

El Mundo de Aryth

# LA COLINA DEL ACERO

STEEL HILL

☞ Traducido por: Sorgolás

☞ Autor Original: Shadowfane

☞ Fuente: [www.againtheshadow.org](http://www.againtheshadow.org)

☞ Formato por: Álvaro Pérez Eguizábal

☞ Revisado por: Kano

## CRUACH EMYN Y LAS MINAS DE LIA RUDH EMYN

La ciudad de Colina del Acero (en norteño: Cruach Emyn) es una ciudad de minas y fundiciones en la falda de las montañas Piedra roja (N. Lia Rudh Emyn) en la cadena Cuernoalto. Antes de que Izrador conquistara las Tierras del norte, Colina del Acero era conocida por sus excelentes armas, armaduras y herramientas y también era una fuente de lingotes de hierro puro con los cuales los herreros del sur forjaban sus mercancías. La ciudad, llamada así por la colina sobre la que se derrama, era un complejo de fundiciones tan rodeado de áreas residenciales como alejado de cualquier pueblo de mineros, granjeros y leñadores. El aire siempre estaba lleno del humo gris del carbón y el repicar de los martillos.

En los días finales antes de la Última Era, Colina del Acero estaba regida por Lady Eden de la Casa Falon, llamada Doncella-Espada. Fue una reina noble y una de las pocas mujeres regentes entre los Dorns. Lady Falon habría muerto gustosamente para defender su pueblo y a la tierra de Eren de las amenazas de Izrador. Desafortunadamente no pudo ser así. Los insidiosos agentes del señor oscuro alcanzaron con su mano corrupta el corazón de su ciudad y sublevaron a uno de sus señores vasallos, un príncipe de origen sarcosano llamado Aushav, con promesas de vida eterna. Mientras la Doncella-Espada congregaba sus tropas para levantarse contra la Sombra, los propios soldados de Aushav tomaron la ciudad desde dentro y ésta cayó rápidamente bajo el control de Izrador.

El cada vez más demoníaco Aushav controla ahora lo que queda de la Casa Falon. La población de Colina del Acero trabaja como esclava bajo el yugo de los latigazos de sus amos orcos, excavando en las minas y fundiendo el acero. Tan pronto como mueren, otros son traídos por los esclavistas trasgo del otro lado de las Tierras del norte para ocupar su lugar. El acero y las armas que producen son embarcados y llevados en caravanas bien protegidas a través de la tierra de Eren y es usado para matar a sus hermanos y apoyar los esfuerzos bélicos contra los elfos y los enanos.



**Personajes Importantes:** Mo'rgatha (madre-esposa de la tribu de la Garra Ensangrentada), NM hembra orco Can12, Shazúrn (Lord Comandante de la Legión del Cráneo Partido), NM orco Brb2/Gue7; Bazan Githuran (Alto Capitán de Colina del Acero), LM sarcosano Gue8; Vylaria (Señora de las Misericordias), LM hembra dorn Leg8; Halding Martillo de Hierro (Lord Herrero) LM dorn Ext7/Cmb1; Voratch Juramentado Oscuro (Comandante de la Guardia del Templo), LM ereño Leg3/Gue 4.

## Lugares Clave

---

**1. Puente del este:** Un puente fortificado facilita el acceso a través del Río Coinlin. El Puente del este consta de un par de torres de guardia a cada lado del puente flanqueando unos pesados portones de madera de roble férrea endurecidos con fuego tachonados con acero. El Puente del este es el acceso principal a la ciudad, conectando con el Camino del este, un camino de tierra muy transitado que discurre hacia el sur a lo largo de las faldas de la cadena montañosa Cuernoalto y hacia el este en dirección a Bastión. La guardia de las torres de Puente del este están bien acuartelados con orcos de la Legión del Cráneo Partido.

**2. Puerta del mineral:** Se pueden utilizar macizas puertas de madera y pesados rastrillos para cerrar la entrada norte de la ciudad. La Puerta del mineral es la ruta principal para el hierro fundido y cualquier otro mineral que entra en la ciudad procedente de las minas y fundiciones.

**3. Puente del sur:** Este puente fortificado posee una construcción parecida al Puente del este, y une la Calle del Herrero con el Camino del sur. Este camino es poco transitado, se dirige al sur hasta las ruinas endemoniadas de Cale y Nalford. Aquellos que lo utilizan son granjeros de la aldeas que malviven a lo largo del Camino del sur, a causa de los altos diezmos de comida que entregan al Príncipe Falon.

**4. Castillo Falon:** La que fue una vez la sede de la Casa Falon, ha sido fuertemente modificada desde los tiempos de Eden Doncella-Espada. Se dice que existen túneles que atraviesan Cruach Emyn. Muchos ciudadanos de Colina del Acero han desaparecido dentro de estas mazmorras, para nunca reaparecer. El añadido más siniestro al castillo desde la traición de Eden es el gran edificio negro conocido como Garra de Hierro (ver entrada 5).

El Castillo Falon es el hogar del Príncipe traidor, Aushav Falon y su 'leales' sirvientes. El castillo y sus alrededores, al igual que la mayoría de Ciudad Alta, están vigilados por la guardia personal de Aushav, los temidos Jinetes Sangrientos. Los Jinetes Sangrientos, dirigidos por el Alto Capitán Bazan Githuran, son una fuerza de combate brutal y efectiva, descendientes de aquellos soldados que respaldaron la victoria de Aushav en Colina del Acero.

**5. Garra de Hierro:** Es una alta torre asentada en la parte superior de Cruach Emyn que se alza hacia las cargadas nubes grises. Se le llama la garra a causa de las pequeñas torres y torretas laterales que brotan del cilindro principal, dándole la apariencia de una retorcida garra. Varas de hierro, conductores relampagueantes montados sobre la torre y un intrincado patrón de piedras recubiertas de hierro usadas en la construcción de la torre son, con frecuencia, golpeadas por las constantes tormentas de rayos de la región, perfilando la siniestra torre con arqueados zarcillos de energía azul que pueden ser vistas desde millas a la redonda. La Garra de Hierro es la morada privada de Aushav, y está prohibida para todo el mundo excepto sus sirvientes y consejeros más cercanos.

**6. Templo de la Sombra:** Scath na'Cruach "La Sombra de Acero" es el nombre dado por la población local al malvado templo de la Sombra creado en la Ciudad Alta. El templo aloja un espejo rojo, el cual está al cuidado de los legados dirigidos por el Alto Legado Dorgath Manonegra, un legado escogido de entre lo mas selecto de los legados Dornitas. Los juegos de poder entre los legados de la Colina del Acero son realizados con depravado entusiasmo y muchos creen que Dorgath no seguirá respirando durante mucho tiempo. El recinto del templo está fuertemente protegido por legados soldados bajo el mando de Voratch Juramentado Oscuro, un legado soldado ereño y veterano de muchas guerras en el sur.

Hay pocos orcos entre la jerarquía del clero, con la notable excepción de Mo'rgatha, madre-esposa de la tribu de la Garra Ensangrentada. La Garra Ensangrentada engloba a la mayoría de los orcos de Colina del Acero, y Mo'rgatha fue colocada aquí por las madres de su tribu para proporcionar las necesidades de sus hijos. Mo'rgatha es una paria entre los legados humanos, los cuales desconfían y temen a esta poderosa bruja. Como resultado Mo'rgatha no reside en el complejo del templo, en lugar de eso ha construido su hogar en una deprimente y profunda caverna por debajo del castillo. Ahí ata los espíritus de los honrados y los corruptos a voluntad e impulsa sus enrevesadas tramas.

**7. Cuartel:** Hogar de la Legión del Cráneo Partido, el ejército residente de Colina del Acero. Como el castillo, la colina sobre la que el cuartel se asienta está atravesada por cavernas y túneles, excavados por los orcos que prefieren estos entornos a los edificios de la superficie de los sometidos humanos. Se dice que los túneles conectan el cuartel, el castillo y el templo de la sombra así como se alejan hacia la madrigueras de la Colina Goblin. Shazúrn Puño Sangriento es el comandante de la Legión del Cráneo Partido y el jefe militar en Colina del Acero detrás de Aushav. El enorme oruk está asistido por un cuadro de mando de guerreros y campeones de élite oruk.

**8. Fundición:** La mayor parte de la fundición del mineral de hierro se realiza en la minas, en los procesos de fundición, ya que es más eficiente que transportar vagones cargados de mineral a la ciudad sólo para tener que desechar la mayor parte como escoria. Los lingotes de hierro en bruto son transportados por vagones fuertemente protegidos a la ciudad, donde son limpiados de impurezas en las fundiciones y moldeados en lingotes de acero que son luego trabajados por los herreros de Colina de Acero para hacer armas y armaduras. El capataz jefe de las fundiciones de Colina de Acero es un traidor dornita por nombre Halding Martillo de Hierro; este gigantón controla su dominio con mano opresiva y cruel.

**9. Plaza del Herrero:** Esta plaza se localiza entre el muro de la ciudad y dos de las fundiciones de la misma. Los demás edificios son herrerías. El aire reverbera desde el alba hasta el ocaso con el sonido de metal contra metal, puesto que en las herrerías de Colina del Acero trabajan como negros bajo la atenta mirada de orcos maestros-del-látigo y traidores humanos que han ascendido entre la jerarquía de la Sombra gracias al dolor y el sufrimiento de sus semejantes.

**10. Jardines de la Muerte:** Los que una vez fueron exuberantes jardines accesibles a toda la ciudad, donde disfrutar de un descanso del duro trabajo, ahora se encuentran cerrados a cal y canto y son el blanco de todos los miedos. Los muertos de Colina del Acero son arrojados a los Jardines, donde alimentan a la población de Caídos que se encuentra allí o acaban alzándose ellos mismos como Caídos. Hasta los legados temen este lugar ya que los Caídos son demasiado numerosos para que, incluso ellos, los controlen y Dorgath ha intentado en varias ocasiones convencer a Aushav para incinerar a los numerosos muertos de Colina del

Acero. Sin embargo, no ha logrado superar a la locura del príncipe endemoniado por el momento y se deleita con el creciente cáncer de muertos vivientes que supuran en los jardines amurallados de Colina del Acero.

**11. Piedras de los Ancestros:** Conocido antiguamente como lugar de enterramiento de los muertos de Colina del Acero, las Piedras de los Ancestros no son usadas desde hace mucho tiempo. En épocas recientes, extrañas luces han sido vistas dentro del anillo de las Piedras de los Ancestros, pero las investigaciones superficiales de los legados del templo no encontraron signos de disturbios recientes (muchos vienen aquí buscando un Nudo de Poder y a un druida llamado Culan...).

**12.. Quemadores de hulla:** Estos son los destartalados asentamientos de los quemadores de hulla, quienes comercian con los suministros de combustible de los hornos siempre ardientes de Colina del Acero. Sin embargo, la industria de hulla de Colina del Acero está actualmente en crisis. En el pasado los árboles usados para fabricar la hulla eran constantemente repoblados por los leñadores locales, y los recursos no eran consumidos más rápido de lo que podían ser regenerados. Bajo las normas del Príncipe Demonio Aushav, años de mala administración y falta de repoblación han conseguido la deforestación de las tierras que rodean Colina del Acero. Los quemadores de hulla están obligados a ir a áreas cada vez más lejanas para obtener la madera que necesitan. Los asentamientos han menguado debido a que los quemadores de hulla caminan sin rumbo hacia el interior de las regiones remotas del norte. Los tragos y los orcos, actualmente, no quitan el ojo de las comunidades de quemadores de hulla, castigando las deserciones con la crucifixión delante de Puerta del Mineral tanto a los desertores como a miembros aleatorios de la comunidad.

La hulla usada en la industria del acero de Colina del Acero es transportada hasta el interior de la ciudad a pie en cestos y elevada con poleas por encima de los muros de la ciudad. Los cestos son bastante amplios y teniendo los contactos adecuados en la comunidad de quemadores de hulla y en la ciudad podrían ser usadas como ruta alternativa hasta Colina del Acero para no tener que atravesar cualquiera de los puentes fuertemente protegidos.

**13. Rediles de esclavos:** Contienen pocilgas para los esclavos traídos a la zona por siervos tragos antes de distribuirlos entre la ciudad, minas o recolección de hulla.

**14. Atalayas:** Estas torres de guardia están dotadas de orcos y tragos jinetes de lobos. La torre septentrional vigila por encima de los rediles de esclavos y el valle del río Blys. La torre meridional está posada en lo alto de un cerro dominando el Camino del sur protegiendo a la ciudad de incursiones desde el sur. En el este a cierta distancia entre la Carretera del norte y el Camino del este, torres gemelas protegen de incursiones a Colina del Acero desde ese flanco. Se rumorea que los sombríos, criaturas aladas, habitan estas torres y patrullan los cielos de noche. Los tragos jinetes de lobos y estas misteriosas criaturas aladas proporcionan una unidad de respuesta rápida que es usada para cazar esclavos fugitivos. El sobrenatural chillido de los agentes de la Sombra con frecuencia llenan el aire de la noche y los ciudadanos de Colina del Acero saben que uno de sus hermanos se ha perdido en la Sombra.

**15. La Madriguera:** Un complejo de cuevas y túneles, en su mayoría de origen natural debido a la acción del agua en la moldeable loma de caliza, la Madriguera aloja una borboteante multitud de comunidades de tragos. Las dos tribus principales moran aquí, los Recogedores de Hueso y los Mastica-Tuétanos.