

Ghazghkull Mag Uruk Thraka

Autor AGRAMAR

viernes, 12 de octubre de 2007

Modificado el jueves, 21 de mayo de 2009

Artículo sobre orkoz

El señor de la guerra Ghazghkull Mag Uruk Thraka ("gran líder orko de cráneo metálico") es el más peligroso de los líderes orkos y cuenta con gran instinto y habilidad. Ghazghkull ha azotado el Imperio durante décadas y su credo apocalíptico ha lanzado a incontables millones de belicosos orkos a la batalla contra las fuerzas del Emperador. Los Orkos son una raza salvaje y primitiva formada por billones de individuos repartidos por toda la galaxia. Al ser consumados saqueadores y muy buenos improvisadores, pueden sobrevivir en las condiciones más duras y aun así prosperar. Los eruditos imperiales calculan que existen más Orkos que hombres y que, si llegasen a unificarse, la Humanidad estaría perdida. Su sed de violencia no tiene igual y dirigen toda su energía a luchar contra todo lo que tengan a su alrededor; la mayor parte del tiempo, contra otros Orkos.

Sin embargo, cuando su número empieza a aumentar, la agresividad indiscriminada de los Orkos adopta una terrible determinación. Se conquistan y se combinan tribus formando coaliciones cada vez mayores, las bandas de guerra se apiñan bajo el estandarte de los señores de la guerra más poderosos y los desequilibrados mekánikos comienzan a construir máquinas de destrucción cada vez de mayor tamaño.

Es entonces cuando los Orkos marchan a la guerra. Las hordas de pieles verdes se lanzan al espacio en una avalancha precipitada por conquistar; es en parte una migración masiva, en parte una invasión y en parte un abandonamiento inconsciente y colectivo. El rugido general de miles de Orkos a la carga fue catalogado ya hace tiempo como la mejor expresión de esta cólera atávica encarnada: el ¡Waaagh! orko. El impacto de un ¡Waaagh! orko puede llevar al borde del desastre a planetas e incluso a sectores enteros.

Urk

Ghazghkull empezó su carrera como un soldado raso, uno de los chikoz del apartado mundo de Urk. Durante una incursión ya olvidada, un proyectil bólter le arrancó gran parte del cráneo y sufrió masivos daños cerebrales. Con todo, la fisiología de los Orkos es increíblemente vigorosa y, gracias a la pericia quirúrgica de un médico, Matazanos "Loko" Grotznik, Ghazghkull consiguió sobrevivir (si bien con una gran placa de adamantio acoplada a su desmenuzado cráneo). Podría ser que aquella experiencia despertara poderes psíquicos latentes en Ghazghkull o que simplemente sufriera alucinaciones; pero, sea como sea, después de aquella herida afirmó poder comunicarse con los violentos dioses de la guerra orkos Gorko y Morko.

Algún tipo de poder misterioso parecía proteger a Ghazghkull, ya que su ascenso a la fama fue meteórico. Se abrió paso rápidamente a través del escalafón militar hasta convertirse en señor de la guerra de todo el planeta. Los Orkos no respetan casi nada aparte del coraje y la destreza en combate; de modo que sin lugar a dudas Ghazghkull poseía ambas características, pero también tenía algo de lo que la mayoría de Orkos carecía: visión de futuro. Incitó a los Orkos apelando a un objetivo común y a su merecido destino y declarando que había llegado la hora de que los Orkos conquistaran la galaxia para obligar a todas las demás razas a inclinarse ante ellos y rendirles pleitesía.

Sin embargo, todo aquel poder no habría servido de nada si el sol de Urk no hubiera empezado a apagarse y a morir iniciando un lento proceso de expansión hasta convertirse en el plumizo orbe carmesí de un gigante rojo. Ghazghkull les dijo a los Orkos que aquello era la señal de Gorko de que había llegado la hora de embarcarse en un ¡Waaagh! y teñir las estrellas con el color de la sangre. Los que quisieran unirse a la gran guerra seguirían a Ghazghkull y los que quisieran ignorar la voluntad de los dioses morirían. Todos y cada uno de los Orkos decidieron ponerse a las órdenes de Ghazghkull y conquistar la galaxia o morir memorablemente en el intento.

Armageddon

El estratégicamente vital mundo colmena de Armageddon fue el primero en recibir el impacto del ¡Waaagh! de Ghazghkull. Por una maligna casualidad el señor de la guerra asestó un duro golpe al núcleo del sector Armageddon y se encontró con que este estaba muy mal preparado para repeler el ataque. El gobernador planetario, el Jefe Supremo Herman von Strab, demostró tener un exceso tanto de confianza como de incompetencia al desperdiciar las considerables fuerzas allí acuarteladas en una serie de desastrosos enfrentamientos (a pesar de la experiencia

aprendida cuando Armageddon estuvo a punto de caer bajo las fuerzas del Caos en una época anterior del 41º Milenio. Incluso cuando los Orkos ya habían arrasado el continente de Armageddon Primus y estaban preparados para arrollar Armageddon Secundus, von Strab vaciló e hizo caso omiso del peligro. Finalmente, un comisario de la Guardia Imperial que formaba parte del personal de von Strab tomó cartas en el asunto y ordenó a los astrópatas que enviaran una señal de ayuda. Y así fue cómo el Comisario Yarrick fue exiliado a la Colmena Hades, que fue atacada después de que el ejército invasor de Ghazghkull se abriera paso a través de las defensas imperiales en Infernus.

Las batallas de Ghazghkull en Armageddon estaban atrayendo a un número cada vez mayor de pieles verdes ansiosos por saquear las manufacturas y las fábricas de armamento por las que Armageddon (o Arma-la-de-Geddon según los Orkos) es tan conocido. A medida que atacaban otras colmenas, la atención del incansable Ghazghkull recayó sobre Hades; pero, a pesar de todo, este se negó a caer bajo su poder. Inspirados por el infatigable Comisario Yarrick, los habitantes de Hades lucharon por sus hogares con una ferocidad sin precedentes y lograron evitar que los contingentes orkos se apiñaran alrededor de la colmena. El propio Ghazghkull intervino y tomó el control del asedio de Hades mientras el resto de las hordas orkas seguía avanzando en dirección a las últimas colmenas sin conquistar de Acheron y Tartarus. La batalla que se produjo en Hades ha sido relatada en multitud de ocasiones y lugares como un duelo de proporciones épicas en el que la astucia y la brutalidad de Ghazghkull se enfrentaron a la determinación y la firmeza de Yarrick. En batalla, Ghazghkull era un oportunista nato, capaz de aprovechar todo punto débil tan pronto como lo detectara. Una vez se entabló el combate, Ghazghkull combatió a la cabeza de sus tropas inspirándolas a lanzarse de cabeza, a realizar hazañas todavía más temerarias y a trabar combate cuerpo a cuerpo para entrar en el famoso modo "íntimo y personal".

Tras semanas enteras de estratagemas y antiestratagemas, infiltraciones y ataques frontales masivos, Ghazghkull reunió contingentes orkos suficientes para formar una fuerza lo bastante grande como para abrumar del todo las defensas de la colmena. Pero ya era demasiado tarde. Cuando sus guerreros orkos asaltaron la colmena Hades, llegaron los refuerzos liderados por los Marines Espaciales del capítulo de los Ángeles Sangrientos, de los Ultramarines y de los Salamandras, que pusieron fin al asedio. Parecía que Ghazghkull se había dejado llevar por el odio personal en Hades y había ignorado los informes del Sur sobre los contraataques imperiales. Tan solo en el último momento se hizo evidente la trampa que Ghazghkull había preparado cuando aparecieron por el Oeste los refuerzos orkos.

Aquello ponía en peligro la prácticamente desprotegida colmena de Tartarus, situada al suroeste de Hades; de ser capturada, las fuerzas del Emperador se verían aisladas en las destrozadas ruinas de Hades y se quedarían sin provisiones. Tan solo una jugada desesperada del Comandante Dante de los Ángeles Sangrientos, un asalto orbital casi suicida con cápsulas de desembarco lanzadas contra el centro de la masa de Orkos, podía llegar a cambiar a tiempo el curso de los acontecimientos. Y, como a ninguno de los hijos de Sanguinius le falta coraje, los Ángeles Sangrientos llevaron a cabo el asalto. Cogieron a los Orkos por sorpresa y el ataque sembró la confusión entre ellos. Mientras los abrumados Ángeles Sangrientos se abrían paso con tremenda furia a través de la horda piel verde, se dio a conocer la noticia de que Ghazghkull había muerto; tras lo cual los incontables Orkos allí reunidos flaquearon ante el asalto y las fuerzas imperiales arremetieron con renovada furia. El ¡Waaagh! Ghazghkull se fue desintegrando poco a poco según los contingentes empezaban a luchar entre ellos para escapar o resistían firmes y luchaban implacablemente hasta el final. El ¡Waaagh! Ghazghkull había sido derrotado.

O por lo menos eso fue lo que todo el mundo se pensó.

Golgotha

Si Ghazghkull hubiera sido un señor de la guerra orko ordinario, la historia habría terminado en este punto, con su horda vencida y su vida perdida o a merced de otro Orko en algún planeta olvidado en una galaxia azotada por las guerras; Pero Ghazghkull no pereció. Él y la mayoría de sus seguidores lograron escapar de Armageddon y se dirigieron al secreto y casi olvidado mundo forja de Golgotha. Allí, guiado por Gorko y Morko, reunió las fuerzas suficientes como para desafiar a los tecnoadeptos y superar sus fortalezas fuertemente defendidas una tras otra.

Ni siquiera la llegada del Comisario Yarrick (tan solo parcialmente recuperado de las terribles heridas que había sufrido en la colmena Hades) y de una cantidad limitada de refuerzos de la Guardia Imperial consiguió salvar a aquel planeta escasamente habitado y el propio Yarrick fue capturado. A pesar de que Yarrick consiguió escapar (aunque Ghazghkull afirmó haber dejado ir a Yarrick porque le gustaba tener "un enemigo favorito contra el que combatir"), al final todo el sector Golgotha fue privado de la Luz del Emperador y, desde entonces, su gran número de forjas ha sido refugio de zakeaderez orkos y mekánikos.

Ghazghkull tenía un nuevo plan inspirado por los dioses. Iba a poner a prueba las defensas del Imperio, ya que este era el mayor adversario al que iban a tener que enfrentarse, para aprender a derrotarlas. En las décadas siguientes, los rumores acerca de Ghazghkull se fueron haciendo cada vez más escasos; tan solo alguna que otra incursión contra puestos defensivos imperiales encabezada por el propio Ghazghkull o actividades inusuales en el espacio alrededor de Golgotha, nada serio que requiriese una respuesta a gran escala. Ni siquiera la destrucción del complejo militar de Buca

III por un ataque sorpresa de misiles en 962.M41 provocó una reacción imperial. Los gobernadores y los comandantes imperiales se habían vuelto confiados de nuevo.

Chigon 17

En 972.M41, una gran masa de Orkos identificados como el ¡Waaagh! Ghazghkull arrasó el altamente defendido mundo agrícola de Chigon 17 en una larga guerra de guerrillas que inutilizó totalmente las defensas imperiales. Una década más tarde, Ghazghkull capturó el pecio del crucero de batalla Camino Radiante y sus naves escolta después de una repentina ofensiva llevada a cabo por piratas orkos. Esta vez, el Imperio respondió con unas represalias a gran escala; pero, al llegar, descubrió que los Orkos ya hacía mucho tiempo que se habían ido.

Limnos

Después de aquello, Ghazghkull se alió con otro infame señor de la guerra, Nazdreg Ug Urdgrub, para lanzar un devastador asalto sorpresa contra el planeta Limnos IV. La guarnición imperial fue tomada totalmente por sorpresa, ya que los Orkos emplearon un nuevo ingenio teleportador, hasta el momento desconocido, para trasladar las tropas directamente hasta el planeta desde un pecio espacial oculto a una distancia muy lejana. Tan solo gracias a la presencia de los Marines Espaciales del Capítulo de los Ángeles Oscuros y de los Precursores se evitó que Limnos cayera en manos de los Orkos antes de que aparecieran los refuerzos. Ghazghkull fue rechazado de nuevo; pero, después de haber probado y perfeccionado aquel nuevo sistema de teleportación, volvió a fijar su mirada en un viejo conocido.

El regreso a Armageddon

Justo cincuenta y siete años después de su primera invasión, Ghazghkull empezó la que sería la Tercera Guerra de Armageddon. En lugar de un improvisado ataque en masa, aquello fue un asalto concienzudamente planeado. A pesar de que se habían mejorado las defensas imperiales, las meras dimensiones de la invasión dejaron asombrados a los comandantes imperiales. La mortífera visión de Ghazghkull se había extendido por toda la raza orka y había cobrado vida propia. Tribus enteras de guerreros llegaron a Arma-la-de-Geddon procedentes de los mayores enclaves orkos para librar batalla.

De nuevo, las agonías de Armageddon se encuentran documentadas en varios sitios; baste con decir que, gracias a un esfuerzo sobrehumano, el Imperio logró resistir contra la invasión hasta que llegaron los refuerzos y se detuvo la marea verde. En las colmenas capturadas por los Orkos, prosiguen hoy en día crueles combates, aunque la mayor parte ya no son más que ruinas destrozadas y aplastadas bajo los continuos disparos de artillería. Los Orkos se han atrincherado y se reproducen en fétidos pozos bajo las ruinas y las impenetrables junglas ecuatoriales y montañas volcánicas. Cada día siguen llegando al sistema más contingentes orkos para tratar de atravesar el bloqueo imperial y participar en la guerra.

Gracias al credo de Ghazghkull, Armageddon se ha convertido en un lugar mítico para los Orkos, una especie de Valhalla donde los mejores de su especie pueden probar su valía. Ha aprendido que, mientras los Orkos prosperan en la batalla, los humanos se ven debilitados por ella, y que los Orkos pueden vivir bajo los cañones del enemigo y aun así hacerse fuertes. Esto se debe al exclusivo sistema biológico de la raza, ya que, cuanto más luchan, más grandes y resistentes se hacen. En Armageddon, las fuerzas imperiales se han encontrado con grupos de Orkos jóvenes igual de grandes que los guerreros orkos adultos de otros planetas y los Orkos adultos nacidos en Armageddon son un 20% más grandes que los Orkos normales. Los Orkos se multiplican sin cesar en los desiertos arrasados de Armageddon y el Imperio se ve obligado a movilizar grandes cantidades de hombres y de maquinaria solo para mantener a raya a los pieles verdes.

Tras varios meses de combates, cuando el poder combinado de la Armada Imperial y de las flotas de Marines Espaciales cercaron Armageddon, se perdió todo rastro de Ghazghkull. Se persiguió a un pecio espacial en el que se creía que viajaba el señor de la guerra hasta llegar a Golgotha, pero las diversas incursiones llevadas a cabo por los vengativos Marines Espaciales de los Templarios Negros sufrieron grandes pérdidas sin conseguir nada. Desde entonces, se ha estado buscando su paradero y varias agencias, en especial el Adeptus Astra Telepathica, creen que se ha unido a Nazdreg para reconstruir las flotas orkas a partir de los campos de desperdicios y pecios de la guerra para rehacer las naves de ataque, los cruceros matamuchoz y las naves de asalto.

Si Ghazghkull no cejase en su empeño y lograra infectar más planetas con los Orkos (y con las condiciones de guerra constante en que viven), todo el sector se desestabilizaría y lo más probable es que cayera en la anarquía. Cada día se tienen que dirigir más refuerzos para aplacar los persistentes rescoldos de la guerra de Armageddon, lo que provoca un preocupante déficit en los sectores circundantes, asediados igualmente por las xenoincursiones y los estragos de los dioses del Caos. Hay más Orkos que seres humanos en la galaxia, de modo que, si se extienden los ideales de Ghazghkull, los Orkos se enfrentarán a la Humanidad en un número cada vez mayor extendiéndose de planeta en planeta, portando la guerra y disfrutando con ella.

"Zoy la mano de Gorko y Morko, kienes me han enviado para reunir a los chikoz y matar y machakar, puez loz Orkos han olvidado por ké eztán akí. Yo era uno de loz chikoz hazta ke loz diozes me atizaron en el koko y rekordé ke Orko quiere dezir konquizar y hazer ezclavos a todoz loz ke no matan.

Zoy el profeta del Waaagh y mundoz enteroz arden a miz pies. En Arma-la-de-Geddon konduje a los chikoz entre loz deziertos de fuego y machaké loz puebloz metálikoz de los humano. Luché contra Yarik, el viejo tuerto en Tartarus. Él luchó bien, pero también deztruimoz zu ciudad.

Zoy la muerte para todo lo ke ande o ze arraztre. Donde voy no keda nada en pie. Hemoz aplaztado a loz taponez en Golgotha y atrapamoz al viejo tuerto cuando loz lokos de la velocidad hizieron cachitoz los tankes gordos de los humanos. Le dejé marchar porke ez difícil enkontrar buenoz enemigoz y loz Orkos nezesitamos enemigos porke nueztros Orkos nezesitan karne para komer y grog para beber.

Zoy más aztuto que un kanijo y más peligroso ke un dreadnought y loz chikoz ke me ziguen no pueden zer derrotadoz. En Pissenah pizamos a loz Marinez y nueztros eztandartez quedaron cubierto. Kon loz kazkoz que kogimoz de loz muertos. Kemamoz el puerto, matamoz a zus jefez y no dejamoz nada detrás nuestro, exzepto ruina.

Zoy el Zeñor de la Guerra Ghazghkull Mag Uruk Thraka y hablo en nombre de loz Diozes. Vamoz a pizotear el univerzo y vamoz a matar a kualquiera ke intente evitarlo. Voy ha hazerlo por ke zomos Orkos y eztamos hechoz para luchar y ganar".

Inscripción descubierta en los restos de un titán Warlord por los Ángeles Oscuros en Westerisle, Limnos IV.