

# El ¡Waaagh!

Autor AGRAMAR

lunes, 18 de enero de 2010

Modificado el domingo, 24 de enero de 2010

Los Orkos son la raza más brutal y belicosa de todas razas alienígenas que habitan en la galaxia. Son monstruos de piel verde que solo viven para luchar y sembrar el caos y la destrucción. De hecho su necesidad de conflicto es tan grande que luchan entre ellos y se sumergen en guerras sangrientas con los suyos solo por el ansia de la batalla. Aunque estas guerras satisfacen la sed de sangre de los Orkos a corto plazo, al final los pieles verdes se enfrascan en guerras a gran escala. Inspirado por una visión, un Orko surgirá para liderar a sus compañeros en una gran cruzada que los pieles verdes denominan el ¡Waaagh! Orko o simplemente ¡Waaagh!

## Las Semillas de Destrucción

Los ¡Waaaghs! Orkos son cruzadas galacticas que se inician con la visión de conquista albergado por solo un Orko. Aunque los EztrambótikoZ desempeñan el papel de chamanes en la sociedad orka, los sumos sacerdotes de los bárbaros dioses orkos son los MekánikoZ; estos orkos son mucho más que simples mecánicos y, en muchos sentidos, representan el centro de la civilización orkoide. De no se por los mekánikoZ, los Orkos no podrían contar con sus amadas armas, motos y máquinas de guerra. Estarían confinados en sus planetas natales y no podrían llevar el combate a las estrellas y estarían privados de la visión mas inspiradora, las personificaciones metálicas de sus dioses. La construcción de estas efigies titánicas es lo que desencadena el evento mas importante de la sociedad orka, el ¡Waaagh!

El ¡Waaagh! es un acontecimiento espontáneo que se inicia inesperadamente en la oscuridad, pero que gradualmente alcanza un ímpetu realmente extraordinario. Con el tiempo, más y mas hordas, klanes y tribus llegan a componer el ¡Waaagh! Se trata de un proceso cuya culminación puede llevar hasta 300 años, toda la Orkidad de un sistema estelar se ve arrastrada por un remolino de agitación, desórdenes y dinamismo que van mucho más allá de lo normal, incluso para los Orkos. El ¡Waaagh! es la expresión orkoide dentro del universo, una época en la que las tribus más dispares se reúnen; una época de grandes obras, migraciones, guerras y conquistas. Los Orkos de todo el sistema e incluso más allá, se ven arrastrados por la senda de la guerra y una avalancha sin igual se desencadena sobre el mundo.

## De Dioses y Orkos

Los Orkos y el estilo de vida orkoide son un ejército grande y sólida en el universo. Después de todo, los Orkos son una raza muy exitosa, capaz de sobrevivir, expandirse y prosperar sin ningún esfuerzo, comparada con las guerras que libran razas mas civilizadas. El carácter orko es muy fuerte y virtualmente invulnerable, y tiene su reflejo en la disformidad en la forma de deidades orkas beligerantes y bulliciosas conocidas por los nombres de Gorko y Morko. La guerra, la conquista, la migración, las contiendas, el estruendo de las armas y los gritos de guerra de los pieles verdes sirven para provocar las risas de estos dioses bárbaros.

Para hacerse una idea del aspecto de Gorko y Morko, solo se tiene que observar las titánicas máquinas bélicas de los Orkos, denominadas Gargante, y a menor tamaño los más comunes dreadnoughts que se construyen a semejanza de sus deidades. Las máquinas bélicas orkas más grandes se comportan a semejanza de sus dioses y avanzan por el campo de batalla dejando un reguero de devastación por donde pasan, y nunca rehuyen un combate. Después de todo, en la mitología orka, Gorko y Morko nunca son derrotados, si no que simplemente se rien ante los golpes que propinan los otros dioses antes de atizarles con sus potentes garrotes.

Un ¡Waaagh! normalmente empieza cuando una de estas monstruosidades de metal se construye en un mundo infestado de Orkos. Los mekánikoZ que los construyeron lo hicieron basandose en una visión que tuvieron en su imaginación, añadiendole más y más armas y Goblins sobre la marcha. A pesar de sus diferencias individuales, cada Gargante no solo es una enorme máquina de guerra con un increíble poder destructivo, sino también un ídolo que escupe fuego, construido a imagen y semejanza de sus dioses. Durante su proceso de construcción, los Orkos, más grandes y beligerantes de la tribu machacarán cabezas suficientes hasta garantizarse e liderazgo y puede que incluso un tipo de organización anárquica. Estos Orkos serán los kaudillos y señores de la guerra del ¡Waaagh! emergente; después de todo, los mekánikoZ de la creciente cruzada están muy ocupados construyendo más y más máquinas de guerra.

## La Gran Reunión

A medida que se extiende la noticia del creciente ¡Waaagh!, más y más Orkos se apresuran a concentrarse en los lugares de construcción y ciudades con chabolas, y cada tribu se equipa para una lucha de proporciones galácticas. En

poco tiempo el número de pieles verdes supera el millón. Inmensas flotillas de máquinas de guerra y vehículos se contruyen a toda prisa, y más y más Orkos se unen a la fuerza del nuevo kaudillo al frente de esta nueva época de violencia.

Otros mekanikoz, algunos conscientes de que ha llegado el momento de reunirse y tras esto producen algunas reverberaciones psíquicas producidas por el ¡Waaagh! emergente. En los lugares en los que se producen las reverberaciones, los mekanikoz empiezan a construir máquinas para transportarse con séquitos formados por Zakeadorez, Achicharradorez y Gretchins, e incluso inmensos gargantes. Algunos atraviesan los yermos en tractores inmensos que funcionan con vapor, otros flotan en las montañas en Girokópteros o dirigibles y algunos incluso se atreven a surcar los mares a bordo de sumergibles destartalados. En poco tiempo, el lugar se convertirá en un hervidero de insectos agitados entre más y más mekánikoz llegan cada día con extraños artilugios y empiezan a construir sus proyectos. En poco tiempo, los mekánikoz llegan al planeta a bordo de pecios remendados, piedroz y naves personalizadas. Los que no tienen la visión o habilidad para construir máquinas titánicas de destrucción, construyen karroz de guerra impresionantes, peñas de dreadnoughts, o fortalezas de batalla con las que dirigirse a la guerra.

En poco tiempo, en el lugar donde surge el ¡Waaagh! resuena el estruendo de los martillos sobre el metal, los alaridos de los videntes y las voces farfullantes de millones de Orkos, Snotlings y Gretchins. Se erigen andamios y, en su interior se construyen los grandes artefactos metálicos, y al final de todas las planchas de metal recogidas por los chikoz surgen los gargantes y pizoteadores. Grúas enormes y tornos mueven gigantescas placas blindadas, colocándolas en posición. Hordas de esclavos arrastran la maquinaria pesada por rampas. Los sonidos de las bombas, los gritos y los martillazos se hacen prácticamente insoportables. Grandes calderas como bocas rojas llameantes iluminan la noche, haciendo que la visión parezca una fiesta en algún tipo de infierno mecánico. Al frente de todo esto están los Mekanikoz, inspeccionando planes y gritando instrucciones a sus zakeadores y achicharradorez. Al final, la fiebre de guerra de los pieles verdes alcanza niveles críticos. Los gargantes están casi acabados, los arsenales de los Kaudillos están repletos de armas y munición, las grandes formaciones de Dreadnoughts y Lataz Azezinaz se disponen en filas en grandes campamentos que se extienden por todo el horizonte. Los feudos y rivalidades se dejan a un lado ya que todos los pieles verdes se unen bajo los estandartes de los Señores de la Guerra locales. Se retiran los andamios de las máquinas de guerra orkas que empiezan a escupir humo; en medio de una lentitud terrible, los Gargantes cobran vida. Si hay planetas o continentes próximos en los que no hay pieles verdes, esos desgraciados serán aplastados por los ejércitos orkos que haya cerca del ¡Waaagh! emergente, en una serie de batallas que los orkos consideran como una especie de calentamiento para las verdaderas.

Para entonces los Orkos ya disponen de un gran pezio u otra nave interestelar reunida por el ¡Waaagh! y con la que iniciarán su ataque a la galaxia. Los ¡Waaagh! son prácticamente imposibles de contener, ya que millones de guerreros pieles verdes enfebrecidos por el ansia de batalla, atacan cada mundo en su oleada de malevolencia orkoide. Mediante las conquistas masivas, los Orkos se extienden por toda la galaxia desde su núcleo hasta la franja exterior. un ¡Waaagh! puede cambiar la historia o sumergir a un sistema en un estado de guerra inacabable. Por desgracia según los registros imperiales, siempre hay al menos una docena de ¡Waaaghs! activos simultáneamente. Si los todos los Orkos llegaran a reunirse como raza bajo un solo ¡Waaagh!, seguramente ninguna fuerza en el universo podría detenerlos.

El lanzamiento del ¡Waaagh!

Un ¡Waaagh! puede tardar años en alcanzar un planeta que merezca la conquista. Los pezios, piedroz y kruzeros matamuchoz de la flota orka navegan por el espacio en una dirección determinada al azar y a menudo suelen acabar perdidos o atrapados en la disformidad en su ansia por encontrar alguien a quien matar.

No sorprende en absoluto que este enfoque optimista suela fracasar y que toda una flota de guerra quede a la deriva en el vacío. Aún así, a los Orkos no les preocupa la estrategia ni los planes y les basta con asaltar el primer mundo habitado que encuentran. Cuando los orkos identifican su planeta objetivo, se lanzan en una espiral de frustración acumulada y energía violenta que desencadena sus instintos asesinos en cuanto ponen un pie en el planeta. Trás una señal tácita, su flota de naves destartaladas y piedroz entran en órbita, iniciando un asalto planetario en el que intervienen miles de Chikoz y máquinas de guerra asignados a una zona de desembarco. Algunos Señores de la Guerra, tienen mekánikoz que utilizan una tecnología de teleportación errática, que les ayuda a transportar más guerreroz a la superficie del planeta en una abrir y cerrar de ojos.

Es entonces cuando el ¡Waaagh! verdaderamente se reúne para la guerra. Estas grandes asambleas resultan una presencia inspiradora, una masa anárquica y rebosante, aunque carente de orden y disciplina, es dirigida por Noblez y Kaudillos que son los que los mantienen a raya. Las tierras que hay alrededor de las zonas de desembarco quedan ahogadas por los gritos de los alienígenas y el humo rugiente de los vehículos. Los ejércitos de pieles verdes se extienden por el horizonte, elevando los estandartes para proclamar su nombre y lealtad. Una oleada de Guerreroz Orkos ruge y canta al unísono, al paso de un millón de botas de hierro que resuena como el rugido amenazante de una tormenta que está a punto de estallar.

Los Motoriztas, Kópteros y Kamioneroz zumaban en la distancia en todas direcciones, mientras pisan los aceleradores personalizados de sus vehículos en su intento de localizar a los defensores del planeta. Tras ellos, los Dreadnoughts y las Latas Azezinaz sisean y avanzan lentamente, destrozándolo todo con sus garras de combate mientras los pilotos prueban su disponibilidad para el combate. Oleadas de Guerreroz Orkoz disparan ráfagas de munición en medio de gritos de júbilo, con el estruendo de las armas experimentales sirviendo de contrapunto a las ráfagas de armas más tradicionales. Los grupos de Gretchins corretean alejándose del paso de los Karroz de Guerra equipados con colmillos de hierro, bestias metálicas enormes que amenazan al enemigo al frente de la horda orka mientras los kañonez de sus torretas adornadas con totems guran en busca de sus presas. El cielo está cubierto de kohetes con los que los Zoldados de Azalto se lanzan con aullidos guturales de emoción que quedan ahogados por los rugidos de los motores de los Kazabombarderoz. En la retaguardia de estas hordas surgen de las naves de desembarco orkas, unos gargantes que hacen estremecer la tierra a su paso. En respuesta a la visión de sus dioses vivientes, un rugido ensordecedor surge de la horda. Se trata de un sonido tan fuerte que llega a sacudir los huesos y hace retumbar la psique de todos los que lo oyen. Es el ¡Waaagh!, la encarnación terrenal de un alienígena insaciable sediento de batalla. Los que se interpongan en camino, serán destruidos.

#### La Marea Verde

Actualmente en la galaxia hay un gran número de ¡Waaaghs! activos, lo que hace muy difícil seguirlos con exactitud, la siguiente es una lista de las más notables cruzadas Orkas que han ocurrido en los últimos dos siglos.

#### 831.M41 - El ¡Waaagh! Gazbag

Gazbag, un Kaudillo orko loco por la velocidad, reconocido por su tenacidad más que por sus habilidades de navegante, guió a su ¡Waaagh! hacia un gran grupo de mundos paraíso Eldar que estaban desprotegidos. Aunque había mucho que robar, los chikoz de Gazbag se divertieron quemando cosas y haciendo añicos todo lo que tenían a su paso. El vengativo mundo astronave Eldar de Biel-tan descendió con furia sobre los invasores, pero los orkos eran lo suficientemente numerosos para evitar que los Eldar los acorralaran. Después de una larga y sangrienta campaña, los Eldar fueron obligados a retirarse. Gazbag entonces hizo esclavos a toda la población de los planetas y quemó todo lo que encontró hasta que los mundos quedaron del aspecto de su agrado.

#### 855.M41 - El ¡Waaagh! Hruk

El notable Jefe Hruk del Clan Mordizko de Vívora, esclaviza a toda la población del sistema binario Corva. Forzando a sus captivos a construirle una nave espacial lo suficiente grande y cavernosa para poder acomodar a su amado megazoológico, Hruk se embarca hacia el centro del Imperio. Conquista los nueve Mundos Santuario de Marlisant y usa la Basilica Imperator Majoris como criadero para sus famosamente incontenibles Squiggoths.

#### 898.M41 - La Brigada de Karroz del Gran Mutilador

El Gran Mutilador Bork, un Kaudillo reconocido por ser particularmente obstinado, lanza un ¡Waaagh! desde la cabeza de una gran brigada de Karroz de Guerra. Cada vehículo está increíblemente blindado, y el suelo tiembla cuando su brigada está en camino. Para la sorpresa de las fuerzas imperiales que fueron enviadas para interceptarlo, el Gran Mutilador le hace honor a su nombre. El ¡Waaagh! de Bork colapsa las defensas imperiales en las Estrellas Fantasma y reclama una gran área de la franja galáctica.

#### 955.M41 - La Segunda Guerra por Armageddon

Ghazghkull invade Armageddon a la cabeza un ¡Waaagh! Orko masivo, solo la tenacidad y el liderazgo del Comisario Yarrick previene que el mundo caiga en manos de los pieles verdes durante el primer mes del conflicto. Los Marines Espaciales enviados como refuerzo ayudan a girar lentamente la balanza en favor de los defensores y Ghazghkull se retira al sistema Golgotha para lamerse las heridas. Mientras tanto el Jefe Snikrot y sus Komandoz Kraneo Rojo se convierten en la prueba viviente de que los Orkos no son solo brutos si no que también pueden hacer algo bien.

#### 976.M41 - El ¡Waaagh! de Gorbag

El infame Señor de la Guerra conocido como Gorbag lanza un ¡Waaagh! en el Sector Gótico. La mayoría de las batallas críticas son peleadas en el espacio. El tamaño de la flota de Gorbag así como sus tácticas predatorias, prueban ser un gran reto para la Flota Imperial. La flota de Gorbag sobrepasa las defensas de un Crucero Imperial Clase Dominador que fue nombrado después como la nave insignia de Gorbag. La nave "Vengaza de Gorbag" jugó un rol fundamental en la batalla espacial por Armageddon en 998.M41, causando una gran devastación a la Flota Imperial.

#### 979.M41 - Una Nueva Arma

Nazdreg, un Señor de la Guerra del Klan Luna Malvada conocido por su riqueza y gustos extravagantes, molesta a sus mekánikoz para que lleven a cabo los experimentos más bizarros que se le ocurren, a pesar de algunos desagradables contratiempos que van desde la combustión espontánea a la inversión temporal de la gravedad, los mekánikoz de Nazdreg logran perfeccionar sus diseños de teleportadores. El Señor de la Guerra acepta poner a disposición de Ghazghskull esta nueva tecnología a cambio de una alianza permanente.

989.M41 - El ¡Waaagh! de Snagrod

Snagrod, el Archi Piromaniaco de Charadon, une a las facciones Orkas del Sector Loki. La colonia imperial de Badlanding es destruida a pesar de la valerosa defensa de Krugerpot. La intervención de los Puños Carmesies asegura que el siguiente blanco de Snagrod sea el planeta Rinn, hogar de estos guerreros Astartes. Después de una batalla titánica, la Fortaleza-Monasterio de los Puños Carmesies es atomizada por una explosión devastadora. Los Orkos son obligados a retirarse finalmente, pero esta es una victoria oscura, para el una vez orgulloso capítulo de los Puños Carmesies que queda reducido a solo un pequeño fragmento de lo que fue su gloria.

989.M41 - El ¡Waaagh! de Blaktoof

Blaktoof el Super Demonio de Octarius, encuentra que su imperio ha sido infectado por las esporas Tiránidas. Escaramuzas preliminares con fuerzas Genestealers forzan a los Señores de la Guerra del Klan Hacha Zangrienta a emplear los servicios del Jefe Zagstruk, que usa a sus Chikoz para interceptar y eliminar la infección Genestealer. Son exitosos, pero no antes de que la Flota Enjambre Leviatán se lance sobre el Sistema Octarius. Blaktoof lanza una contra ofensiva directo al corazón de la flota tiránida.

998.M41 - Tercera Guerra por Armageddon

Ghazghkull regresa a Armageddon determinado a que este planeta sienta su furia. Hace que el planeta se cierna en un estado de guerra permanente que amenaza con consumir todo el Sistema Armageddon.

Sacado de : White Dwarf nº 165 Enero - ¡Waaagh!

Codex Orkos 2008