

la storia di waa inizia prima della sua nascita.

Il padre, rinomato orco di grande esperienza bellica trova un accordo per salvare una città di umani da una tribù locale di goblin che saccheggiava e depredava

le loro terre di continuo.

Essendo ultimo testimone di una gloriosa e bellicosa casata di orchi, aveva una taglia importante sulla sua testa ed il figlio sarebbe stato solo un problema di cui aver cura fino a quando

non in grado di potersi proteggere da se.

Il patto era che se lui avesse posto fine alle razzie di questi bruti ed il suo unico figlio, nato da un rapporto clandestino con la figlia di uno dei nobili del villaggio, avrebbe avuto accesso

alla comunità di umani come uno di loro almeno fino all'età in cui il padre non sarebbe potuto tornare a prenderlo per farne un guerriero. egli avrebbe portato il nome di WaaaH! in ricordo della sua stirpe.

Il fato vuole che il nobile nonno in questione facesse parte del senato cittadino e avesse rilevante peso nelle decisioni politiche dello stesso.

Questo, vedendo la "innaturale" propensione per il giovane waaah! (nome attribuitogli dal padre in onore del suo primo goblin squartato, racchiude in se simbolicamente i nomi delle generazioni

di orchi guerrieri che lo avevano preceduto con i nomi di Worthag, Abghat, Aguk e Azhug dove l'h indica semplicemente la fine del nome) a partecipare alla vita politica del paese, decide di

dar seguito alla componente umana del ragazzo, dandogli la possibilità di imparare da lui la nobile arte della diplomazia e della strategia.

Il mezzorco prende così le distanze da quelle che sono le sue brute origini, mostrando propensione, in barba alla predisposizione fisica, al ragionamento piuttosto che alla violenza.

Pare avesse pure preso gusto nello studio di materie umanistiche.

Il fato però ha destinato a lui ben altre vie.

Il goblin che saccheggiavano il villaggio infatti erano semplici strumenti di comunità rivali in economia che, vedendo ora la rinnovata supremazia del villaggio in fatto economico, decidono di raggrupparsi e raderlo al suolo per eliminare così la minaccia.

Il giovane waaaH! trae in questo episodio la più importante lezione sulla sua natura da mezzorco, la tanto nascosta ira infatti tornerà indomabile a recalmare il ruolo che più gli si addice.

Si narra che del paese non rimase che il ricordo, poichè non era in grado di froteggiare un'armata così grande con il suo esercito.

Molti però ricorderanno quella notte quest'essere affiancato da lupi ed altri animali con cui pareva saper comunicare inconsciamente schiacciare teste con un enorme martellone da fabbro, reperito chissà dove, terrorizzare decine di uomini con il solo sguardo e squartarne altre con foga mai vista prima.

L'ultima scena descritta dai pochi sopravvissuti del villaggio in fuga fu quella della belva ormai non più umana al centro di questa battaglia, unico guerriero superstite a difesa di un villaggio ormai distrutto, che continuava ad uccidere solo per colmare questo implacabile sentimento.

Si risveglierà solo, pochi giorni dopo, al centro di questo cimitero.

Qualcosa era cambiata in lui: nonostante il dolore per la perdita subita sembrava quasi che una parte di lui fosse tornata in vita quella notte, come se avesse preso una boccata di ossigeno dopo anni ed anni di apnea.

La cosa preoccupante però era il fatto che a lui questo pare non dispiacesse affatto.

Da quel momento Waaah!, ormai solo, proseguirà in una nuova esistenza dove le sue origini non saranno più in conflitto tra loro, ma si uniranno in qualcosa di indefinito che sarà poi l'anima di questo essere.

L'unico motivo per cui ha scopo di vivere è vendicare la distruzione del suo villaggio, per cui vaga in giro per il mondo al fine di diventare tanto forte da poter realizzare questo sogno.

tratti di personalità:

Il mezzorco riesce a creare legami forti con poche persone che, se degne di fiducia, diventeranno la sua famiglia o meglio il suo branco. A loro difesa riverserà le sue attenzioni in caso di battaglia.

Tendenzialmente riflessivo ma non è difficile vederlo procedere per soluzioni "Pratiche" nei svariati contesti.

Ritiene la sua arma un efficace strumento di dialogo, prendendolo di petto infatti è facile solleticare la reazione impulsiva della sua natura belligerante.

Non esiterà a mettere a rischio la sua vita e quella di chiunque, consapevolmente o meno, se gli si chiede di andare contro alla sua natura o ai suoi principi.

Il suo tratto diplomatico a volte consente, prima di prendere una decisione puramente istintiva, di ascoltare altre voci all'interno di quello che considera il branco.

Decisamente poco avvezzo al senso dell'umorismo.

Ideali:

per lui tutto si distingue in due categorie: le persone da non uccidere e le persone da uccidere.

Se resterete nella categoria delle persone da non uccidere abbastanza a lungo, potreste guadagnarvi il suo rispetto e diventare elementi da proteggere in battaglia.

Donne, bambini, vecchietti, goblin, streghe: niente e nessuno al di fuori del branco merita il pensiero del mezz'orco.

Il suo interesse è quello di restare all'interno del gruppo per spirito di avventura ma probabilmente non dà tanto valore neppure alla sua stessa vita, per cui tende a seguire le decisioni prese in gruppo.

Per lui il bene ed il male non hanno alcun significato.