

Los Klanez orkoz

Autor AGRAMAR

viernes, 26 de octubre de 2007

Modificado el viernes, 26 de diciembre de 2008

Mordisco de Víbora

"Primero dejan ke la zerpiente les dé un muerdo, entonzes elloz muerden el corazón de la zerpiente; dizen ke así se hazen los verdaderos Orkoz. Elloz son loz tipoz ke ze van en las navez a la deriva pa navegar por la Disformidaz."

Los Mordisco de Víbora raras veces se establecen en el mismo sitio durante mucho tiempo. Para los demás Orkos, los Mordisco de Víbora parecen estar constantemente buscando algo sin descanso. Solamente permanecen en un planeta lo suficiente como para participar en una buena lucha y luego se van. Los estudiosos Imperiales han especulado sobre que este Klan pueden ser los restos de una antigua cultura Orka. Los Orkos del Klan Mordisco de Víbora sufren la urgencia de la reproducción mucho más intensamente que cualquier otro Klan, y normalmente se internan en lo más salvaje de la vegetación para tener a sus descendientes. Confeccionan grandes parihuelas de hojas que son reforzadas por los extraños ritos de iniciación del Klan.

Estos ritos de iniciación comprenden el ser mordido por serpientes venenosas para succionar después el veneno de la sangre. Pocos Orkos sucumben al veneno - la mayoría simplemente se vuelven más resistentes cuanto más son mordidos. Los Mordisco de Víbora siempre llevan un buen número de estas serpientes cuando migran a nuevos planetas, por si acaso las formas de vida nativas resultan ser demasiado inofensivas. Continúan endureciéndose de esta forma durante el resto de sus vidas. El símbolo del Klan - no podía ser de otra forma - es una serpiente. Los Orkos del Klan Mordisco de Víbora son salvajes y brutales, prefiriendo vivir en parajes desolados e indómitos. Cultivan Garrapatos Peludos para poder decorarse con extravagantes crestas y coletas. Sus cuerpos están cubiertos por ondulantes tatuajes rojos, imitando los diseños de las serpientes. Otros símbolos comunes son capas de piel de lobo, que aumentan su apariencia primitiva e incivilizada. Sus ropas pueden incorporar todo tipo de pieles y trozos de animal (incluidas ratas muertas colgadas de sus colas). Los cascos suelen estar adornados por grotescos cuernos. Uno de los elementos más distintivos de su vestimenta son los cinturones de piel de serpiente, que son abrochados con hebillas de metal con forma de víbora.

Los pendientes y la joyería se hacen de piedra o cuentas de cerámica, plumas, conchas o colmillos de animales. Se cuelgan por todo el cuerpo, el cual es perforado en múltiples lugares con este propósito. Los Doktores se emplean a fondo en esta misión en particular, y se entregan con deleite a la labor de encontrar los lugares más dolorosos de perforar.

Pesados colgantes y collares de pinchos son lucidos con orgullo por algunos Mordisco de Víbora, quienes dicen que es una precaución ante posibles asaltos por parte de algún enemigo en mitad de la noche. Este Klan también es notorio por sus grotescos iconos y sus altamente individualistas estandartes y emblemas.

A los Orkos del Klan Mordisco de Víbora les gusta mantener grandes números de Jinetes de Jabalí. Esto puede ser por costumbre de los tiempos remotos en los que ya guerreaban, que ahora recibe nuevo impulso por la aparición de los Cyber-jabalíes. Estas criaturas biónicas extremadamente violentas son un increíble testimonio de los talentos combinados de los Mekánicos y Doktores que los crearon.

Goff

"Loz más grandez y feoz de tós los Orkoz, a tope de Tropaz de Azalto y Noblez. Luchan kareto a kareto, nada de ezcabullirse y pegar tiros dezde lejos como los pequez Gretchins y los Snotlins. Ningún otro Klan es tan duro komo loz Goff."

Los Goff se identifican por su equipo predominantemente negro y su tótem del Klan, que es una cabeza de toro negra. Este Klan tiene la reputación de poseer los Orkos más grandes, feos, feroces y chulos de todos.

De todos los Klanes guerreros Orkos, los Goff son los más atraídos por la excitación estruendosa de la batalla, especialistas en el combate cuerpo a cuerpo. Se consideran superiores a los cobardes Orkos de otros Klanes, quienes se quedan atrás para disparar cuando podían lanzarse a lo más crudo de la lucha. Emplean con profusión las granadas de palo, ya que hay que acercarse bastante para lanzarlas y son muy útiles en luchas de trincheras, ruinas, búnkers y

túneles. Los Goff siempre llevan una buena cantidad de estas granadas, metidas en sus cinturones o en las cañas de sus negras botas.

El negro es el color preferido por los Goff. Otros Klanes que lucen colores y esquemas brillantes son tratados despreciativamente como malos Orkos, a veces refiriéndose a ellos como "Eldars verdes". La decoración más común es el esquema de ajedrezado blanco y negro, o algún borde de casaca en un color más llamativo. La desviación excesiva de los gustos del Klan es recompensada con las burlas sangrantes de los compañeros y alguna paliza propinada por cualquier Jefe que se cruce en su camino. La pintura de guerra y los tatuajes también son considerados tabú por los Goff, pero los pendientes en forma de calaveras, colgantes con cráneos, remaches de metal prendidos de la piel y gruesos anillos para la nariz son comunes. Para los Goff, son las señales externas del rudo carácter innato a todo buen Orko. Los cascos lucen en ocasiones cuernos, siendo básicamente de estilo teutónico, lo cual ofrece mucha protección al cuello y la nuca (muy parecidos a los viejos Stahlhelm o Picklehaube con pincho de la antigua Tierra). Los miembros del Klan llevan una coraza que luce la runa Orka de su Casa sobre un fondo negro.

Lo Goff pueden presumir de poseer la mayor cantidad de Nobles y Tropas de Asalto. Esto es debido a que los Goff son los más militaristas de todos los Orkos. Todos los Orkos aman la práctica de la guerra, y a menudo guerrear para sobrevivir, pero de los Goff puede decirse que realmente viven únicamente para la guerra.

Los retoños de los Goff se enzarzan en peligrosas pruebas de fuerza entre ellos. Para estos desafíos se adornan con cascos rituales en forma de cabezas de toro con grandes cuernos. Entonces cargan unos contra otros, entrando en contacto con estruendosos chasquidos. Los jóvenes continúan luchando de esta forma hasta que uno de ellos ya ha tenido suficiente o muere.

A los rebaños de esclavos Snotlings y Gretchins (Snotz y Grotz) no se les permite vestir de negro - este privilegio se reserva únicamente para los Goff. Sin embargo, los Snotz y Grotz sí pueden pintar sus rostros de negro para demostrar a quienes sirven. Los esclavos deben contentarse con colores neutros y apagados. Cualquier intento de llevar esquemas llamativos se encontrará con un severo castigo a manos de cualquier Goff.

Luna Malvada

"Loz rikoz. Suz piñoz crecen mucho más rápido ke loz de otros Klanez, por lo que zon los más rikos, ¿entiendez? Montonez de ezclavos y lujoz, y todo ezo. Ziempre lo gatzan todo en ekipo de kombate para defenderze de otroz Klanez ke kieren "repartir" un poko sus rikezas."

El símbolo del Klan de la Luna Malvada es el rostro de una luna amarilla haciendo una mueca rodeada por un halo de llamas negras. El Klan de la Luna Malvada es lo que equivale a un gremio de mercaderes dentro de la sociedad Orka, continuamente comprando, vendiendo, intercambiando y especulando para conseguir dientes. Los Luna Malvada se encuentran en prácticamente cualquier Tribu. Sus dientes crecen mucho más rápido que los de otros Orkos, lo que los ha hecho muy ricos. También tienen un gran número de Devoradores de Carne, lo que añade mucho a su riqueza.

Los guerreros de la Luna Malvada lucen ropas con diseños impactantes y pinturas de guerra chocantes destinadas a impresionar al enemigo. Los más ricos de todos ostentan públicamente su poder llevando collares de dientes. Este Klan posee el mayor número de esclavos de todos, que son empleados en la manufactura de equipo de combate que es vendido o intercambiado a otros Klanes para aportar más beneficios.

Los Luna Malvada a menudo se involucran en tratos altamente secretos con razas alienígenas para conseguir tecnología y equipo no disponible para otros Orkos. También les gusta gastar sus dientes en comida, lo cual significa que muchos Luna Malvada son un tanto redondos en la zona de su cintura. Otro aspecto de los potentados Luna Malvada es su pretensión de poseer amplios conocimientos (entendidos desde el punto de vista Orko). Básicamente el Klan de la Luna Malvada tiene la reputación de conocer cosas a las que la mayoría de los Orkos no ven el lado práctico. Este Klan también tiende a agrupar en sus filas grandes cantidades de Eztrambóticos que emplean su riqueza en vestirse espectacularmente. Desafortunadamente para ellos, son llevados a la batalla y usados contra el enemigo como cualquier otro arma.

Cráneos de Muerte

"Loz mejorez zaqueadores de tó el univerzo, zon ladronez relámpago con muchoz Grots y Runtz ayudándolez a llevarze cozas."

Los guerreros Cráneos de Muerte son afamados saqueadores del campo de batalla. Después de cualquier carnicería o escaramuza, pueden ser vistos registrando alegremente los cuerpos de los caídos, quedándose con cualquier pieza deseable de armadura y ropa. Estos añadidos son empleados en aumentar el ya extraño aspecto de los guerreros del Klan Cráneos de Muerte. Esto conduce a menudo a ropa multicolor confeccionada a partir de muchos uniformes distintos cosidos juntos. Una familia, involucrada en el asalto y saqueo de una colonia penal Imperial, se marchó con todos los uniformes que encontró. Ahora son vistos por el campo de batalla vistiendo los pantalones o camisas con flechas negras distintivas de los convictos. Quizás fue el este símbolo de la flecha, que entre su raza goza de la reputación de poseer poderes mágicos, el que llamó su atención.

Este Klan recibe su nombre de su calavera-tótem cornuda. Cráneos y huesos son predominantes entre sus adornos personales. Por ejemplo, los cascos se tallan con las formas de grotescas calaveras sonrientes. Los Orkos Cráneos de Muerte habitualmente se adornan con amuletos de hueso de todo tipo: pendientes, colgantes y trozos de enemigos muertos hace mucho tiempo. Tales cosas tienen poder para el Klan. Algunos guerreros llegan a llevar docenas de costillas de enemigos soldadas juntas para formar una especie de coraza mística.

Es común para los Orkos Cabezas de Muerte pintar sus cabezas y traseros de azul oscuro. Una familia, habiendo obtenido pobres resultados en sus saqueos llegó a pintarse el cuerpo entero. Creen que este hábito atrae la atención y los favores de los dioses Orkos, proporcionándoles mejor fortuna en el combate y la rapiña. Los guerreros del Klan llevan emblemas de cráneos sobre un fondo colorista. Este Klan tiene muchos Gretchins inteligentes y emprendedores. Los Cráneos de Muerte también atraen a sus filas a gran número de hombres inquietos dada su reputación de saqueadores, estraperlistas y abiertos de miras. Como carroñeros del campo de batalla y pequeños ladrones de campamento, poseen la mala fama entre otros Klandes de vender equipo ratonero que no es lo suficientemente bueno como para llevarlo ellos mismos.

Sol Malvado

"Orkoz más chuloz y vazilones de todos, montonez de Mekánicos y armatroztes."

El tótem de este Klan es un rostro sonriente de ogrete rojo sangre saliendo de un sol. Los miembros de este Klan llevan siempre al menos una pieza de ropa de color rojo chillón, lo que les confiere una apariencia distintiva. El rojo es un color difícil de conseguir para los Orkos ya que pocos enemigos llevan uniformes de ese color para saquear, y la mayoría del tinte rojo que tienen se emplea en pintura para los vehículos. Consecuentemente, muchos de los guerreros sólo poseen un pequeño fragmento de tela roja, quizás una manga o una gorra. Otros se apañan con tela empapada en sangre, que se deja de poner cuando ésta se seca volviéndose marrón y rancia. Pintarse la cara de rojo es otra expresión de la obsesión de este Klan por dicho color. Una vez más, recurren a la sangre cuando la pintura se acaba.

Cada familia tiene su propia variación del tótem del Klan. Para los Orkos del Sol Malvado, el tótem representa el implacable y duro aspecto de un sol ardiente - un sol brillantemente rojo, como rebotante de sangre fresca. Esta idea puede remontarse a la época de sacrificios rituales hacia el rojizo sol que brillaba sobre el planeta natal de los Orkos. Históricamente, los Orkos pensaban que este sol necesitaba sacrificios de sangre periódicos para mantener viva su debilitada fuerza. El símbolo del sol se luce con orgullo en los estandartes de los oficiales y las corazas.

El Klan del Sol Malvado tiene muchos Mekánicos, lo que significa que también poseen un gran número de vehículos a su disposición (ya que los Mekánicos son indispensables para mantener los vehículos operativos). Los Sol Malvado son conocidos por sus Moteros. Estos Orkos se visten de cuero con la insignia del sol rojizo bien visible, se engalanan con cadenas y pinchos y llevan con orgullo sus botas negras con múltiples hebillas y puntera metálica. Sus frentes se adornan con remaches de metal grapados directamente a su grueso cráneo. Los Orkos del Sol Malvado llevan la obsesión Orka por el color rojo a la decoración de sus vehículos. Como todos los Orkos, creen que los coches rojos corren más, además de ser el color ritual de su Klan. Por ello, todo lo que un Orko debe hacer para mejorar la punta de velocidad de su cacharro es pintarlo de rojo brillante. "Entonzes ya nadie te podrá pillar."

Los Orkos emplean una gran variedad de vehículos - algunos diseñados y fabricados por los propios Mekánicos, otros por razas alienígenas. Después de que los Orkos "arreglen" los vehículos de otras razas varias veces, éstos llegan a adquirir un aspecto distintivamente Orko. Si un vehículo en particular consigue distinguirse en el campo de batalla, los Jefes quedan tan impresionados que ordenan la construcción de réplicas exactas para su uso personal o el de sus lugartenientes. Esta copia deliberada es la única forma de "producción en masa" que conocen los Orkos.

Hacha Sangrienta

"Loz apeztozos ezclavos de los humano. Algunoz Orkoz llegan a hazer de tó por unos pokos piño. No hay ná malo en ello, pero aliarze con loz humano... ezo ez otra coza."

El Klan del Hacha Sangrienta es reconocido por su símbolo de un hacha empapado en sangre. Siempre están metidos en disputas con el resto de los Klandes, más allá de la inevitable y continua animosidad entre los Orkos. Pocos Orkos sospechan que esto está impulsado por el Imperio, el patrón encubierto de los Hachas Sangrientas. El Imperio emplea este Klan como una quinta columna de infiltración en el mundo Orko y como "colchón" para absorber los peores efectos de cualquier disturbio entre los Orkos. Este Klan fue una vez muy poderoso, y dominó con facilidad la sociedad Orka durante mucho tiempo. Cuando comenzaron a tener demasiados tratos amistosos con alienígenas (especialmente humanos), los demás Klandes decidieron que habían soportado demasiado. Muchos Hachas Sangrientas fueron eliminados en una sucia guerra civil Orka conocida como La Gran Fiesta. Como resultado de ello el Klan fue derrocado y los supervivientes tuvieron que esconderse. En la actualidad siguen tratando con los humanos por pura necesidad, ya que el Klan depende de los dientes que el Imperio les proporciona a cambio de sus servicios. La fuente de estos pagos son los prospectores Imperiales que recorren los campos de batalla arrancando los dientes a los Orkos muertos. Los Klandes que se enteran de ello se disgustan aún más - no porque los Hachas Sangrientas acepten tales dientes, si no porque permiten que los humanos cojan lo que los Orkos consideran estrictamente suyo.

El apoyo Imperial no se lleva a cabo abiertamente. El Klan no emplea equipo Imperial ya que poco beneficio iban a sacar de ello. El Imperio prefiere pagar a los Hachas Sangrientas con su propia moneda Orka en lugar de con armas, ya que juzgan poco apropiado distribuir equipo entre enemigos potenciales (y más siendo Orkos). Sin embargo, hay unos pocos rogue traders especialmente corruptos y desviados que sí trafican con armas con los Orkos. Aunque el Imperio no ofrece su material al Klan, la influencia de su estilo militar es clara. Hay una gran abundancia de Mekánicos y armas pesadas entre los Hachas Sangrientas. Los guerreros llevan cascos, uniformes reglamentarios y armamento unificado. Sus vestimentas son de colores apagados y lucen esquemas de camuflaje estándar. Los altos rangos del Klan adoran toda la parafernalia militarística a su alcance, como medallas, gorras de plato con emblemas, prismáticos, fustas o bandoleras para la munición.

Junto a todos estos adornos se llevan también los emblemas Orkos, como piezas de armadura luciendo el símbolo del Klan, pendientes con forma de hacha, o pintura de guerra negra o azul - diferentes diseños distinguen a cada Familia. El arma favorita de los Hachas Sangrientas en cuerpo a cuerpo es, evidentemente, el hacha. Este arma se lleva metido en la caña de una bota hasta que llega la hora de emplearlo. Fieles a la tradición del Klan, los guerreros jamás limpian su hacha tras una batalla, para que la sangre lo cubra completamente.

Por medio de un puñado de naves espaciales manejadas por esclavos, e infectando algunos Pecios Espaciales adecuados, los Hachas Sangrientas son capaces de lanzar incursiones esporádicas contra otros Klandes. Lo hacen para saldar viejas deudas, capturar equipo y secuestrar más esclavos o Gretchins. Y también para impresionar a los agentes Imperiales y conseguir un nuevo envío de dientes.

Kulto de la Velozidaz

"Menudoz zumbaoz!!"

Mas que un clan es una subdivision que se encuentra sobretodo el el Sol malvado.

A los Orkos les gusta ir rápido. La velocidad cubre alguna necesidad profunda del temperamento Orko, igual que el tronar de los cañones, el chirriar de las cadenas de los carros y la excitación de la batalla. Extraen una sensación de éxtasis de la velocidad - les gusta sentir el viento en sus rostros, ver el polvo alzarse tras ellos en grandes nubes y escuchar el rugir de sus poderosos motores. Los estudiosos Imperiales creen que los Orkos son adictos a la velocidad, y teorizan que hay una región sensorial de su cerebro que se ve rápidamente estimulada por ella, creando una intensa euforia a altas velocidades.

Siempre que un Orko lleva su buggie o motocicleta al Mekánico, pregunta: "¿Púes hazer ke vaya más rápido?" Normalmente se necesita una buena mano de pintura roja y varias horas de ruidoso golpeteo en el motor. Ya que, como

todo Orko sabe, los vehículos rojos corren más ("Ez pura lógika, maldita zea"). Las máquinas más veloces tienen gran prestigio, y los Orkos ahorran dientes durante años para poder comprarse un vehículo realmente rápido (y rojo). Las rivalidades entre Nobles y Señores de la Guerra sobre quién lidera las hordas mecanizadas más rápidas llevan a incesantes carreras a muerte alrededor de los asentamientos Orkos.

Algunos Orkos nunca se bajan de sus vehículos; viven, comen y duermen en ellos. A menudo, sus dueños piden a los Mekánicos que les arreglen el carro de acuerdo a ello, poniéndoles hamacas colgadas en la parte trasera y jaulas para Garrapatos en los laterales listas para proveer a su dueño de un tentempié rápido. También piden estribos y agarraderas para sus sirvientes Gretchin, que deben sujetarse lo mejor que pueden para conservar sus vidas (los maníacos de la velocidad Orkos no se detendrán para recoger a un Gretchin que se cae por el camino). Cuando un vehículo Orko finalmente se detiene, puede ser convertido rápidamente en una tienda de campaña mediante telas y soportes.

Un Kulto a la Velocidad se alimenta de la gran variedad de buggies modificados, motos y vehículos saqueados que pueden ser reunidos por una Tribu Orka. La mayoría están en un estado constante de reparación, cayéndoseles las piezas a los pocos kilómetros de uso. Muchos de estos vehículos son propiedad de los propios Mekánicos, los más osados de los cuales intentan reparaciones con el vehículo en marcha. Los Orkos que sufren una verdadera adicción a la velocidad encuentran muy difícil parar una vez que han puesto su máquina a todo gas. Algunas veces, la única forma de hacer que un conductor se detenga es golpeándole en la cabeza. Los comandantes de las unidades mecanizadas tienen que recurrir a esta táctica muchas veces en el campo de batalla; de otra forma, sus conductores atravesarían las líneas enemigas y se alejarían hacia el horizonte sin detenerse.

Todas las Tribus tienen unos pocos Mekánicos que explotan el amor Orko por a velocidad para ganarse unos dientes. Construyen todo tipo de armazones con ruedas, patines y deslizadores. Cuanto más peligroso sea el viaje, más les gusta a los Orkos. Cualquier asentamiento Orko medianamente generará un amplio surtido de engendros parecidos. Algunos Nobles y Señores de la Guerra pueden encargar concretamente a algún Mekánico que les construya un transporte o montaña rusa con ruedas. Por ejemplo, uno de los artefactos de diversión Orka más comunes se parece a un gran mayo. Consiste en un gran poste central coronado por una rueda. Colgando de la rueda hay varias cuerdas con lazos al final de cada una. Los Orkos insertan uno de sus pies en el lazo y lo aprietan. Los Mekánicos activan el motor y la rueda comienza a girar cada vez más rápido. Las cuerdas giran libremente arrastrando a los Orkos cabeza abajo colgados de sus pies. La sensación de velocidad y desorientación los lleva a un estado cercano al éxtasis.

Tomado de la Wikibase y adaptado por Me