

Los Orkoz

Autor AGRAMAR
jueves, 11 de octubre de 2007
Modificado el martes, 07 de octubre de 2008

Gracias a leon villanueva de inforol.

Mundos Orkos

Los Orkos viven en innumerables mundos. En algunos de ellos son los dominantes; en otros, viven en un continuo estado de guerra. Hay Reinos Orkos, Imperios Orkos y hordas que asolan el espacio a bordo de Pecios Espaciales. Allá donde los humanos viajen en el Universo, habrá Orkos. El universo es Orko. La expansión Orka hacia el espacio desde su planeta natal es quizás el incidente más señalado de toda su historia. La expansión Orka ocurrió esporádicamente, con un esquema de asentamientos completamente aleatorio por toda la Galaxia. En otras palabras, un domino Orko o una tribu de colonos podía aparecer en cualquier lugar. Como resultado de este método de asentamientos, los Orkos pueden ser encontrados en todos los rincones del espacio conocido (y probablemente en gran parte del desconocido). Los Eldar dicen que los Orkos se han convertido en parte de la propia realidad, o como dicen los Orkos: "Somoz loz Orkoz; tamoz akí porke akí tamoz."

Viaje Espacial

Hace milenios, una sonda fue enviada desde la Tierra con la misión de alcanzar el límite del Universo. Los Tecnosacerdotes que la construyeron esperaban que algún día regresaría a su lugar de origen tras haber circunnavegado el Universo. La sonda aún envía débiles señales tras un vuelo de 14.000 años sin haber comenzado su viaje de vuelta (y no es seguro que lo emprenda nunca). Para completa desesperación de los Tecnosacerdotes que reciben y procesan sus señales, muchas son identificadas como presencias Orkas. La deprimente conclusión para la humanidad sólo pudo ser que allá donde se viaje en el espacio, hay muchas posibilidades de que los Orkos ya estén allí o lleguen en breve.

La expansión Orka fue en un principio posible únicamente por su descubrimiento de los principios de los campos de fuerza y la teleportación. Obviamente, tal hallazgo fue obra de la más pura suerte, en ningún momento fruto de una investigación específica por parte de los Orkos. Una vez que la tecnología tras los campos de fuerza y los teleportadores fue comprendida (o al menos asimilada como útil), los Orkos la encontraron fácil de copiar. Poco después de haber dominado el uso de dicha tecnología, los Orkos descubrieron otro hecho de vital importancia - si un campo de fuerza puede mantener a las cosas fuera de él, también las puede mantener dentro.

En los primeros años de la expansión Orka, los campos de fuerza fueron empleados para atrapar una burbuja de aire alrededor de cualquier objeto que los Orkos eligiesen como "nave". Los Orkos esperaban hasta que una de las grandes naves a la deriva que cruzan la Galaxia, o algún otro tipo de chatarra espacial, cruzase el cielo. Una vez que el objeto estuviese lo suficientemente cerca como para tocar el campo gravitacional del planeta, los Orkos empleaban un transmutador de materia para proyectarse a sí mismos hacia el objeto errante. Los Orkos, sin embargo, no tenían ni idea de a dónde iban, empujados únicamente por su incansable sentido de la aventura y el deseo de descubrir nuevos mundos para saquear y conquistar.

Una vez que los Orkos estaban a bordo del pecio espacial, se aislaba en el mismo campo de energía con su propia burbuja de atmósfera. Estas naves vagarían por el universo siguiendo las corriente a través del espacio real y el disforme, lo que significaba que sus pasajeros Orkos podían ser llevados a cualquier punto de la Galaxia. Por supuesto, el destino final era aleatorio y completamente impredecible, y a menudo se convertían en una desagradable sorpresa para las formas de vida inteligentes nativas. A esta aparición seguía un período de "ajuste" social y económico, en el que los Orkos aseguraban su dominio total.

A través de los milenios, los Orkos han intentado dirigir o planificar sus viajes. Al hacerlo, emplean el talento de sus chamanes, los Psíquicos Orkos conocidos como Estrambótikoz. Los Estrambótikoz navegan lo mejor que pueden usando cualquier fuente de la mitología o las leyendas sobre las corrientes espaciales. Las tribus consiguen en algunas ocasiones dirigir sus esfuerzos hacia algún punto concreto de la Galaxia, pero lo incierto del destino final siempre es un riesgo a tener en cuenta.

Comunidades Orkas

Como resultado del errático proceso del viaje espacial Orko y la necesidad de dicha raza de buscar aventuras allá donde vaya, las comunidades Orkas pueden encontrarse dispersas por todo el universo. Estas comunidades son habitualmente de uno de los dos tipos básicos: tribus independientes, aisladas, o confederaciones de tribus unidas temporalmente bajo el mando de un gran Señor de la Guerra.

En cualquier momento, las tribus o confederaciones locales pueden estar embarcadas en viajes espaciales, conquistas

sobre sus vecinos, o aisladas de los mundos circundantes, o en contacto con ellos como conquistadores. Cada tribu incluye una variopinta colección de clanes y castas Orkas. Estos clanes y castas constituyen la textura de la sociedad Orka y son descritos más adelante, el apartado de Organización Social.

Las Casas

Las Casas Orkas son el elemento básico de su organización social y la unidad de combate básica de sus ejércitos. Cada Casa tiene sus miembros más importantes o veteranos - llamados Nobles. También alberga a muchos Orkos ordinarios - los Chikoz - además de algún que otro Estrambótico. Cada Casa también posee muchos Pastores - sirvientes Gretchins y Snotlings.

Familia

Una Familia Orka es un grupo social extendido que incluye varias Casas. El líder de una Familia será el Noble más poderoso de las Casas. Cada Familia tiene un símbolo heráldico y un nombre distintivo. Si el símbolo de la Familia es una bestia totémica, el nombre refleja algún aspecto salvaje de dicho animal, como Colmillos Rabiosos, Mordiscos Venenosos, Bestias Furiosas o Mandíbulas Gruñonas. Unas pocas Familias han adoptado nombres espectaculares e innovadores, como los Bolters Destelleantes, Fuego Retorcido o Locos de la Fusión.

Klan

Un Klan Orko incluye a varias Familias. Cada Klan incorpora Nobles, Chikoz y Estrambóticos, así como sirvientes Gretchins y Snotlings, pero en proporciones diferentes. Éstas reflejan el carácter y las tradiciones de cada clan. Los seis clanes principales son descritos a continuación, aunque hay sin duda muchos más menos conocidos. Los Klanes son fácilmente distinguibles por sus estilos tradicionales de vestir, adornos, costumbres y modos de guerrear. La mayoría de estas formas de vida son antiguas, y pueden tener una especial relevancia dentro del Klan. Otras pueden ser modas más recientes espontáneamente incorporadas a sus rituales, dependiendo de la actitud de cada Klan. Cada Klan es conocido por su heráldica, y cada miembro lleva la marca de su Klan de alguna forma, siendo la variación por el estilo personal de cada uno muy frecuente. Los Klanes también pueden variar su expresión del carácter Orko respecto a la guerra.

Tribu

Cualquier concentración grande de Orkos bajo el liderazgo de un gran Señor de la Guerra se llama Tribu. Una Tribu puede estar asentada o ser nómada, dominando desde una ciudad hasta todo un mundo. Puede formar un imperio por sí misma, o simplemente ser una horda de piratas migratorios cuyo único hogar es una pequeña flota de pecios espaciales. Una Tribu incluye Orkos pertenecientes a todos los Klanes más importantes. Por supuesto, los Klanes son tan grandes y están tan dispersos por las migraciones erráticas que sus miembros nunca están suscritos a una única Tribu. De la misma forma, es posible que en una Tribu sólo estén representados uno o dos Klanes. Como regla general, sin embargo, en cualquier Tribu se pueden encontrar Orkos de cualquier procedencia y Klan. La Tribu no implica ninguna unión en términos de parentesco o descendencia (como ocurre con el Klan), ni ninguna división social o de status. Una Tribu es simplemente una gran horda de Orkos, y su composición alberga a cualquier Klan conocido Orko e innumerables tipos sociales. Cualquier gran ejército o fuerza incursora Orka puede ser descrita como una Tribu. Tales Tribus aparecen repentinamente, unidas bajo la autoridad de algún gran Señor de la Guerra. En otras ocasiones, pueden haber aparecido tras generaciones de ocupación en un lugar determinado. Una tribu puede existir temporalmente - durante una campaña, por ejemplo - o puede establecerse como algo permanente, especialmente si es el resultado de una horda de Orkos migratorios que saquean un sector de la Galaxia sin encontrar otros Orkos con los que fusionarse. Sea cual sea el caso, la Tribu adopta un nombre especial, incorporando a menudo el nombre de su líder (como Waa-Snagrod), o su asentamiento (como los Incursores de Piedra Negra). Dentro de una Tribu los Klanes tienden a mantenerse unidos, a menudo construyendo sus refugios apiñados juntos en el asentamiento común. Si la Tribu es nómada, viajan en las mismas naves. No es sorprendente que haya cierto grado de ruda rivalidad entre los distintos Klanes de una misma Tribu. Los Orkos disfrutan con varios tipos de deportes y acontecimientos competitivos, como las luchas del pozo, comer Garrapatos, carreras de bugas, colección de trofeos de batalla, Bloodbowl®, y muchos más. En estos casos, los Klanes compiten entre ellos con una rivalidad total. Naturalmente todos los Klanes piensan que son mejores que los demás.

Klanes Escindidos

Aunque la mayoría de los Klanes conocidos son de épocas antiguas, sus orígenes son oscuros y están sujetos a múltiples especulaciones (y no pocas discusiones) por quienes están involucrados. Algunos Klanes pueden haberse formado como grupos separados de Klanes o Tribus anteriores que existieron en un pasado distante. Este proceso aún continúa hoy en día. Ocasionalmente, un nuevo Klan es creado. La formación de un nuevo Klan es un proceso gradual. Ocurre cuando una Tribu de Orkos, o un grupo proveniente de

algún Klan, queda aislado. Las costumbres y actitudes del grupo sufren cambios independientes de la cultura principal del resto del Klan del que proceden. Algunas tradiciones originales pueden seguir manteniéndose de alguna forma modificada, pero tras algunas generaciones se habrá creado un nuevo Klan con su nueva filosofía de la vida. Las Tribus incluyen grupos de varios Klandes unidos bajo la autoridad de un Señor de la Guerra. Muchas Tribus se fragmentan después de la muerte de este líder, tras una derrota o al final de la campaña. Si la Tribu se mantiene intacta durante un tiempo prolongado, puede llegar a convertirse en un Klan único. Los Klandes más importantes de la actualidad, que son también los más grandes, pueden haberse formado de esta manera. Durante un ¡Waaagh!, cuando grupos dispersos de Orkos se unen en una gigantesca horda migratoria, se forman innumerables Tribus de este tipo. Cuando el ¡Waaagh! termina es habitual que estas Tribus vuelvan a disolverse, pero si permanece activo durante mucho tiempo (en ocasiones incluso siglos) las Tribus pueden consolidarse como nuevos Klandes.

Luchas del Pozo

Si el Señor de la Guerra de una Tribu muere o es derrocado, la Tribu puede fragmentarse mientras las diferentes facciones siguen por su propio camino. A menudo un lugarteniente del Señor de la Guerra se convierte en el nuevo líder y la Tribu sigue intacta.

En ocasiones la autoridad de un Señor de la Guerra puede ser cuestionada por sus rivales. El desenlace de dichas luchas de poder se resuelve por medio de la astucia (asesinato encubierto, la mayor parte de las veces) o directamente en las luchas del pozo. Esta es la opción favorita, ya que proporciona diversión a toda la Tribu y establece que el vencedor será el Señor de la Guerra indiscutido durante mucho tiempo.

El Señor de la Guerra se enfrenta a cualquier contendiente rival en una lucha de gladiadores en un pozo de combate. Los rivales son eliminados por el Señor de la Guerra o éstos consiguen derrocarlo de manera irrevocable. Todos los asentamientos Orkos tienen pozos de lucha para este propósito. También se emplean para la resolución de otras disputas. Si un Orko tiene algún contencioso contra otro Orko, o hay algún ajuste de cuentas por sentar, cualquier Orko puede desafiar a otro a una lucha en el pozo. Estas luchas sirven a los Orkos como rudimentario sistema de justicia y entretenimiento para todos.

Piratas Orkos (de la WD UK 135)

Los Piratas son Orkos que han abandonado sus Tribus para formar bandas errantes de forajidos. La composición de las bandas de Piratas varía enormemente dependiendo de sus orígenes e historia. Algunos son fugitivos de la sociedad Orka, otros excéntricos, mientras que algunos pueden ser los supervivientes de ejércitos derrotados. La gran mayoría de los Piratas son muy traicioneros y desagradables, la clase de individuos que no serían tolerados en la sociedad Orka. Muchos de ellos están disponibles como mercenarios de alquiler, y otros son fácilmente persuadidos para unirse a cualquier lucha bajo la promesa de botín y sangre.

Los Piratas han abandonado sus antiguas costumbres del Klan y lucen unos trajes distintivos para enfatizar su independencia. Incluso un Orko que haya sido en otro tiempo un Goff o un Cráneo de Muerte, una vez que se une a la hermandad de Piratas no mantiene ninguna de sus lealtades por su Klan. Para demostrar ante todos su nueva identidad como renegado libre, un Pirata puede vestir pantalones a franjas y decorarse con aretas o pendientes y tatuajes con la enseña del "Jolly Ork" (una calavera Orka con dos tibias cruzadas bajo ella). Siendo un puñado de tipos bastante duros y pendencieros, los Piratas siempre están luchando aunque sea entre ellos, y todos pueden lucir tremendas cicatrices, parches e incluso los recuerdos de heridas más graves en forma de miembros amputados. Ya que no siempre tienen acceso a Matazanoz o Mekánikoz, los muñones son equipados con bastas patas de palo o garfios metálicos, aunque esto es una medida provisional hasta que el Pirata pueda conseguir algo mejor.

Los Kapitanes Piratas son individuos especialmente agresivos y de fiero temperamento. Exigen una lealtad absoluta a los muchachos que capitanean, quienes no sólo no se quejan por sus formas violentas y abusivas, si no que casi le exigen que se comporte de esa forma. Los homicidas arranques de ira de los "Kapis" sólo sirven para impresionar aún más a sus tripulaciones y recordarles el buen líder que tienen. Los Kapitanes se visten de formas aún más exuberantes que los Piratas, prefiriendo el empleo de amplios sombreros y voluminosos abrigos en los que esconden gran cantidad de armas y petacas de Ron de Hongos (un tipo de brebaje Orko especialmente potente e indigesto que es muy popular entre los Piratas - también puede emplearse como combustible si llega el caso).

El símbolo universal de los Piratas Orkos es el "Jolly Ork" - un cráneo de Orko bajo el que se cruzan dos tibias, y que se puede ver en sus banderas, ropas y vehículos. Cada Kapitán tiene su propia versión del Jolly Ork para que pueda ser identificado en combate y el enemigo sepa a quién se enfrenta. A menudo un Kapitán Pirata añadirá una característica conocida de sí mismo a la bandera - por ejemplo, un Orko que luzca una bizarra barba podrá añadir ese detalle a la calavera de su bandera, mientras que un Kapitán armado con un poderoso Kombi-arma puede incluir un dibujo de él bajo la calavera.

ESCLAVOS

Además de explotar a los Gretchins, que son el elemento más numeroso de la sociedad Orka y quienes llevan la carga de hacerla funcionar, los Orkos también explotan los talentos de los Humanos, Squats y otras razas que puedan esclavizar. Los Orkos tienen grandes cantidades de esclavos. Éstos incluyen hordas de Gretchins y Snotlings, y un buen número de razas alienígenas capturadas. Entre ellos hay Humanos capturados en incursiones a avanzadillas Imperiales aisladas o saqueos en planetas conocidos por los Orkos pero aún no redescubiertos por el Imperio.

Algunos esclavos están encadenados a máquinas, sirviendo como sus operadores perpetuos. Otros son obligados a forjar armas bajo la atenta mirada de los Mekánikoz y los supervisores Gretchins. Algunos suben rápidamente de estatus gracias a su pericia y talento. De hecho, un esclavo especialmente útil puede subir de clase más rápidamente en la sociedad Orka de lo que podría un ciudadano libre en su planeta natal. Esto es debido a que un esclavo con talento es una rareza. Los Orkos reconocen rápidamente las habilidades útiles y son fácilmente impresionables por la maña, especialmente en lo referente a materias técnicas y administrativas. Los esclavos con estos talentos se ganan un gran respeto y recompensas que nunca podrían tener en sus mundos. Es sabido que algunos esclavos trabajan muy a gusto con sus señores Orkos, llegando a ser sus consejeros más cercanos.

Los Orkos obtienen sus esclavos de dos formas: directamente, por medio de incursiones para capturarlos en comunidades vulnerables, o indirectamente, ocupando grandes áreas y forzando a la población a trabajar para ellos. Aunque los Orkos prefieren a los trabajadores Gretchins antes que los esclavos, siempre cuentan con una gran cantidad de alienígenas trabajando para ellos. Sin embargo cuando es posible los Orkos prefieren intimidar a las comunidades conquistadas para que paguen un tributo en forma de armas o tecnología.

TRIBUTO

Los Orkos necesitan un abastecimiento regular de armamento y equipo si quieren estar a la altura de sus enemigos. Algo de este equipo debe ser altamente sofisticado, pero sobre todo, debe ser de confianza. Los Mekánikoz Orkos hacen un buen trabajo, pero no lo suficientemente bueno por sí mismo. La única solución es esclavizar comunidades industriales y trabajadores especializados. Después de la conquista Orka de un lugar los nuevos dueños fuerzan a los productores locales a trabajar para ellos.

A menudo un Señor de la Guerra demanda algún tributo especial como la construcción de un tipo de nave espacial pequeña (las naves más grandes están fuera del alcance de los astilleros de la mayoría de planetas, por lo que los Orkos deben reacondicionar los Pecios Espaciales que capturen).

La mayoría de los mundos de un sistema solar pagan un tributo a algún gobernante. Por ello, para muchas razas alienígenas pagar tributo a los Orkos no es peor que pagarlo a cualquier otro. De hecho, una ventaja es que los Orkos dejan el mundo en paz siempre que se mantenga al día en sus pagos; no están interesados en política interna ni conflictos religiosos con sus súbditos. Por ello la recogida de los pagos se lleva siempre con los brazos abiertos, mostrando todo tipo de facilidades a la flota Orka con el fin de que se vayan lo más rápida y felizmente posible.

En raras ocasiones, un planeta puede quedar sujeto a una ocupación Orka permanente. Esto puede ocurrir cuando un imperio estelar poderoso intente reclamar un puesto de avanzadilla perdido. En estos casos permanecerá de guarnición un pequeño contingente Orko. Esta fuerza de ocupación controlará a los habitantes como una caprichosa, pero poco severa, aristocracia guerrera. De hecho puede que haya incluso algún grado de integración entre los nativos y los Orkos, ya que estos últimos están más preocupados por su confort que por imponer nada a la población nativa.

DIENTES

En la sociedad Orka, los dientes ("piñoz") son empleados como dinero y forman la base de su economía. Los dientes deben ser colmillos Orkos grandes, afilados y marfileños para ser de valor - los dientes humanos no sirven de nada, ni los de Gretchins o Snotlings. Los Orkos han empleado sus dientes como dinero desde tiempo inmemorial. Es una forma de moneda natural, teniendo en cuenta que los Orkos mudan sus dientes cada ciertos años. Esto significa que el número de dientes en circulación nunca disminuye lo suficiente como para provocar carestías y que ningún Orko quedará reducido a la pobreza durante mucho tiempo.

Los Orkos que gastan sus dientes más rápido de lo que les salen los nuevos pueden verse forzados a extraérselos de su propia boca, o llamar a uno de los Doktozez para que lo haga. Entonces tienen que confiar en rudimentarias prótesis de metal hasta que sus dientes salgan de nuevo.

La economía de los "piños" significa que los que tengan la mayor cantidad de dientes serán los más ricos de todos. Algunos Orkos grandes, principalmente del Clan Luna Malvada, poseen en su boca más dientes que cualquier otro, aunque cualquier Orko tiene mejores dientes que los Gretchins y Snotlings. Ya que los dientes de estos orkoides menores tienen escaso valor, nunca podrán aspirar a comprar su libertad. La única forma para un sirviente de volverse rico y poderoso es trabajar muy duro para ganarse el favor de su dueño Orko (y alguno de sus dientes).

Con los Orkos renovando sus dentaduras cada cierto tiempo uno puede esperar que la inflación sea un problema en la sociedad Orka. Este no es el caso. El problema es, de hecho, resuelto por la propia naturaleza. Los dientes Orkos tienen una resistencia y filo naturales que son mantenidos solamente mientras los dientes sean materia viva. Una vez que se desprenden, pierden su condición orgánica. Gradualmente comienzan a deteriorarse hasta que, en algún punto futuro (unos pocos años como mucho) se rompen como el cristal o quedan reducidos a polvo.

Los "piños" rotos o deteriorados tampoco tienen ningún valor en la economía Orka, y son rechazados como desperdicios cuando llegan a este punto. Dada esta degeneración natural, los Orkos tienen tendencia a gastar sus dientes rápidamente con la esperanza de adelantarse al proceso de decadencia. De la misma manera los mercaderes y productores Orkos comprueban continuamente la consistencia de los dientes antes de cerrar un trato. Los rumores indican que algunos consejeros humanos de los grandes Señores de la Guerra han diseñado formas de impedir o al menos retrasar este proceso, haciendo por ello las fortunas de sus señores mucho más estables. Este rumor nunca se ha comprobado; consecuentemente, o es falso o es uno de los secretos mejor guardados de algún Señor de la Guerra.

LOS ORKOS Y EL CAOS

No hay ninguna predilección por el Caos entre los Orkos; de hecho, los Orkos están mucho menos predispuestos a volverse hacia el Caos que los Humanos u otras razas. Esto es debido a que la raza Orka es relativamente estable y equilibrada. Hay muy poco stress o angustia psíquicas en los Orkos, lo cual no deja muchas puertas a una invasión caótica de sus mentes, completamente simples y felices. Algunas razas prejuizan a los Orkos como malvados, y por lo tanto aliados naturales del Caos. Sin embargo esto es un grave fallo por su parte.

Los Orkos no son inherentemente malos; tampoco lo es el Caos. De la misma forma, los Orkos no se afilian natural o prolongadamente con las fuerzas del Caos. Los Orkos simplemente se limitan a vivir los rudos principios de que-sobreviva-el-más-duro que gobiernan en el Universo. Las civilizaciones guerreras, como la de los Orkos, simplemente reflejan estas reglas de supervivencia de la forma más cruda. Por esto mismo, el Caos no es ni bueno ni malo; simplemente refleja las emociones naturales de los seres inteligentes del universo material. Por ello, los poderes depredadores del Caos, tanto deidades como demonios, existen porque los seres vivos de la Galaxia generan tales emociones.

Por analogía, hay poderes Orkos en la Disformidad - poderes que son el reflejo de la naturaleza irresponsable y guerrera de los Orkos. Así mismo, es posible que algunos Orkos vayan más allá en su amor por el militarismo y el derramamiento de sangre, lo cual puede llevarlos al final hacia los brazos de Khorne. De hecho el mismo Khorne se alimenta de estos violentos rasgos del carácter Orko; el propio rostro del dios refleja rasgos marcadamente Orkos. La mayoría de sus enemigos están de acuerdo en que los Orkos carecen de muchas de las cualidades más refinadas que se pueden encontrar en las demás varias razas del Universo. No es sorprendente que los Orkos no se lo piensen dos veces a la hora de luchar del lado de los sirvientes del Caos, especialmente a cambio de un buen botín de guerra o paga en metálico. Los Orkos no se sienten particularmente impresionados por la presencia del Caos, ya que cualquier pirata de su raza se ha encontrado con sus esencia en innumerables puntos de la Galaxia. Su naturaleza libre de preocupaciones y ataduras también los hace mucho menos vulnerables a las tentaciones de los Poderes del Caos para condenar sus almas. Esto contrasta vivamente con la situación de los infortunados humanos que viven en las ratoneras de los Mundos Colmena o intentan alzar civilizaciones en mundos hostiles. Los hombres sufren el stress de la supervivencia diaria, y se vuelven sospechosos ante lo desconocido buscando explicaciones irracionales a sus miedos y fracasos.

LOS ORKOS Y EL CULTO IMPERIAL

Los Orkos han oído hablar del Emperador de la Humanidad. Saben que los humanos lo adoran como a un Dios y han visto sus templos e iconos en incontables mundos. Los Orkos consideran al Emperador el Dios de la Guerra de los humanos. El Emperador es algo que pueden comprender con facilidad, ya que sus propios dioses son guerreros activos. Ven al Emperador como el poder que controla vastos ejércitos, grandes flotas y abrumadora tecnología militar. El hecho de que sus sirvientes sean esmirriados humanos no altera la impresión que causa a los Orkos el Emperador como poderoso Dios de la Guerra.

Al Emperador se le concede en ocasiones el mismo status que a sus propios dioses, ya que los Orkos, siendo una sociedad totalmente guerrera, respetan y admiran a los rivales dignos. Los Orkos saquean y roban por todo el Imperio, pero el Emperador aún está ahí. Durante miles de años ha tenido la lealtad de sus súbditos humanos que luchan contra los Orkos. Hay algunas leyendas Orkas en las que el Emperador aparece como una titánica caricatura de un humano que desafía a los dioses Orkos en combate singular. Para la mayoría de los Orkos, el Emperador es un poder remoto, antiguo e impreciso que motiva a sus sufridos seguidores para llevar a cabo acciones irracionales que no tienen

sentido para la mentalidad Orka. Al igual que sus súbditos humanos, el Emperador parece condenado a hacerlo todo de la manera más difícil o errónea desde el punto de vista Orko. La tensión y desesperación que los humanos parecen buscarse a posta para sí mismos es otra causa de asombro entre los pielesverdes. No es sorprendente que los Orkos empleen el término 'ooman' (humano) para designar las cosas inútiles o poco prácticas.

LOS ORKOS Y LOS TIRÁNIDOS (de la WD UK 134)

Para los Tiránidos, los Orkos son simplemente otra raza a conquistar y con la que saciar su voraz apetito por nuevo material genético. La información genética de los Orkos es empleada para la creación de criaturas bioconstruidas y máquinas orgánicas que los Tiránidos emplean en lugar de aparatos mecánicos. Los Tiránidos aprecian a las razas orkoides por sus diversas estructuras genéticas.

Como contraste, siempre que los Orkos se encuentran con los Tiránidos sienten un inmediato y profundo "¡Yuk!" en sus estómagos. Los Tiránidos son tan no-Orkos que causan una revulsión casi palpable en los pielesverdes. Pero como el resto de razas en la Galaxia, deben combatir con fiereza a los Tiránidos o arriesgarse a una aniquilación completa. También hay leyendas Orkas de una enemistad ancestral entre Orkos y Tiránidos, historias semi-olvidadas que hablan de grandes pérdidas, épicas epopeyas a lo largo del espacio, de viles experimentos y criaturas retorcidas. Los orígenes de esta leyenda se han perdidos pero para muchos Orkos los vagos recuerdos de una vieja deuda que saldar con los Tiránidos siempre está presente cada vez que van a la guerra.

Los Orkos lanzan sus asaltos contra las naves Tiránidas desde inmensos Pecios Espaciales, naves construidas originalmente por otras razas y "arregladas" por los Mekánikoz. Desde estas astronaves se teleportan hasta las zonas exteriores de las naves orgánicas de las flotas enjambre para luego abrirse paso luchando hasta los órganos vitales del transporte. Los teleportadores Orkos, al igual que el resto de su tecnología, son primitivos pero efectivos. Las fuerzas que emplean aplastarían a un humano, pero el robusto físico y duro metabolismo Orko les permite aguantar las terribles tensiones de la teleportación.

En algunas ocasiones los Orkos atacarán desde naves espaciales construidas por los Mekánikoz, vehículos extraños y únicos mucho más pequeños que los vastos Pecios Espaciales, pero capaces de maniobrar con facilidad hasta las cercanías de sus enemigos. Grandes garfios de abordaje, poderosos rayos tractores y arpones explosivos son empleados entonces para atravesar la coraza exterior de las naves Tiránidas y entrar con un grupo de asalto.

HÍBRIDOS GENESTEALER ORKOS

Los Orkos no son la raza ideal para los Genestealers y cualquier Genestealer que los infecte se dará cuenta de que los Orkos son un callejón sin salida en lo que a mejorar la especie se refiere. La sociedad Orka no está estructurada como la humana y las sofisticadas técnicas de infiltración alrededor de una base de poder no tiene necesariamente por qué funcionar. En ocasiones los Genestealers se encuentran con que deben infectar Orkos porque no hay huéspedes mejores. Los Orkos buscan y abordan los Pecios Espaciales a la deriva y pululan por ruinas abandonadas, que son la clase de sitios en los que pueden esconderse nidos Genestealers. Si los Genestealer han estado esperando durante siglos simplemente seguirán su instinto para procrear su raza. ¡Mala suerte que se tratase de Orkos!

En ocasiones, aunque es raro, una progenie híbrida Genestealer-Orka puede llegar a prosperar. Las progenies Genestealer sólo logran el éxito una vez que se ha infectado una comunidad de Orkos Salvajes. Si se infecta una comunidad "civilizada", tiene un efecto catalizador en las ansias procreadoras (debido a la influencia del gen Genestealer por multiplicarse) y los híbridos pueden aparecer con el tiempo, pero muy a menudo el gen alienígena se pierde a las pocas generaciones. Es muy raro que la progenie sobreviva lo suficiente como para crear purasangres, y éstos siempre son escasísimos. Esto es porque el ciclo vital Orko simplemente no favorece la propagación del gen. Los Orkos no se aparean hasta una edad muy adulta, enlenteciendo el desarrollo de la progenie. Además, los retoños híbridos no serán aceptados por los Orkos "civilizados". Un Patriarca que sea consciente de su error tratará de emplear a los Orkos como estado temporales hasta encontrar un huésped más adecuado.

Una progenie que sobreviva para desarrollarse, y tenga la suficiente tecnología como para ser de utilidad al Patriarca en esparcir el gen por el Universo, también pudo establecer contacto con otros Orkos. Cuando las tribus de alrededor se dan cuenta de que "algo va mal" con la tribu que alberga la progenie, que han dejado de ser "verdaderos Orkoz" y les han infectado los "ojos de bicho", probablemente los barrerán del mapa con rapidez. Estas perspectivas son muy negras para una progenie híbrida Orka incluso si se aferran a la adoración del Caos en un intento desesperado por sobrevivir, ya que el Caos, como los Genestealers, es una amenaza muy leve para la raza Orka. Ocasionalmente se encuentran bandas de híbridos vagando por las fronteras de las sociedades Orkas, preguntándose que hacer con respecto a su situación.

LOS ORKOS EN EL ESPACIO

Las grandes flotas Orkas, cruzando la Galaxia con intenciones de conquista y asentamiento, son muy infrecuentes. Tienden a ser más habituales durante los períodos del ¡Waaagh! (el equivalente a una Guerra Santa Orka espontánea), o en épocas de grandes migraciones forzadas. Tales flotas invasoras son registradas en las historias y leyendas de distintas razas, incluyendo los Humanos, Squats y Eldars. También aparecen en los propios mitos Orkos como recuerdo de grandes glorias pasadas. Los Squats sufrieron duramente a manos de tales hordas migratorias durante la conocida Era de las Guerras, en las que la poderosa Fortaleza Squat de Imbach fue destruida por los Orkos. Los Squats nunca han perdonado a la raza Orka por ello, ni perdonan a los Eldar que les negaron la ayuda cuando más la necesitaban.

Más comunes que las grandes flotas son las pequeñas agrupaciones o flotillas al mando de algún Señor de la Guerra. Estos líderes llevan a sus Tribus de un sistema a otro, subyugando mundos aislados y recogiendo tributos.

Algunos Señores de la Guerra lideran a su gente durante una vida completamente nómada vagando por el espacio, al mando de flotas piratas buscando aventuras y botín. Otros llevan a cabo largas rondas de recogida de impuestos en sus territorios, parando en cada uno de sus mundos para luego volver a empezar. Tales Tribus no tienen un mundo hogar permanente, ni lo necesitan. Estas flotas incluyen naves que hacen las veces de fortalezas Orkas, acomodando al Señor de la Guerra, sus Nobles y toda su pintoresca corte de seguidores, dispersando la Cultura Orka por todo el Universo.

El núcleo de cualquier flota Orka está compuesto por poderosos Pecios Espaciales. Estas naves abandonadas son a menudo de proporciones gigantescas, habiendo sido construidas originariamente por varias razas conocidas o desconocidas. En la mayoría de los casos han sido reparadas por los Mekánikoz. Algunas naves Orkas pueden ser incluso restos de chatarra a los que se añaden partes de otras naves o estaciones espaciales. Otras son gigantescas estructuras construidas por "Mekas" ambiciosos. Los Pecios Espaciales pueden ser capturados y abordados por medio de los bastos pero efectivos campos de fuerza y teleportadores Orkos. Los campos de fuerza se emplean para adherir pequeñas naves al casco del Pecio Espacial y envolverlo en la atmósfera de la nave. Entonces, bajo la dirección de los Mekánikoz, la tripulación comienza a trabajar para adecuar la nueva nave a los estándares Orkos.

Los "Mekas" construyen motores de propulsión para estas estructuras a la deriva, para poder dirigirlas mínimamente en lugar de dejarlas vagar libremente por las corrientes espaciales. En una fase temprana de la civilización Orka, los Orkos simplemente se limitaban a ir a donde la nave les llevase, lo cual facilitó la expansión Orka por todas partes. Más tarde los Señores de la Guerra pidieron a sus Mekánikoz que las naves pudiesen ser dirigidas, para poder viajar entre los mundos conocidos. Ahora la mayoría de los Pecios están equipados con vastos motores de fiabilidad variable. Se fija el rumbo y la nave lo sigue hasta que llegan a la vista del enemigo y lo destruyen. Otras naves siguen siendo de la vieja escuela, y vagan por el espacio como un tren sin conductor, sin la habilidad de maniobrar o detenerse. El resto de la flota Orka - las naves más pequeñas, rápidas y maniobrables - debe combatir a su alrededor actuando como escolta. El siguiente tipo de nave más importante empleada por los Orkos es la nave-tributo. Están construidas por razas esclavizadas de acuerdo con diseños simples pero prácticos y equipadas con un armamento limitado. Algunas de estas naves están basadas en antiguos diseños desarrollados por castas de ingenieros o navegantes Imperiales de mundos subyugados. Ya que los Orkos han conquistado y esclavizado bastantes mundos humanos - muchos de ellos fuera de los límites del Imperio - así como varias civilizaciones alienígenas misteriosas, tienen acceso a muchos y extraños tipos de nave.

Algunas de las naves más pequeñas que escoltan a las flotas Orkas están construidas por los propios Mekánikoz. Estos buques de escolta están diseñados de acuerdo con los deseos de cada "Meka" en particular y, consecuentemente, no hay dos de estas naves iguales, variando considerablemente en armamento, tamaño y prestaciones.

En el combate espacial los Orkos emplean una gran cantidad de armamento inusual diseñado por los Mekánikoz. Por encima de todo los Orkos prefieren el combate cercano y los abordajes. Estas tácticas tienen varias ventajas para ellos; Primero, las naves Orkas son bastas pero robustas, y pueden aguantar grandes cantidades de daño mientras se acercan. Segundo, las naves más grandes hierven con miles de guerreros, lo cual les da la superioridad numérica necesaria para abordar cualquier nave enemiga. Por último, los "Mekas" han diseñado armas de transporte que pueden "disparar" a los guerreros al corazón de la nave rival. Los Orkos prefieren capturar las naves rivales en lugar de destruirlas, para que puedan ser re-utilizadas o canibalizadas por los Mekánikoz en sus experimentos.

GUERRA, PILLAJE Y CONQUISTA

Dispersos o errantes por la Galaxia, los Orkos entran frecuentemente en contacto con otras razas. Humanos, Squats y Eldars son muy bien conocidos por los Orkos por lo que son: los Humanos son estúpidos, los Squats irreverentes y los Eldars creen que lo saben todo, pero si es así, se han dado cuenta demasiado tarde. De estas razas, para los Orkos es mucho más fácil tratar con los Humanos.

Los Squats y los Eldars desprecian al instante todo lo relacionado con la cultura Orka, y son demasiado altivos y orgullosos como para comerciar con los Orkos. Si una Tribu Orka descubre una avanzada Eldar o Squat y les hacen una oferta que no pueden rechazar, ¿qué hacen? La rechazan. Por supuesto eso conduce a la guerra. Los Humanos, por otra parte, tienen algo (aunque poco) del carácter Orko. Saben apreciar a la gente que tiene una fuerza militar mayor y mejor que la suya, y pagan sus tributos cuando es necesario. Sin embargo los Humanos que se sienten seguros bajo la protección del Imperio pueden llegar a no cooperar, aunque incluso éstos pueden ser persuadidos si no hay tropas Imperiales cerca para reafirmar su valor.

Los Orkos se sorprenden al comprobar que toda esa gente sea tan estúpida como para portarse de una forma tan poco respetuosa. Después de todo, los Orkos sólo están interesados en cobrar sus tributos (y algo de material). ¿Por qué estas razas simplemente no se los dan? Si lo quieren es pelea, los Orkos estarán encantados de complacerles; es lo que los Orkos hacen mejor. Si los Orkos ganan, cobrarán sus tributos de todas formas. Si pierden, se irán a otra parte o volverán a intentarlo otro día. El Universo es un sitio muy grande.

Hay muchas comunidades remotas y aisladas en la Galaxia que han llegado a aceptar el punto de vista de los Orkos, por las buenas o tras una espectacular lucha. Se incluyen entre ellos varios puestos avanzados Imperiales capturados, muchos asentamientos Humanos que aún se encuentran fuera de las fronteras del Imperio y varias razas alienígenas nativas de distintos planetas. Si la comunidad o raza amenazada no tiene aliados o amigos en la zona para enviar ayuda, el único curso de acción sensato es calmar al Señor de la Guerra ofreciéndole tributos y regalos. Los Humanos del Imperio, los Squats y los Eldars pueden disponer de grandes recursos y a menudo se alían contra los Orkos. Muchos asentamientos no tienen esa opción. Los Orkos son felices aceptando los regalos de los que se someten y devastando los mundos de quienes se resisten. A los Orkos les gustan ambas opciones; que sean las víctimas las que elijan.

"Loz Orkoz nunca zomoz derrotadoz en combate. Zi ganamoz, ganamoz. Zi morimoz, no lo contamoz como derrota. Zi huimoz podemos volver otra vez, azí que tampoco ez una derrota."

El ¡Waaagh!

Aunque los Eztrambótkoz cumplen el papel de chamanes en la sociedad Orka, los verdaderos altos sacerdotes de los dioses Orkos son los Mekánikoz. Los "Mekas" ocupan el mismísimo centro de la civilización Orka, sirviendo como una fuerza conductora en contacto con los dioses. Así ocurre en el evento más importante de la sociedad Orka, el ¡Waaagh! Un ¡Waaagh! es algo espontáneo, que comienza repentinamente de la nada y va ganando ímpetu. Más y más Orkos, Klanes y Tribus se van uniendo a la creciente fuerza de combate. En un proceso que puede llevar hasta 300 años en alcanzar su cenit, la totalidad del mundo Orko se ve agitado hasta sus cimientos, turbulento y dinámico. Los ¡Waaagh! son una insurgencia Orka en todo el Universo. Es el momento en el que las Tribus se unen, una época de grandes hechos, migraciones, guerras y conquistas. Los Orkos de todos los puntos de la Galaxia abren caminos en la Disformidad para liberar sin piedad todo el poder de su civilización.

En el mismísimo centro del ¡Waaagh! está la construcción de los gigantescos Titanes conocidos como Gargantes. Cada Gargante es una inmensa máquina de guerra con un poder de destrucción aterrador. También es un colosal, mecánico, luchador e incendiario ídolo construido a imagen y semejanza de los dioses de la guerra Orkos, Gorko y Morko. Cada Gargante es en sí mismo un acto de adoración hacia estos poderes primarios; la representación de todo lo que es Orko. Los dioses Orkos epitomizan el carácter Orko a una escala grandiosa. Son seres grandes, pendencieros y presumidos que dejan un rastro de desolación a su paso. Guerra, conquista, migración, feudos, el sonido de las armas y el grito de guerra de incontables Orkos no son más que la risa de Gorko y Morko. Estos dioses son bastos, simples y fuertes. Miran a los Oscuros Poderes del Caos y les sonríen con desprecio.

Un ¡Waaagh! puede comenzar en la mente del más humilde de los Mekánikoz. Por alguna extraña e inexplicable razón, un "Meka" tiene una visión en la que se le presentan los grandes dioses Orkos. ¿De dónde viene esta repentina idea? Puede ser disparada por algo visto en combate. Imagina un campo de batalla donde los Orkos están enzarzados en un combate a vida o muerte con el Imperio. Todo son ruinas, destrucción y cráteres de obuses. Entre el humo y los tableteos de las armas, un Mekánico está recogiendo partes útiles de vehículos destruidos, ignorando la lucha que se recrudece a su alrededor. Repentinamente, una gran sombra se cierne sobre él. A través del humo llega a ver una inmensa figura alzándose hacia el cielo. Esta masa bamboleana casi lo aplasta, avanzando lentamente mientras se estremece por el retroceso de sus inmensos cañones. Es un Titán Imperial. El "Meka" mira hacia arriba, su boca abierta con admiración, tan absorto en la gran máquina que deja caer incluso su caja de herramientas. Contempla al Titán alejándose hacia un punto que pronto se convierte en una explosión de barro y fuego. Desde ese momento, el "Meka" se obsesiona con dar vida a su visión. Un dios Orko, la esencia y personificación de todo lo que es Orko, debe convertirse en un ídolo viviente, moverse, luchar y escupir fuego contra sus enemigos. Impulsado por su profunda urgencia religiosa, el Mekánico se aísla en un lugar remoto, acompañado por sus ayudantes y esclavos. Allí comienza todo.

Los rumores se extienden rápido, como las ondas que deja una piedra lanzada a un estanque. Primero, los "Mekas" por todo el planeta se enteran sobre el inicio de un ¡Waaagh! A través del instinto psíquico Orko, saben que la reunión ya ha comenzado. Simplemente siguen las reverberaciones psíquicas hasta la fuente. Allá donde estén, los "Mekas" comienzan a construir máquinas para transportarse a ellos mismos y sus trabajadores hacia el lugar de construcción del Gargante. El lugar se convierte en un enjambre de insectos rabiosos, mientras los "Mekas" en sus cacharros llegan todos los días. Gradualmente, llegan Orkos de un área mayor. Pronto viajan desde otros mundos y sistemas en Pecios Espaciales parcheados o naves de construcción propia. Este fenómeno no pasa desapercibido para otros viajeros de las estrellas, que se refieren despectivamente a los inicios de un ¡Waaagh! como el "Circo Orko". Más y más "Mekas", cada uno con su contingente de aprendices y esclavos, se reúnen en el punto de nacimiento del ¡Waaagh!. Pronto el lugar retumba con el clamor de los martillos sobre el metal, los chillidos de los supervisores y las rudas voces de miles de Orkos, Snotlings y Gretchins. Lentamente se alzan los andamios y dentro de ellos un almacén de acero, la gran masa metálica que se convertirá en el esqueleto básico del Gargante. Grandes grúas y poleas colocan las planchas en su sitio. Pesadas piezas de maquinaria son empujadas por inmensas rampas por hordas de gimientes esclavos y Gretchins. El sonido de las bombas y los martillos se vuelve ensordecedor. Grandes forjas, como abiertas bocas rojas, iluminan la escena por las noches, convirtiendo todo el lugar en una fiesta en el infierno. Presidiéndolo todo sobre elevadas plataformas están los Mekánikoz, analizando planos y gritando órdenes.

Cuando se extiende el rumor del ¡Waaagh! desde su epicentro, esta escena se repite por todos los dominios Orkos. En cada mundo Orko y en cada Tribu, los "Mekas" se reúnen para construir más Gargantes. En las zonas salvajes, burdas ciudades se alzan de la noche a la mañana para albergar a los Mekánikoz y sus legiones de sirvientes. Los

trabajos de construcción pueden durar años. Durante ese tiempo, mientras el ¡Waaagh! gana fuerza y energía, también se trabaja para construir todo tipo de máquinas de guerra. Por toda la civilización Orka los "Mekas" también coordinan el trabajo en armamento, y los esclavos almacenan armas. Simultáneamente, las grandes naves Orkas patrullan los sistemas cercanos, recogiendo el tributo de los mundos subyugados.

Estas son las naves que llevarán a los Orkos a la batalla cuando el ¡Waaagh! se acerque a su cenit. Finalmente todas las Tribus reunidas alrededor del naciente Gargante llegan a un estado de euforia febril. Los arsenales de los Señores de la Guerra están repletos. Las máquinas de guerra se alinean junto a los campamentos armados. Mientras los guerreros se reúnen, los Soldados de Azalto entrenan duro. Los feudos y las rivalidades se olvidan momentáneamente, ya que toda la civilización Orka se une bajo los estandartes de los Señores de la Guerra más grandes de la historia. Cuando los Gargantes están listos, los andamios se derriban y sus calderas se encienden por primera vez. Un saludo atronador se alza de las gargantas de la multitud congregada cuando la primera columna de humo negro sale de la abierta boca del dios. Lentamente, la gran masa se mueve hacia delante, con su gran cañón de la entrepierna oscilando de un lado a otro, la luz de las calderas iluminando al gran ídolo desde su mismísimo interior. El mensaje pasa rápidamente de una Tribu a otra: Gorko y Morko están en marcha. Mientras los Orkos se dispersan en todas direcciones, la guerra llega a todos los rincones del Universo. La flota de guerra Orka avanza sin pausa por el espacio, abriendo una herida de muerte en el la Galaxia. Es la hora del ¡Waaagh!, cuando el Universo devuelve el eco de los victoriosos gritos de guerra Orkos. Puede llevar hasta 300 años que un ¡Waaagh! alcance su cenit. Durante ese tiempo, ruge por la Galaxia en forma de guerras, incursiones o migraciones, repartiendo muerte al azar hasta que su fuerza se disipa. El ¡Waaagh! es la clave de la expansión Orka; es la causa última de las grandes Guerras Orkas y la fuente de los imperios de esa raza. Cuando los ataques Orkos se incrementan y comienzan a verse flotas de invasión en algunos puntos de la Galaxia, significa que el ¡Waaagh! está en marcha de nuevo. A la vez que la fuerza de un ¡Waaagh! se disipa y las Tribus se dedican una vez más a consolidar sus conquistas individuales, otra visión tiene lugar en la mente de algún Mekánico en algún lugar remoto de la Galaxia...