Slow down! Man.</p> <p>AG: I am just wearing out so many pens taking all these important notes!</p> <p>Fuuuuuuuuck!</p> <p>AG: Fuck you for ruining all my good note-taking pens and giving me this terri8le cramp in my good note-taking hand!!!!!!!!!!</p> <p>Incredible, the risks you take with your scorn.</p> <p>But of course it was your unpleasant, simplistic temperament that made you so easy to control.</p> <p>Vicious and predictable, like an insect.</p> <p>If you turn a swarm of wasps on a crowd, the outcome is certain.</p> <p>It takes no skilled strategist to understand this. You were in fact a waste of my talents.</p> <p>A primitive expedient.</p> <p>AG: <u>Blech</u>. What a sno8. You're worse than my <u>meddley meddler meddlefriend</u>.</p> <p>I wonder why they waste their camaraderie on you. I'll never understand it.</p> <p>AG: I thought you said you would <u>8e 8rief</u>?????????</p> <p><i>I'll say one last thing.</i></p> <p><i>Though the magnitude of the ensuing destruction resulting directly from your actions will be neither possible or necessary for you to fathom, there nevertheless ought to be a silver lining.</i></p> <p><i>The only question is whether you will live long enough to see it.</i></p> <p><i>I'm not a gambling man.</i></p> <p><i>But if I was, I wouldn't bet on it.</i></p> <p><i>Goodbye.</i></p> <p>AG: <u>Zzzzzzzz</u>. <u>8ye, ass8le</u>.</p>
--	--



Eridan: Bother Feferi.

Show/hide pesterlog

caligulasAquarium [CA] began trolling cuttlefishCuller [CC]

CA: fef

CA: hey

CC: ?

CA: glub

CC: Glub glub!

CC: 38)

CA: yeah

CA: hm

CC: W)(at is it!!!

CA: wwhat

CC: I am wondering if you can forego t)(e exaggerated emotional t)(eatrics for once and actually tell me w)(at's on your mind!

CA: nothins on my mind wwhy cant i just fuckin talk and glub at you for a reason i dont havve

CC: 38|

CA: wwell fine but you dont wwant to hear it

CC: Yes I do.

CC: We are supposed to talk to eac)(ot)(er, t)(at is w)(at moirails are for.

CA: uhuh wwhatevver

CC: Glub glub glub glub siiiiig).

CC: Will you take t)(e c)(ip off your nub and tell me w)(at's t)(e matter?

CA: yeah wwell ok since wwe are the PALEST OF PALS A GUY COULD EVER ASK FOR

CA: i wwill tell you

CA: evven though you wwill only humor me as usual since you dont agree wwith my agenda

CA: any of my agendas really

CA: none of the agendas

CA: none of them

CC: Are you fretting over anot)(er one of t)(ese dumb contraptions?

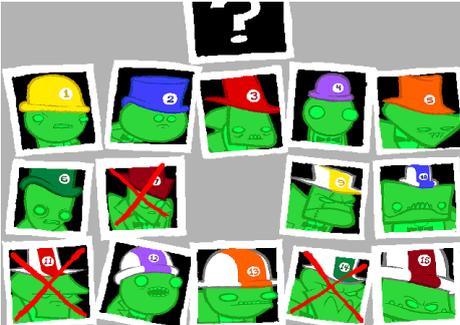
CA: see

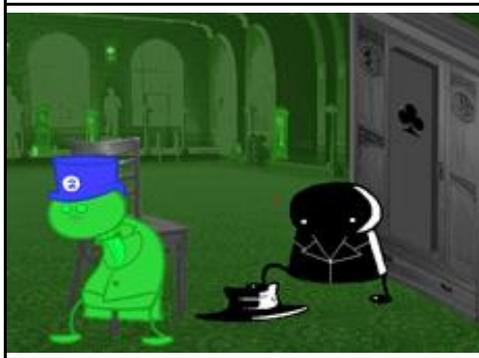
CA: more condescension

	<p>CA: you are goin to make a hell of an empress</p> <p>CC: No I'm not! But t)(at is beside t)(e point.</p> <p>CC: None of your plots to kill t)(e <u>land dwellers</u> ever work out, and every doomsday device you get your)(ands on turns out to be a piece of junk!</p> <p>CA: so</p> <p>CA: i got to keep tryin thats howw all the great military masterminds became great through upright persevverance</p> <p>CC: I t)(ink deep down you stack t)(ese plots against you so you fail because you know it's wrong.</p> <p>CA: it isnt wwrong</p> <p>CA: im not going to explain it to you again</p> <p>CA: at this point all you need to knoww is its important to me</p> <p>CA: and im doing it for us</p> <p>CA: i mean our kind</p> <p>CA: nobody understands not evven you</p> <p>CC: T)(is is t)(e last time I will say t)(is.</p> <p>CC: W-E AR-E NOT B-ETT-ER T)(AN ANYBODY!!!!</p> <p>CC: GLUB. >38(</p> <p>CA: pshh</p> <p>CA: <u>hemospectrum</u> begs to differ</p> <p>CC: If you're as sickened by t)(em as you say, w)(y do you spend so muc)(time on land?</p> <p>CC: You can't)(ave t)(e sort of affinity for "our kind" t)(at you profess if you've only spent, w)(at...</p> <p>CC: A few days underwater, maybe? IN YOUR W)(OL-E LIF-E!</p> <p>CA: wwhatever</p> <p>CA: i havve to keep an eye on <i>em</i> up here</p> <p>CA: its all about tactics</p> <p>CC: W)(at about your friends? Do you ever t)(ink about t)(em?</p> <p>CC: If t)(ey are beneat)(you t)(en t)(ey)(ave to die too.</p> <p>CC: And I know you like talking to some of t)(em. You say you)(ate t)(em but I t)(ink you are <u>pretending</u>!</p> <p>CA: <i>history is full of cases wwhere conquerers consort wwith members of the enemy in a mannerly wway before wwipin them out</i></p>
--	---

	<p>CA: evven goin as far as growwin fond a some</p> <p>CA: its only civvillized</p> <p>CC: Mmm)(mm.</p> <p>CC: I)(ave a fis)(y feeling...</p> <p>CC: T)(at t)(is stupid doomsday mac)(ine t)(ing is just anot)(er excuse to consort!</p> <p>CC: Wit)(someone in particular...</p> <p>CA: all your feelins are fishy</p> <p>CC: 38P</p> <p>CA: GLUBGLUBGLUBGLUBGLUBGLUB</p> <p>CC: 38O</p> <p>CC: <i>DON'T YOU GLUB IN T)(AT TON-E OF GLUB WIT)(M-E MIST-ER!</i></p> <p>CA: ill glub in wwhatevver dumbass bubbly soundin fishnoise i wwant to glub</p> <p>CC: O)(S)(IT, you are angling for SO MUC)(TROUBL-E NOW.</p> <p>CA: ok please lets just not get into the wwhole fuckin fish pun thing again ok</p> <p>CA: like wwe get it wwe are nautically themed</p> <p>CC:)(-E)(-E ok. 38)</p> <p>CA: but yeah i dunno</p> <p>CA: i dont knoww wwhy she ignores me i guess shes just bored wwith me</p> <p>CA: wwe had it all set up for her to givve me this thing tonight that probably doesnt evven wwork but yeah maybe that wwasnt the point</p> <p>CA: i mean you think wwe havve a pretty good rivvalry goin right</p> <p>CA: or at least had</p> <p>CA: it wwas pretty fuckin bitter and contentious for a wwhile there and there wwas some good chemistry i dont knoww wwhat happened</p> <p>CC: Um, I guess?</p> <p>CC: I wouldn't really know.</p> <p>CC: Sometimes people just drift away I t)(ink, or just aren't as into t)(e <u>quadrant</u> as t)(e ot)(er wants to be.</p> <p>CC: So you really t)(ink your feelings for)(er run t)(at dark?</p> <p>CA: it doesnt matter like i said shes bored shitless</p> <p>CA: i guess im not as good a advversary as i thought</p> <p>CC: T)(at is so ridiculous, any girl would be</p>
--	---

lucky to)(ave a kismesis as diabolical as you, especially T)(AT one.
 CC: W)(o knows w)(at)(er problem is! S)(e)(as issues.
 CA: eh
 CA: wwell ok thanks for sayin so
 CC: You know, I'm not sure w)(y we never talk about our romantic aspirations.
 CC: We s)(ould more often. It is kind of - **EXCITING!**
 CA: shrug
 CC: Probably because you fill your gossip quota wit)(your nubby)(orned bro.
 CC: You leave not)(ing left to talk about wit)(your dear sweet moirail!
 CC: We are supposed to)(elp eac)(ot)(er wit)(t)(at stuff too, remember.
 CA: maybe
 CA: seems kinda
 CA: odd though
 CC: Your stupid fis)(y face is w)(at's odd!
 CC:)(A-V-E YOU -EV-ER T)(OUG)(T ABOUT T)(AT??
 CA: fine
 CA: wwell those are my stupid *feelins* wwhat about yours
 CA: seems to me like you get along too wwell wwith evverybody to be harborin any black sentiments
 CC: Um...
 CC: Yea)(. I can't t)(ink of anybody I feel t)(at way about. 38\
 CC: Maybe I am just not old enoug)(to)(ave t)(ose feelings yet? We are still pretty young you know.
 CA: yeah
 CC: So ok. T)(ose are your black leanings.
 CC: W)(at about R-ED, -----Eridan???
 CC:)(MMMMM??????? 38D
 CA: oh god
 CC: Is t)(ere a lucky lady you are waxing scarlet for?
 CC: OR LUCKY F-ELLOW??? 38O
 CA: uh
 CC: Tell me!
 CC: Don't pretend you're all - EMBARRASS-ED SUDD-ENLY!!!
 CA: ok fef
 CA: this is NONE OF YOUR DAMN

	<p>BUSINESS CC: 38o CA: i gotta go CA: be back later wwhen its time to play</p> <p>caligulasAquarium [CA] ceased trolling cuttlefishCuller [CC]</p> <p>CC: 38(</p> <p>> Eridan: Go get a beverage.</p>
	<p>Your name is <u>SPADES SLICK</u>. You are the leader of a notoriously vicious gang of <u>mobsters</u> called the <u>MIDNIGHT CREW</u>. A rival gang known as <u>THE FELT</u> recently knocked over one of your favorite casinos. Your long quest of revenge has finally taken you through the front door of the mansion belonging to their loathsome boss, <u>LORD ENGLISH</u>.</p> <p>Your subordinates, <u>CLUBS DEUCE</u>, <u>DIAMONDS DROOG</u>, and <u>HEARTS BOXCARS</u> have been dispatched to various locations throughout the mansion to begin carrying out your mission. Your objective is to locate and crack English's <u>SECRET VAULT</u>, and plunder its mysteries.</p> <p>That's the business end of it. The pleasure will be painting this ugly house red with the blood of those miserable green motherfuckers.</p>
	<p>[I] SS: Examine vendetta itinerary.</p> <p>These are the <u>mugshots</u> of everyone you are going to kill.</p> <p>You got a head start. You already offed <u>CROWBAR (7)</u>, <u>MATCHSTICKS(11)</u>, and <u>QUARTERS (14)</u>, depleting them of some of their muscle. You've still got to watch out for the others, and stay wary of their despicable time shenanigans.</p> <p><u>ITCHY (1)</u> has given you the slip repeatedly. <u>DOZE (2)</u> you've captured and interrogated just as repeatedly, to no avail. <u>TRACE(3)</u> has broken into your secret hideout more times than you can count, while <u>FIN (5)</u> always seems to be a step ahead of you and scoops your heists. <u>CLOVER (4)</u> has all</p>

		<p>the intel and is highly cooperative. You might need him to crack the vault. He'll be guarded. Best to avoid DIE (6) in any direct confrontations unless you want a temporal mess on your hands. But if you need any repairs, you could always get to STITCH (9) and "persuade" him. And you might need to if you can't kill SAWBUCK (10) with a clean shot. EGGS (12) and BISCUITS (13) are morons. But they are dangerous morons. CANS (15) is a tank and your crew'll probably need more ammunition than you packed to take him down.</p> <p>No one knows what LORD ENGLISH looks like. But that'll be corrected tonight.</p> <p>You've got dibs on English. He's all yours.</p> <p>> [I] SS: Wonder where the number 8 mugshot went.</p>
		<p>Doze proceeds to make a <u>fleetfooted getaway</u>.</p> <p>THE CHASE</p> <p>IS ON</p> <p>> [I] SS: Stop being Hearts Boxcars.</p>
		<p>[I] <u>DD</u>: Retrieve hat from brawlsoleum</p> <p>You are the only member of this band of <u>thugs</u> who is civilized enough to keep more than one BACKUP HAT, as well as an extensive array of FINELY TAILORED SUITS.</p>
		<p>The BRAWLSOLEUM seemed like the best storage option <i>for your exceptional wardrobe</i>. If there's any better sort of compartment to keep your wardrobe in, you'd love to hear it.</p> <p>Also there's a <u>shitload</u> of guns and cards in there too.</p> <p>You put on a BACKUP HAT.</p>

		> [I] DD: Withdraw licorice fish from backup hat.
Texto traducido		
(Solo se incluyen aquellas imágenes que se han modificado para incluir la traducción)		<p>Homestuck</p> <p>Un muchacho se encuentra en su habitación. Da la casualidad de que hoy, 13 de abril de 2009, es el cumpleaños de este muchacho. ¡Aunque hace trece años que vive, hoy será el día en el que se le pondrá un nombre!</p> <p>¿Cuál será el nombre de este chico?</p> <p>• > Insertar nombre.</p>
	Zoosmell pooplord Try again, smartass.	<p>Insertar nombre.</p> <p>(TIOMIERDA CHOTUNO)</p> <p>(VUELVE A INTENTARLO, LISTILLO)</p> <p>> Volver a intentarlo.</p>
	april	<p>Examinar habitación.</p> <p>Tu nombre es JOHN. Como ya se mencionó anteriormente, hoy es tu CUMPLEAÑOS. Hay varias TARTAS desperdigadas en tu habitación. Tienes diversos INTERESES. Te apasionan las PELÍCULAS REALMENTE MALAS. Te gusta programar pero NO SE TE DA NADA BIEN. Sientes predilección por la</p>

		<p>TRADICIÓN PARANORMAL y aspiras a ser un MAGO AFICIONADO. También te gusta JUGAR a veces.</p> <p>¿Qué vas a hacer?</p> <ul style="list-style-type: none"> • > John: Sacar rápidamente los brazos de la cómoda.
	<p>Game Bro Captchalogue</p>	<p>John: Sacar rápidamente los brazos del BAÚL MÁGICO.</p> <p>Sacas tus BRAZOS FALSOS del baúl. Los usas para tus DIVERTIDAS PAYASADAS.</p> <p>Los CAPTCHALOGAS en tu SYLLADEX. Aunque no tienes ni idea de lo que eso significa.</p> <p>Hay otros objetos en el baúl.</p> <ul style="list-style-type: none"> • > John: Examinar contenidos del baúl.
	<p>Wise Guy</p> <p>Colonel Sassacre's Daunting Text Of Magical Frivolity And Practical</p>	<p>John: Examinar contenidos del baúl.</p> <p>Aquí guardas una selección de CACHIVACHES humorísticos y misteriosos,</p>

	<p>Japery</p>	<p>cada uno de ellos es un arma devastadora en manos de un MAGO EXPERTO o un BROMISTA ASTUTO.</p> <p>No eres ninguna de esas dos cosas.</p> <p>Entre los CACHIVACHES se encuentran: DOS (2) BRAZOS FALSOS [ACTUALMENTE CAPTCHALOGADOS EN TU SYLLADEX], UN (1) PAR DE ESPOSAS DE BROMA, UNA (1) ESPADA DE PEGA, UN (1) SOMBRERO DE MAGO, UN (1) PAR DE GAFAS GRACIOSAS, VARIAS (~) BOLITAS DE HUMO, VARIAS (~) CAPSULAS DE SANGRE, y UNA (1) COPIA DEL LIBRO SOBRECOGEDOR DE FRIVOLIDAD MÁGICA Y COÑAS ÚTILES DEL CORONEL SASSACRE, y UNA (1) COPIA DE "WISE GUY" DE HARRY ANDERSON POR MIKE CAVENEY.</p> <p>Algunas de estas cosas podrían ser útiles en cualquier momento. Por ahora, decides coger solo las BOLITAS DE HUMO.</p> <p>. > John: Captchalogar bolitas de humo.</p>
	<p>Captchalogu e</p>	<p>John: Equipar brazos falsos.</p> <p>No estás seguro de si "EQUIPAR" es un verbo adecuado en la serie de procedimientos abstractos en el que te encuentras, pero lo intentas de todas formas.</p> <p>¡Por desgracia, no puedes acceder a los BRAZOS FALSOS! Su carta está debajo de</p>

		<p>la que acabas de usar para captchalogar las BOLITAS DE HUMO. Primero tendrás que usar las bolitas para tener acceso a los brazos. ¡Pero esto no sería nada recomendable, ya que dejaría tu habitación plagada de humo!</p> <p>El MODO DE BÚSQUEDA de tu SYLLADEX está actualmente organizado por la lógica de una ESTRUCTURA DE DATOS EN PILA. Nunca has entendido bien las estructuras de datos y ves el concepto como algo desconcertante e irritante.</p> <p>Pero si hay suerte, quizás puedas encontrar nuevos y más prácticos MODOS DE BÚSQUEDA para tu SYLLADEX con un poco más de experiencia.</p> <p>• > John: Examinar póster de Problem Sleuth.</p>
	<p>Feliz cumpleaños, hijo. Estoy muy orgulloso de ti.</p>	<p>John: Leer nota de la cómoda.</p> <p>Esta nota está llena de los aromas de AFEITADOS Y COLONIAS PATERNALES.</p> <p>> John: Coger póster.</p>
	<p>Con Air</p>	<p>John: Examinar póster de Con Air.</p>

		<p>DEJA EL CONEJITO EN LA CAJA.</p> <p>HE DICHO QUE VUELVAS A PONER EL CONEJITO EN LA CAJA.</p> <p>¿QUÉ TE HABRÍA COSTADO PONER EL CONEJITO EN LA CAJA?</p> <p>> John: Examinar póster de Deep Impact.</p>
	<p>Deep impact APRIL BETA</p>	<p>John: Examinar póster de Deep Impact.</p> <p>Las refinadas y humildes peculiaridades de Morgan Freeman eran cualidades perfectas para un presidente en mitad de una crisis.</p> <p>LOS OCÉANOS SE LEVANTAN. LAS CIUDADES CAEN. LA ESPERANZA SOBREVIVE.</p> <p>GUAU.</p> <p>Las películas sobre el inminente apocalipsis te fascinan. ¿¿¿Y un presidente negro???</p> <p>¡Ahora sí que lo has visto todo!</p> <p>> John: Examinar calendario.</p>
	<p>SYSTEM TYPHEUS PESTERCH UM</p> <p>pfff. ^CAKE FUCK FUCK FUCK. ^CAKE AAAAAAA</p>	<p>John: Examinar mensaje del ordenador.</p> <p>Vuelves al ORDENADOR. Aquí es donde pasas la mayor parte del tiempo. Decoraste tu escritorio con un FONDO bastante chulo que tú mismo hiciste. Estás bastante orgulloso de él.</p> <p>Tu escritorio también está cubierto de varios ARCHIVOS DE PROYECTOS DE</p>

	AAAAAUU UUUUUUU UUUGH. ~ATH ACTUATE PESTERCH UM	PROGRAMACIÓN. Se te da tan mal programar que hasta te preguntas por qué sigues en ello. La aplicación PESTERCHUM está parpadeando. Alguien quiere hablar contigo. > John: Abrir Pesterchum.
	:: TurntechGo dhead :: -- turntechGo dhead [TG] began pestering ectoBiologist [EB]at 16:13 -- TG: hey so what sort of insane loot did you rake in today PESTER! pfff. ^CAKE FUCK FUCK FUCK. ^CAKE AAAAAAA AAAAAUU UUUUUUU UUUGH. ~ATH ACTUATE PESTERCH UM	John: Abrir mensaje. Abrir/Cerrar Pesterial -- turntechGlorioso [TG] empezó a molestar a ectoBiologo [EB] a las 16:13 -- TG: oye que clase de botin chulo has pillado hoy EB: tengo un poster de little monsters, es genial. hoy voy a verla otra vez, la parte del zumo de manzana era muy divertida. TG: oh joder que coincidencia que haya encontrado una botella de zumo de manzana sin abrir en mi armario esto parece la puta navidad EB: vale, esta bien. pero tengo que hacerte una pregunta y luego una advertencia. ¿has visto una pelicula llamada little monsters en la que salen howie mandel y fred savage? TG: pero TG: el precinto de la botella esta intacto TG: me estas diciendo que alguien de la fabrica se ha meado en mi botella EB: lo que te digo es que, ¿no crees que howie mandel tiene la capacidad de hacer algo tan simple como volver a cerrar una botella? EB: piensa un poco, retrasado. TG: por que el niño gordo o cualquiera que lo bebiera conocia el sabor del pis TG: es que su reaccion fue casi instantanea EB: howie mandel llevaba meandose en su zumo 15 dias seguidos. TG: vale puedo aceptarlo TG: los monstruos famosos gilipollas de serie B son bromistas astutos y persistentes TG: y fred savage tiene una cara muy hostiable TG: pero que mas da hablemos de otra cosa TG: ya tienes la beta

	<p>PESTERCH UM 6.0 CHAT CLIENT</p> <p>turntechGodh ead tentacleTher apist gardenGnos tic</p> <p>PESTER!</p> <p>MYCHUM HANDLE: ectoBiologist</p> <p>MOOD:</p> <p>CHUMMY √</p> <p>PALSY CHIPPER BULLY PEPPY RANCORO US</p>	<p>EB: no. EB: ¿y tu? TG: tio yo ya tengo dos copias TG: pero me da igual no pienso jugarlo el juego parece aburrido TG: ¿¿¿¿ viste como lo humillaron en tio juego???? EB: tio juego es una basura y ambos lo sabemos. TG: ya TG: por que no vas a ver tu correo a lo mejor ya esta ahi EB: vale.</p> <hr/> <p>> John: Mirar por la ventana.</p>
		<p>John: Examinar buzón.</p> <p>¿Esa cosita roja de girar la palanca o como se llame está levantada!</p> <p>Te da igual como cojones se llame esa cosa. No tienes tiempo para semántica. La palanquita lisa y roja quiere decir que tienes correo. ¡Y a lo mejor la beta ya está aquí!</p> <p>• > John: Salir afuera y mirar el buzón.</p>

		<p>John: Olvidarlo. Mirar el correo más tarde.</p> <p>Si bajas a por la beta, seguro que él acaparará horas de tu tiempo. Decides relajarte durante un rato hasta que no haya moros en la costa.</p> <p>A veces sientes como si estuvieras encerrado en esta habitación. Atrapado, podrías decir, de una forma que resulta extrañamente familiar.</p> <p>Y encima tu amigo vuelve a molestarte. ¡El reloj de la amistad funciona sin cesar, explotando la palanca del acoso para siempre!</p> <p>Qué más da. Este tío puede esperarse un rato.</p> <p>> John: Examinar juegos en el estante de CDs.</p>
	<p>Captchalogu e Strife specibus Sylladex: strife dech HAMMERK IND</p>	<p>John: Seleccionar "MARTILLO".</p> <p>Tu EJEMPLAR DE CONFLICTOS ha sido asignado con la ABSTRACTA TIPOMARTILLO.</p> <p>El MARTILLO se ha movido de tu BARAJA CAPTCHALOGA a tu BARAJA DE CONFLICTOS.</p> <p>> John: Informar de los progresos a TG.</p>
		<p><u>Hivebent</u></p>

	<p>Este joven troll se encuentra en su <u>respirobloque</u>. Da la casualidad de que hoy, el 12º perigeo bilunar del 6º equinoccio de la temporada oscura, es el despertar larval de este joven troll, también conocido como su día del retorcimiento. ¡Aunque hace seis ciclos solares que vive, hoy será el día en el que se le pondrá un nombre!</p> <p>Seis ciclos solares <i>alternienses</i>, para que se tenga en cuenta, es el equivalente a trece años terrestres.</p> <p>La Tierra, también para que se tenga en cuenta, es un planeta que aún no existe.</p> <p>¿Cuál será el nombre de este joven troll?</p>
	<p style="text-align: center;">Insertar nombre.</p> <p>Insertas algo despectivo <i>de manera previsible</i> y este tío <i>se harta</i> de tus trastadas en un tiempo récord.</p> <p style="text-align: center;">Este tío tiene un montón de amigos troll y sus aventuras van a ser bastante extensas y complicadas, en un grado aún mayor del que tal vez uno esté acostumbrado. Cree que si piensas que tenemos tiempo para alargar todos los pequeños chistes y patrones anticipados sobre la marcha, no sabes lo que te espera. Cree que deberías meter ese entendimiento aleccionador en tu quitinoso respiradero y apisonarlo muy fuerte con tu feo bulto cartilaginoso de pinta estúpida.</p>
	<p style="text-align: center;">Volver a intentarlo.</p> <p>Tu nombre es KARKAT VANTAS. Como ya se mencionó anteriormente, hoy es tu DÍA DEL RETORCIMIENTO, lo cual apenas merece ser siquiera mencionado. Es un aniversario, en el mejor de los casos, para lamentar los defectos de tu existencia, de los cuales hay ciertamente en abundancia.</p> <p>Igualmente en abundancia y un poco relacionado con el tema, están tus INTERESES. Te apasionan las COMEDIAS Y PELÍCULAS ROMÁNTICAS RIDÍCULAMENTE TERRIBLES. Deberías estar muy AVERGONZADO por gustarte ese CINE ESPANTOSO, pero por algún motivo no lo estás. Te gusta programar ordenadores, pero se te da BASTANTE NOTORIAMENTE HORRIBLE. Tus</p>

		<p>programas siempre dañan las máquinas en las que son ejecutadas, lo cual es bueno, ya que te gusta creer que te especializas en VIRUS DE ORDENADOR. Cuando madures, aspiras a unirte a las filas de los miembros más letales de tu sociedad, los TRILLOEJECUTORES. Te gusta practicar con tu HOZ REALMENTE GUAY, pero tan solo acabas pareciendo ALGO ASÍ COMO UN MEMO EN TU HABITACIÓN.</p> <p>Te gusta charlar con algunos de tus otros amigos troll, muchos de los cuales te ponen ENFERMO HASTA LA PUTA CORONILLA. Has estado probando la beta de un nuevo cliente de chat llamado TROLLIAN y NO ESTÁS DEL TODO SEGURO DE QUE PENSAR SOBRE ELLO AÚN. Tu <i>trollapodo</i> es carcinoGenetista y hablas de forma que es CASI EXCLUSIVAMENTE DE MAL GENIO, TODO EL RATO.</p> <p>Luego, jugarás a un juego con otros 5 amigos e irás en una enorme aventura con ellos. Este juego, para que se tenga en cuenta, es un juego que AÚN NO EXISTE.</p> <p>Pero lo hará pronto.</p> <p>¿Qué vas a hacer?</p>
		<p>Karkat: Examinar viscosa vaina purpura.</p> <p>Es tu RECUPERAPULLO lleno de nutritiva BABA SOPORÍFERA. Todo joven troll disfruta del cómodo abrazo de tal nave cada noche y el rezumar relajante ayuda a mitigar las terribles visiones de sangre y matanzas que aflige el oscuro subconsciente de tu especie.</p> <p>Es tan tentador... unos pocos minutos no pueden hacer daño.</p>
		<p>Karkat: Examinar posters de películas.</p> <p>Vale, es hora de ponernos serios por aquí. Bendito Jegus Troll. Vamos a ser realistas y ponernos manos a la obra de verdad.</p> <p>Desconectas y te quedas enfrascado leyendo títulos de películas durante cinco minutos. Guau estas películas son geniales. Te da igual lo que diga la gente. Magia pura.</p>

		<p>Ese es...</p> <p>¿Ese es John Cusack?</p> <p>Lo que muchas personas no se dan cuenta es que John Cusack es una constante universal.</p>
	<p><u>The Thresh</u> <u>prince of</u> <u>Bel-Air</u></p>	<p>Karkat: Mirar DVD.</p> <p>Es un DVD de una de tus series favoritas, EL TRILLÍNCIPE DE BEL-AIR.</p> <p>Trata sobre un verde cadete trilloejecutor que habla con descaro a los sangreazules en su despellejacuadrón bastante bien. Su sangre es literalmente azul. Asquerosos snobs. Pero Will Smith Troll les muestra a todos como relajarse. Es prácticamente tu héroe.</p> <p>Las series de televisión troll tienen títulos más cortos que las películas troll porque la tele es un medio de comunicación mucho más novedoso en su sociedad. Lo cual es bueno porque de lo contrario costaría mucho hacer <i>este chiste divertido</i>.</p>
		<p>Karkat: Responder al troll.</p> <p>Abrir Pesterial/Cerrar Pesterial terminalCaprichoso [TC] empezó a trollear a carcinoGenetista [CG]</p> <p>TC: ¿qUe PaAaAaSa Mi InVeRtEhErMaNo? CG: EN NOMBRE DEL DULCE Y TODOPODEROSO CALIENTAMANCHAS QUE COJONES QUIERES. TC: Ni UnA pUtÍsImA cOsA hErMaNo. TC: ApArTe De VeR cÓmO EsTá Mi PuTÍSiMo MeJoR aMiGo Tú. CG: DE VERDAD QUE NO PUEDO SOPORTARTE Y ODIÓ COMO TECLEAS, ES QUE ME MOLESTA MUCHO, ¿LO HE MENCIONADO? TC: Lo DiCeS pRiNcIpAlMeNtE tOdAs LaS vEcEs QuE hAbLaMoS sÍ. TC: pero uh, no tengo porque hacerlo... TC: uhhh ¿ves? TC: pero a ver tío esto se siente muy putísimamente forzado y esa mierda. TC: TaN sOIO tLeNeS qUe Ir CoN IO qUe SiEnTe BiEn A dOnDe EsTá Tu CoRaZón, ¿sAbEs? TC: MeJoR aMiGo. CG: ME PREGUNTO QUE CLASE DE COSA MIERDOSA HE HECHO PARA MERECEr UN</p>

	<p>MEJOR AMIGO TAN HORRIBLE.</p> <p>CG: O A LO MEJOR QUE COSA TERRIBLE VOY A HACER Y SER CASTIGADO POR ELLO DE ANTEMANO.</p> <p>CG: A LO MEJOR TAN SOLO SOY DE FORMA PREVENTIVA LA PEOR PUTA BASURA QUE HAYA VIVIDO NUNCA Y AUN NO LO SE, PERO OYE MIRA, TU AMISTAD ES LA PRIMERA EVIDENCIA SUPONGO.</p> <p>TC: Es UnA cOsA tAn HeRmOsA.</p> <p>TC: EsTa EnFeRmEdAd TrOIL ILaMaDa AmIsTaD.</p> <p>CG: LA AMISTAD NO ES UNA ENFERMEDAD MIERDAESPONJA.</p> <p>CG: ES COMO...</p> <p>CG: UN ERROR.</p> <p>CG: UN GRAN CHISTE DE LA NATURALEZA.</p> <p>TC: eS uN mIlAgRo.</p> <p>CG: OH NO, QUE NO.</p> <p>CG: NO EMPIECES OTRA VEZ CON LOS MILAGROS.</p> <p>TC: TíO pOr DoNdE qUiErA qUe MiRe...</p> <p>TC: tOdO IO qUe VeO sOn PuTíSiMoS mIlAgRoS.</p> <p>TC: Es TaN eSpIrItUaL, tOdOs EsOs MiLaGrOs Y eSa MiErDa.</p> <p>TC: vAlE eS cOmO cOgEr EsTa PuTa BoTeLIa mAmOnA dE pUtO fAyGo QuE aCaBo De DeScOrChAr.</p> <p>TC: Y vEr QuE eStA cOmO sIsEaNdO y EsA mIeRdA.</p> <p>TC: pUtíSImOs SiSeOs TíO, ¿qUiÉn Ha IdO a DeCiRIE qUe HaGa EsO?</p> <p>TC: CoMo PoDría HaCeR eSo SiQuiera, Es LoCo.</p> <p>TC: eS uN mIlAgRo.</p> <p>CG: ES LA EFERVESCENCIA <i>IGNORANTE GILIPOLLAS</i>.</p> <p>CG: INTENTA APRENDER ALGO ALGUNA VEZ EN VEZ DE CHUPAR ESA BAZOFIA RARA TODO EL DIA Y ACARICIAR TUS ESTUPIDAS BOCINAS.</p> <p>TC: No No CoLeGa, No QuieRo SaBeRIO, nI mE IO dIgAs.</p> <p>TC: sAbEr MiErDa SoLo QuIta tOdA lA pUtA mAgIa De MiS mIlAgRoS cOmO uN pUtíSImO lAdRón.</p> <p>TC: Y eSo No MoLa.</p> <p>CG: EL UNICO MILAGRO ES QUE TE GUSTE ESE REPUGNANTE FANGO, DE DONDE CONSIGUES SIQUIERA ESAS COSAS.</p> <p>CG: TAMBIEN ES UN MILAGRO COMO TE VISTES COMO UN IMBECIL Y ERES BASICAMENTE EL CAPULLO MAS ESTUPIDO QUE HAYA CONOCIDO.</p> <p>CG: EN REALIDAD TIENES RAZON, HAY MILAGROS POR TODAS PARTES, HE SIDO UN</p>
--	--

	<p> TONTO. TC: vEs TíO, tE lO dIgO dE mAnErA dIrEcTa. TC: MiLaGrOs. TC: eS cOmO, vAlE, oRdEnAdOrEs, ¿No? TC: ¿QuÉ cOjOnEs? TC: mIlAgRoS eS eL qUe. CG: QUE TE JODAN. CG: QUE TE JODAN POR HACER QUE LEA ESO. TC: BuEnO qUe PaSa CoN tU yO mAIO, eN sERIo. TC: ¿nO eStÁ oCuRrIeNdO aLgO tOdO gOrDo? CG: ¿QUE? TC: hE oÍdO qUe AlGo ToDo GoRdO iBa A oCuRrIr. TC: TaN sOIO tOdOs DiCiÉnDoMe ToDo De Lo QuE pUtÍsImO vA y De Lo QuE tOdO oCuRrE. CG: DEJA DE DECIR TODO. ¿ESTAS HABLANDO DE LA COSA DE TA? TC: ¡¡sÍ!! jOdEr Sí TíO, qUé MiStErIoSo. TC: NuNcA dEjAn De ImPrEsIoNaRmE tOdOs EsToS pUtOs MiStErIoS qUe La ViDa NoS pRePaRa. CG: UUUUUUGH. CG: BUENO, NO SE LO QUE TRAMA CON ESO. CG: A LO MEJOR HABLARE CON EL ESTA NOCHE SOBRE ELLO. A LO MEJOR NO. CG: PROBABLEMENTE SOLO SEA OTRO DE SUS PROYECTOS QUE ACABAN SIENDO COMPLETAMENTE INUTILES Y UNA ENORME PERDIDA DE TIEMPO. TC: sÍ pUeDe PeRo Es Tu MeJoR aMiGo AsÍ qUe ToDo Es GuAy. TC: <i>bUeNo PeNsÉ qUe EsTo PaReCeRíA</i> <i>bÁsIcAmEnTe PuTíSiMaMeNtE mUcHo AmIgO</i> <i>mÍo.</i> TC: aAaUuUhHh... CG: QUE. TC: Ay CoLeGa NaDa, TaN sOIO mE hE dAdO cOmO uN pUtO sUsTo De MuErTe PoR aQuÍ. TC: eStAs MaLdItAs BoCiNaS. CG: TIENES QUE DESHACERTE DE ESAS COSAS. CG: HACEN QUE SEA MAS PENOSO CONOCERTE. CG: LO CUAL ES UN MALDITO MILAGRO QUE ESO SEA SIQUIERA POSIBLE. CG: COMO GUAU, DIOS SI QUE HA COCINADO UN DELIRANTE POR AHL. CG: EL HIJO DE PUTA DE LOS OJOS CENTELLEANTES HACE QUE SIGAS SUPONIENDO, NO. TC: TíO sAbEs QuE qUiErEs DaRIEs A mIs BoCiNaS uN bUeN aChUcHóN. :o) CG: EN REALIDAD ¿SABES CUAL SERA EL MILAGRO QUE ACABE CON TODOS LOS </p>
--	---

	<p>MILAGROS? CG: SERA QUE ALGUNA VEZ CONOZCA A UN NIÑO A QUIEN DESPRECIE MAS QUE A TI. CG: ESO ME CONVERTIRA EN UN PUTISIMO CONVERSO. CG: VERE LA LUZ TAN BRILLANTE QUE NECESITARE QUE GC ME GUIE PARA QUE NO VAYA TROPEZANDO CON MIERDAS. CG: APUNTAME PARA TU IDIOTA RELIGION DE PAYASOS VALE. TC: jAjAjAjA ;cLaRo QuE sí pUtO hErMaNo!</p>
	<p>Guau pero que puta, ¿quién es este putísimo cabronazo?</p> <p>Está guay, la vida es así algunas veces. Está llena de misterios. Estarás haciendo una cosa entonces otra cosa se te viene así y tu solo le sigues el rollo. Eso es lo que haces cuando la vida te da limones. De ninguna puta manera haces limonada porque ¿quién coño sabe de donde viene esa puta mierda?</p> <p>Estrujada de milagros es de donde.</p> <p>¿Pues cuál es el nombre de este cabronazo?</p>
	<p>Insertar nombre.</p> <p>Tu nombre es GAMZEE MAKARA.</p> <p>Te emocionan bastante los PAYASOS DE UNA LÚGUBRE CREENCIA LOS CUALES PUEDE QUE NO ESTÉN EN COMPLETA POSESIÓN DE SUS FACULTADES MENTALES. Perteneces a un CULTO BASTANTE POCO CONOCIDO, el cual pronostica una BANDA DE ESCANDALOSOS Y CAPRICHOSOS JUGLARES los cuales se alzarán un día en un MÍTICO PLANETA PARADISIACO que aún no existe. Las creencias de este culto son ALGO MAL VISTAS por esos que habitan en jardínculos más comunes. Pero te da igual, tienes que ir con lo que siente bien a donde está tu corazón, ¿sabes? Te gusta practicar en tu APARATO DE UNA SOLA RUEDA, el cual se te da MUY HORRIBLE porque tus PIES NO LLEGAN A LOS PEDALES. Disfrutas de una BUENA BEBIDA y te gusta hacer UN POCO DE COCCIÓN ALGUNAS VECES. Tienes TODAS ESTAS BOCINAS por todo el lugar y a veces pisas en ellas y TE DAS SUSTOS DE MUERTE.</p> <p>Te gusta chatear mucho con tu amigo Karkat, el cual es normalmente bastante raro, pero es tu MEJOR AMIGO. Tienes un montón de OTROS AMIGOS GENIALES que te gustan mucho. Tu</p>

	<p>trollapodo es terminalCaprichoso y hablas de una forma que es TaN sOIO uN pOcO jUgUeToNa.</p> <p>¿Qué vas a hacer?</p>
	<p>Gamzee: Captchalogar botella de Faygo.</p> <p>Coges una botella de FAYGO. Consumir la bebida es lo que tus compañeros devotos se refieren a FLIPAR EL PERVERSO ELIXIR.</p> <p>Es captchalogada a través de tu MODO MILAGRO. No tienes ni la más remota idea de como funciona esta cosa.</p> <p>Y no quieres saberlo.</p>
	<p>Gamzee: Responder al troll.</p> <p>grotescaCalibradora [GC] empezó a trollear a terminalCaprichoso [TC]</p> <p>GC: OY3 G4MZ33 ¿¿QU13R3S JUG4R 4 JU3GOS CONM1GO??</p> <p>TC: ;hEy Sí EsO pArEcE cOmO IA pUtísImA mIeRdA dE IAs PeRrEtAs!</p> <p>GC: >8\</p> <p>GC: ;S1 QU3 CU3ST4 1GNOR4R L4S COS4S R4R4S QU3 D1C3S 4 V3C3S!</p> <p>GC: P3RO VOY 4 H4C3RLO</p> <p>GC: L4 UN1C4 R4ZON POR L4 QU3 T3 PR3GUNTO 3S PORQU3 P4R3C3S UN P4Y4SO</p> <p>GC: Y POR N4D4 M4S</p> <p>GC: ¿¿LO P1LL4S??? >:]</p> <p>TC: JaJa BuEnO eScUcHé PeOrEs PuTaS rAzOnEs PaRa PoNeRsE a HaCeR aLgO.</p> <p>TC: :o) hOnK</p> <p>GC: NO 3SO D3B3R14 MOL3ST4RT3 3S4 R4ZON</p> <p>GC: ¿¿POR QU3 L4S COS4S 4S1 NO T3 MOL3ST4N??</p> <p>GC: CON R4ZON V4NT4S NO T3 SOPORT4</p> <p>GC: P3RO 4 QU13N L3 1MPORT4 3L ;V4MOS 4 T3N3R UN4S PUT1S1M4S P3RR4S M13RDOS4S JUG4NDO JUNTOS!</p> <p>GC: O LO QU3 S34 QU3 H4Y4S D1CHO</p> <p>TC: ¿pUeS eStE eS eL jUeGo DeL qUe He OíDo HaBlAr?</p> <p>TC: ¿El GrAn MiStErIo?</p> <p>GC: S1</p> <p>TC: gUaU vAIE uHhH...</p>

		<p>TC: EsTo Va A sEr JoDiDaMeNtE dEmEnTe. TC: ¿pErO pOdEmOs JuGaR uN rAtO dEsPuÉS? TC: EsToY fUeRa EchÁNdOIE eL oJo AqUí A IA vIeJa CaBrA. TC: yA sAbEs CoMo Es La FaMiLiA. GC: ¡NO, 3N R34L1D4D NO! GC: 4DURRRR DURR DURP TC: Oh Sí... GC: DURRRRRRRRRRRRRR GC: 4S1 S3 H4C3 ¿¿¿COMO S4B3 3S3 3STUP1DO J4R4B3 3MBOT3LL4DO CON TU P3ZUÑ4 T4N L3JOS D3 TU BOC4??? GC: >:] TC: pErDóOoOoOoN. TC: BuEnO iRé AdEnTrO eN uN rAtO, ¿pOr QuÉ nO hAbLaS cOn KaRkAt PaRa EnCeNdEr EsE cAbRoNaZo CoNtIgo? TC: a Él Le GuStAn LoS jUeGoS. GC: OH NOOOOO. GC: D1OS ¿PU3D3S 1M4G1N4RT3 TOD4S L4S QU3J4S Y LOS G3M1DOS? GC: SOL14 1NT3NT4R JUG4R COS4S CON 3L P3RO GU4U V4Y4 QU3 H3 4PR3ND1DO L4 L3CC1ON. TC: VaLe, BuEnO iNtEnTaRé MeTeRmE y ReLaJaRmE mUy PrOnTo Y pOdReMoS jUgAr. TC: ¡tAn SoLo DaMe Un MiNuTo! GC: ¡Y UN4 M13RD4! GC: S4B3S QU3 T4N SOLO V4S 4 S3NT4RT3 4H1 3N L4 PL4Y4 Y D3SCON3CT4RT3 Y P3RD3R L4 NOC1ON D3L T13MPO. GC: ¿HOL4? GC: ¿¿¿¿¿G4MZ33????? TC: ¿QuÉ? TC: oH tío PeRdón. TC: <i>Me He QuEdAdO eMpAnAdO</i>, ¿sAbEs CuÁN BeLIO eS eL sOnIdO dEl OcÉaNo? TC: ¿aLgUnA vEz HaS vIsTo El OcÉaNo? TC: o BuEnO oLiDo... TC: PeRdón. GC: >:[</p>
	pyoof	<p>Tavros: <i>Ir al grano</i> y jugar a juegos de cartas inmediatamente.</p> <p>Arrancas un entusiasta partido de FIDUSPAWN, con el único amigo que tienes para jugar en persona, tu leal lusus TORONILLA.</p> <p>Le echas un vistazo a la mano favorable que te has repartido y pones una sonrisa pícaro. ¡¡¡Con un PELUCHE HUÉSPED listo, lanzas rápidamente</p>

		una OVOGONIBOMBA y pillas a tu adversario por sorpresa!!!
	<u>neigh</u>	!!!!!!CABALLONIO, TE ELIJO A TI!!!!!!
		<p>Tavros: Admirar posters.</p> <p>Mueves tus ruedas hacia tu póster favorito con PUPA PAN, que es tu cosa favorita. Siempre has fantaseado que un día el intrépido y joven Pupa vendría y te llevaría con él y juntos exploraríais un hermoso planeta paradisíaco de leyenda que tiene todo tipo de cosas imaginativas como piratas, tesoros, un villano cruel con un brazo y un ojo ausentes y esos extraños alienígenas llamados "indios". Has dejado tu ventana abierta desde que eras muy joven, en caso de que Pupa viniese una noche y decidiese esparcir una pizca de POLVO DE ESTRELLAS ESPECIAL en tu cara.</p> <p>Tenías este interés mucho antes de tu accidente. El estar paralizado no es lo que te hizo querer ser capaz de volar. Eso sería tonto y no tendría sentido.</p> <p>El estar paralizado hace que quieras algo el ser capaz de caminar, sin embargo.</p>
		<p>Insertar nombre.</p> <p>Tu nombre es NEPETA LEIJON.</p> <p>Vives en una CUEVA que también es una COLMENA, pero aun así en mayor parte sólo es una CUEVA. Te gusta meterte en JUEGOS DE ROL AMISTOSOS, pero no los PELIGROSOS. Nunca los PELIGROSOS. ¡Son DEMASIADO PELIGROSOS! Muchos de tus buenos amigos han sufrido daños de esa forma.</p> <p>Tu rutina diaria ya es lo bastante peligrosa. ¡Merodeas por la tierra salvaje en busca de BESTIAS GRANDES y las acechas y las derrotas con solo tus DIENTES Y ZARPAS AFILADAS! Te las llevas a tu cueva y TE LAS COMES y de vez en cuando, LLEVAS SUS PIELES POR DIVERSIÓN. ¡Te gusta pintar CÓMICS EN LA PARED usando sangre y hollín y ceniza, representando EXCITANTES HISTORIAS DE LA CAZA! Y otras historias tontorronas sobre ti y tus numerosos amigos. Tu mejor amigo de todos es UN POCO MANDÓN y la gente se pregunta por qué te molestas siquiera con él. Pero alguien tiene que mantenerle tranquilizado. Si no tú, ¿entonces quién? Todo el mundo tiene un trabajo importante</p>

		<p>que hacer.</p> <p>Tu trollapodo es arsenicoCachorro y :33 < *;tu forma de hablar es precedida por la cara de tu lusus la cual es posiblemente la miaujor gatita más mona que hayas visto!*</p> <p>¿Qué vas a hacer?</p>
	<p><u>Strife</u> <u>specibus</u></p> <p><u>sylladex:</u> <u>strife deck</u></p> <p><u>dicekind</u></p>	<p>Vriska: Coger dados.</p> <p>Equipas tu juego de dados encantado, el legendario OCTETO DE FLUORITA.</p> <p>Consiste de ocho dados de ocho caras, saqueados de un barco fantasma durante una campaña especialmente desafiante. En la antigüedad tales armas fueron empleadas por bandas ambulantes de APOSTALIGNOS, maleantes letales con una pasión por el azar. Pero murieron todos. Corrieron demasiados riesgos disparatados.</p> <p>Tirar los dados ejecutará una amplia gama de ataques sumamente impredecibles. Las tiradas más altas pueden ser devastadoras incluso para los oponentes más poderosos.</p> <p>Naturalmente, con toda la suerte que has tenido últimamente, no podrías salvar la vida con una buena tirada. Tienes que hacer algo con esta horrorosa suerte.</p> <p>!!!!!!!A ver si la cosa mej8ra!!!!!!!</p> <p>Cuando te <i>calientas</i> por ciertas cosas pones 8 en lugares que fonéticamente no tienen mucho sentido a decir verdad.</p>
		<p>Vriska: Tratar con este tio.</p> <p>AG: Oh dios mío, ~~~~~por qué me estás ha8lando???????</p> <p>Esta será la última vez que hablaremos.</p> <p>AG: Veo que aún sigues con el texto 8lanco. ¡Tan afable y con estilo!</p> <p>AG: Me olvidé de cuánto me encanta seleccionarlo para leer todas las cosas a8urridas que tienes que decir.</p> <p>AG: Es como un juego divertido para gente retrasada super extra discapacitada. ¡Como a8rir un regalo! Averiguar qué cosa repugnante ha</p>

	<p>teclado el imbecil misterioso.</p> <p>AG: ¡Qué pasa!</p> <p>Una despedida por cortesía, supongo.</p> <p>Todas las formas de las que me he aprovechado de ti eran para ocasionar los eventos que tendrán lugar esta noche.</p> <p>Saber esto proporcionará contexto para los eventos de tu futuro próximo y afectará a como te comportarás en respuesta.</p> <p>Estos eventos serán tan importantes como aquellos que los preceden.</p> <p>Verás, he hecho lo imposible.</p> <p>AG: No te has aprovechado de mí.</p> <p>AG: Sólo eres un cretino insignificante con mal carácter a quien le gusta jugar a juegos y todo lo que hice fue seguirte la corriente.</p> <p>Me aproveché de ti, muy a conciencia. Fue fácil.</p> <p>AG: ¡¡¡¡¡¡Menudo egocéntrico!!!!!!!!</p> <p>¿Alguna vez he perdido en algún juego?</p> <p>AG: ¡¡¡¡¡¡No caméies de temé!!!!!!!!</p> <p>¿A qué tema te estabas refiriendo?</p> <p>AG: XXXXO</p> <p>AG: ¡Voy a desconectarme en una enorme ráfaga y vas a prometerme no usar ese asqueroso truco en el que me vuelves a conectar por rencor de cretino insignificante!</p> <p>AG: ¡Y entonces podemos volver a no hacernos nunca más, porque tío! ¡¡¡¡¡¡Eso era el paraíso cuando era así!!!!!!!!</p> <p>No hay ninguna necesidad de esa clase de convicción.</p> <p>Seré breve.</p> <p>Ya no te hago responsable de cualquier maldad. De hecho, he pensado muy poco en tu infracción desde el incidente.</p> <p>Si reconoces esta amnistía y la consideras como sincera, puede que empieces a notar cómo vuelves a tener suerte.</p> <p>Esto puede ser esencial si quieres tener éxito en tu viaje.</p> <p>AG: Mm hmm. ¡Más despacio! Tío.</p> <p>AG: ¡Tan solo me estoy quedando sin folios tomando todas estas notas importantes!</p> <p>¡Mieeeeeeeerda!</p> <p>AG: ¡¡¡¡¡¡Que te jodan por arruinar todos mis folios buenos toma-notas y por estorbar terriblemente mi buena mano toma-notas!!!!!!!!</p> <p>Increíble, los riesgos que corres con tu desprecio. Pero naturalmente fue tu mal genio desagradable y simplista lo que te hizo tan fácil de controlar.</p> <p>Fiera y predecible, como un insecto.</p> <p>Si ves un enjambre de avispas en una muchedumbre, el resultado es certero.</p> <p>No hace falta ningún estratega cualificado para entender esto. De hecho has sido un derroche de mis talentos.</p>
--	---

	<p>Un recurso primitivo. AG: Puaj. Menudo esno8. Eres peor que mi entrometida amiga intromisión que se entromete. Me pregunto por qué desperdician su compañerismo contigo. Nunca lo entenderé. AG: :::::Creí que dijiste que serías breve???????</p> <p>Diré una última cosa. Aunque la magnitud de la consiguiente destrucción resultante directamente de tus acciones nunca será posible o necesario que la comprendas, no obstante debería haber un hecho rescatable. La única pregunta es si vivirás lo bastante para verlo. No soy un hombre de apuestas. Pero si lo fuera, no apostaría en ello. Adios. AG: ZZZZZZZ. Adios, capullo.</p>
	<h2>Eridan: Fastidiar a Feferi.</h2> <p>caligulaAcuario [CA] empezó a trollear a caballitoCuidadora [CC]</p> <p>CA: fef CA: oye CC: ¿? CA: gluv CC: ¡Glub glub! CC: 38) CA: sí CA: hm CC: ;;¡Qué pasa!!! CA: qué CC: ¡Me estaba preguntando si podrías pasar del teatro emocional exagerado por una vez y decirme de verdad qué tienes en mente! CA: no tengo nada en mente por qué no puedo tan sólo <i>havl</i>ar y <i>hacerte putos glufs</i> por un <i>motivvo</i> que <i>no tengo</i> CC: 38 CA: bueno vvale pero no quieres oírlo CC: Sí que quiero. CC: Se supone que tenemos que)(ablarnos el uno al otro, para eso están los moirails. CA: uhuh pues vvale CC: Glub glub glub glub aaaaa)(. CC: ¿Vas a quitarte el c)(ip del)(ueco y decirme qué es lo que pasa? CA: si bueno vvale ya que somos los AMIGOS MÁS PÁLIDOS QUE UN TÍO PODRÍA PEDIR CA: te lo diré</p>

	<p>CA: aunque sólo me seguirás la corriente como de costumvre ya que no estás de acuerdo con mis planes</p> <p>CA: en realidad con ninguno de mis planes</p> <p>CA: ninguno de los planes</p> <p>CA: ninguno</p> <p>CC: ¿Te estás preocupando por otro de esos aparatos tontos?</p> <p>CA: vves</p> <p>CA: más condescendencia</p> <p>CA: vvas a ser una emperatriz tremenda</p> <p>CC: ¡No es así! Pero eso no viene al caso.</p> <p>CC: ¡Ninguna de tus tramas para matar a los)abitantes de tierra funcionarán y todos los aparatos apocalípticos que acaben en tus manos resultarán ser una basura!</p> <p>CA: entonces</p> <p>CA: tengo que seguir intentándolo así es como todos los grandes cerevros militares se convvirtieron en grandes a travvés de honesta perseverancia</p> <p>CC: -En el fondo creo que pones estas tramas contra ti para que falles porque sabes que está mal.</p> <p>CA: no está mal</p> <p>CA: no vvoy a explicártelo otra vvez</p> <p>CA: en este momento todo lo que tienes que saver es que es importante para mí</p> <p>CA: y lo hago por nosotros</p> <p>CA: nuestra especie quiero decir</p> <p>CA: nadie lo entiende ni siquiera tú</p> <p>CC: -Esta va a ser la última vez que diré esto.</p> <p>CC: ¡¡¡¡NO SOMOS M-EJOR-ES QU-E NADI-E!!!!</p> <p>CC: GLUB. >38(</p> <p>CA: pshh</p> <p>CA: el hemoespectro no está de acuerdo</p> <p>CC: Si te enferman tanto como dices, ¿por qué pasas tanto tiempo en tierra?</p> <p>CC: No puedes tener el tipo de afinidad por "nuestra especie" que expresas si sólo)(as pasado, como...</p> <p>CC: ¿Unos pocos días bajo el agua, tal vez? ¡-EN TODA TU VIDA!</p> <p>CA: da igual</p> <p>CA: tengo que estar pendiente de ellos aquí arriva</p> <p>CA: todo son tácticas</p> <p>CC: ¿Qué me dices de tus amigos? ¿Alguna vez piensas en ellos?</p> <p>CC: Si están debajo de ti entonces también tendrán que morir.</p> <p>CC: Y sé que te gusta)(ablar con algunos de ellos. ¡Dices que les odias pero creo que estás fingiendo!</p> <p>CA: la historia está llena de casos donde los conquistadores confraternizan con miemvros del enemigo de forma educada antes de exterminarlos</p> <p>CA: incluso yendo tan lejos como coger cariño a</p>
--	--

	<p>algunos CA: tan sólo es civilizado CC: Mmm)(mm. CC: Tengo un pezamiento... CC: ¡De que esta estúpida máquina apocalíptica sólo es otra excusa para confraternizar! CC: Con alguien en concreto... CA: tú siempre con los pezamientos CC: 38P CA: GLUVGLUVGLUVGLUVGLUVGLUV CC: 38O CC: ¡TÚ A MI NO M-E)(AGAS GLUB CON -ES-E TONO D-E VOZ S-EÑOR MÍO! CA: haré gluv en cualquier ruidopez tarado con pinta de vuvuja en el que quiera hacer gluv CC: O)(MI-ERDA, jurel que quieres MUC)(OS PROBL-EMAS A)(ORA. CA: vvale por favor no vvayamos a meternos en toda la puta cosa de los chistes de peces otra vvez vvale CA: que lo pillamos somos de temática náutica CC: J-EJ-E vale. 38) CA: pero sí no sé CA: no sé por qué me ignora supongo que tan sólo está avurrida de mí CA: lo havíamos preparado todo para que ella me diera esa cosa esta noche que provavemente ni siquiera funcione pero sí tal vvez no se trataba de eso CA: a vver pensarías que tenemos una vvena rivvalidad que vva vien CA: o al menos lo teníamos CA: fue bastante amargada y jodidamente veligerante durante un tiempo y havia vvena química no sé lo que pasó CC: Um, ¿supongo? CC: -En realidad no lo sabría. CC: A veces creo que la gente se distancia, o que tan sólo no están tanto en el cuadrante como el otro quiere estar. CA: ¿-Entonces de verdad crees que tus sentimientos por ella son así de oscuros? CA: no importa como he dicho está cagada del avurrimiento CA: supongo que no soy tan vven advversario como pensava CC: -Eso es muy ridículo, cualquier chica tendría suerte de tener un kismesis tan diabólico como tú, especialmente -ESA. CC: ¡Quién sabe cuál es su problema! Tiene conflictos. CA: eh CA: vueno vvale gracias por decirlo CC: Sabes, no estoy segura de por qué nunca)(ablamos sobre nuestras aspiraciones románticas. CC: Deberíamos)(acerlo más a menudo. ¡-Es algo -</p>
--	---

	<p>EXCITANTE! CA: ni idea CC: Probablemente porque llegas a tu límite de cotilla con tu colega de cuernos abultados. CC: ¡No dejas nada de lo que)(ablar con tu querida y dulce moirail! CC: Se supone que tenemos que ayudarnos el uno al otro con esas cosas también, recuerdas. CA: puede CA: aunque parece CA: algo raro CC: ¡Tu estúpida cara es lo que es algo raro! CC: ¿¿ALGUNA V-EZ)(AS P-ENSADO -EN -ESO?? CA: vvale CA: bueno esos son mis estúpidos sentimientos que me dices de los tuyos CA: me parece que te llevas demasiado bien con todos como para albergar algún sentimiento negro CC: Um... CC: Sí. No puedo pensar en nadie con quien me sienta así. 38\ CC: ¿A lo mejor aún soy demasiado joven para tener esos sentimientos? Aún no tenemos esa edad sabes. CA: sí CC: Pues vale. -Esas son tus inclinaciones negras. CC: ¿¿¿Qué me dices de las ROJAS, -----Eridan??? CC: ¿¿¿¿¿¿)(MMMMM??????? 38D CA: oh dios CC: ¿Hay alguna señorita afortunada por la que estés cera escarlata? CC: ¿¿¿O UN TIPO AFORTUNADO??? 38O CA: uh CC: ¡Dímelo! CC: ¡¡¡No finjas que estás del todo AV-ERGONZADO D-E R-EP-ENT-E!!! CA: vvale fef CA: esto no es NINGÚN PUTO ASUNTO TUYO CC: 38o CA: tengo que irme CA: vvuelvvo luego cuando sea hora de jugar</p> <p>caligulaAcuario [CA] dejó de trollear a caballitoCuidadora [CC]</p> <p>CC: 38(</p>
	<p>Tu nombre es PICAS SLICK. Eres el líder de una pandilla notablemente sanguinaria llamada la BANDA NOCTURNA. Una pandilla rival conocida como EL FIELTRO ha echado abajo recientemente uno de tus casinos favoritos. Tu gran búsqueda de venganza te ha llevado por fin hacia la entrada</p>

	<p>principal de la mansión perteneciente a su repugnante jefe, LORD ENGLISH.</p> <p>Tus subornados, TRÉBOLES DEUCE, DIAMANTES DROOG y CORAZONES BOXCARS han sido enviados a los diversos emplazamientos de la mansión para empezar a realizar la misión. Tu objetivo es encontrar y forzar la CÁMARA SECRETA de English, y saquear sus misterios.</p> <p>Pero eso es lo de menos. Lo más placentero será pintar esta horrible casa de rojo con la sangre de esos miserables cabronazos verdes.</p>
	<p>[I] PS: Examinar plano de venganza.</p> <p>> Estas son las fotografías de todos a los que vais a matar.</p> <p>Tenéis ventaja. Ya os habéis encargado de PALANCA (7), INCINERADOR (11) y CUARTÓS (14), reduciéndoles algo de su fuerza. Aún tenéis que tener cuidado con los otros, y manteneros precavidos de sus despreciables trastadas temporales.</p> <p>PALITO (1) os ha dado esquinazo repetidas veces. A CHU (2) le habéis capturado e interrogado igual de repetidamente, sin resultado alguno. ZAHORÍ (3) se ha colado en vuestro escondite secreto más veces de las que podías esperar, mientras que VENDETTA (5) siempre parece estar un paso más adelante de vosotros y os roba la primicia de vuestros atracos. HOJA (4) tiene toda la información y es sumamente cooperativo. Quizá le necesitéis para forzar la cámara. Será vigilado. Mejor será evitar a DIABLO (6) en cualquier enfrentamiento directo a no ser que queráis una confusión temporal en vuestras manos. Pero si necesitáis alguna reparación, siempre podéis ir a PLUTÓN (9) y "convencerle". Y quizá lo necesitéis si no podéis matar a BOLETO (10) de un golpe limpio. HUEVOS (12) y PECES (13) son idiotas. Pero son idiotas peligrosos. FESTÍN (15) es un tanque y tu banda probablemente necesitará más munición de la que habéis puesto para derribarle.</p> <p>Nadie sabe como es LORD ENGLISH. Pero eso cambiará esta noche.</p>

		<p>Te has pedido a English. Es todo tuyo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • > [I] PS: Preguntarse a donde ha ido la fotografia numero 8.
		<p>Chu procede a darse a la fuga con pies raudos.</p> <p>LA PERSECUCIÓN HA EMPEZADO</p> <p>> [I] PS: Dejar de ser Corazones Boxcars.</p>
		<p>[I] DD: Sacar sombrero del malsoleo.</p> <p>Eres el único miembro de esta banda de matones que es lo bastante civilizado como para tener más de un SOMBRERO DE REPUESTO, además de una selección extensa de TRAJES FINAMENTE CONFECCIONADOS.</p> <p>El MALSOLEO parecía la mejor opción de almacenamiento para tu vestuario excepcional. Si hay algún tipo de compartimento mejor donde guardar tu vestuario, te encantaría oírlo.</p> <p>Además también hay un mogollón de pistolas y cartas por aquí.</p> <p>Te pones un SOMBRERO DE REPUESTO.</p> <p>> [I] DD: Retirar peces de regaliz del sombrero de repuesto.</p>



Ilustración del anexo 26 Viñetas originales y traducidas del webcómic *Ava's Demon*



Ilustración del anexo 27 Viñetas traducidas del webcómic *Grim Tales*