

# Kronika

Zde jsou zapsány důležité události, které se na Ovínách odehrály. Pokud není uvedeno jinak, jsou to roky tětího vku St? edozem?.

## 29. Ov?ina

### Co se událo dříve — Bitva na Snžném poli

Hon za pokladem draka Bairanaxe vyvrcholil velikou bitvou na Snžném poli. Zapojily se mocnosti tohoto sv?ta — král trpaslík? se svým národem udatných bojovník?, starostka Jezerního lidu se svým národem zoceleným mnohými bitvami a moudrý elfský král, jenž již v?ky spojuje elfy. Po krvavém st?etu byl po Bairanaxovi vyst?elen ?erný šíp. Bestie, zasažena a krvácejíc, prchla ze Snžného pole daleko na jih — k vnitrozemskému mo?i Rhûn, kde na ostrov? Tol Narthad našla úto? íst? v jeskyních pod ostrovní horou. S sebou odnesla i velkou ?ást pokladu.

Prach bitvy se usadil. Elfové však ?elili rozkolu — skupina mladých elfských bojovník? se vydala svou vlastní cestou a usadili se v Temném hvozdu. V jejich ?ele stanul steward Temného hvozdu a jejich osada dostala jméno Nový Arnor.

Rány po Snžném poli se zahojily, ale chu? po pokladu rostla. Králové ?ty? národ? promluvili ke svým lidem.

Král trpaslík? hled?l do daleka a p?ísahal, že tu „stv?ru plnou ?erné jedovaté dra?í krve“ dostane. Trpaslíci se jen tak nevzdají.

Starostka Jezerního lidu uvažovala st?ízliv? — drak sedí na pokladu a poklad zvyšuje blahobyt. Vyslala zv?dy.

Elfský král promluvil tajemn?: „Orome, mocný lovec Valar, p?ed ?asem zaplakal nad našimi hvozdy a nyní se jeho slzy objevily. Slzy Valar jsou lék a požehnání zem?.“

V krajích se roznesla zv?st, že nestv?ry, jež p?ežily masakr na Severní spoušti, se sesbíraly, vylízaly si rány a op?t ohrožují pocestné. Divo?ina se pomalu po?ala hemžit nebezpe?ím.

### 2846–2848 Oromeho slzy a budování

Dobrodruzi vyrazili do krajiny. Oromeho slzy — zá?ivé kr?p?je zanechané lovcem Valar v mechách a travách — se staly tím, o? každý stál. Nosit je sm?li pouze hobiti a králové, nebo? ostatním by tíha Valarova smutku zlomila srdce.

Království stav?la svatyn?, kam slzy ukládala. Každá slza ve svatyni p?inášela požehnání a sílu zemi. Nový Arnor si vedl nadmíru zdatn? — Legolas, správce arnorský, koordinoval sb?r s takovou vervou, že brzy m?li arnorští slz nejvíce ze všech. Ale i elfové, jezerní lidé a trpaslíci usp?li a dost slz nashromáždili. Všechna ?ty?i království posv?tila své oltá?e.

Obchod kvetl. M?sta produkovala suroviny — d?evo, kámen, víno, kožešiny — a v trzích se míchaly groše s manou. Kdo cht?l mocnou zbra? ?i kouzlo, musel nejd?íve postavit p?íslušnou budovu. Kovárny, magická z?ídla a psince rostly po celém kraji jako houby po dešti.

### Rok 2848 Stíny v hvozdu

Zatímco dobrodruzi bojovali s nestv?rami a sbírali byliny, v hvozdu se objevili t?i podivní cizinci. Lesní v?dma, která nabízela vize a proroctví. Šprýma?, veselý kejklí? s pochybnou morálkou. A Poustevník, tichý znalec drak? a temných v?cí.

Nikdo ještě netušil, že jde o samotné Nazgûly v p?estrojení — Adûnaphel, Ren Ne?istý a Úvatha, služebníci Temného pána, kteří p?išli do kraje s jediným cílem: rozvrátit spojenectví národ? zevnit?.

Zpo?átku zadávali drobné úkoly. P?ines víno sk?et?m. Odnes n?co, co nepat?í tob?. Odm?ny byly lákavé a mnozí dobrodruzi — zvlášt? ti drzejší — si ?ekli: pro? ne? Získali první znamení korupce. Pak druhé. A n?kte?í — ti nejodvážn?jší nebo nejléhkomyšln?jší — i t?etí, ultimátní pe?e? temné služby.

Desítky dobrodruh? se zapletly s temnými silami. Zapalovali budovy cizích království. Vypálili Vílí palou?ek. Okrádali pocestné. Dodávali zbran? sk?et?m. Ale t?ch, kdo zašli až na samý okraj temnoty, bylo nakonec jen hrstka.

## Rok 2850 - Gandalf vstupuje do Dol Gulduru

?arod?j Gandalf se vydal do temné pevnosti Dol Guldur. Vzal s sebou hrdiny, které mu království prop?j?ila, a sestoupil do kobek. Cht?l potvrdit, zda zlo, které v pevnosti sídlí, je skute?n? navrátivší se Sauron — a zachránit trpaslí?ího krále Thráina II., jenž tam údajn? ch?adl v zajetí.

Výprava nebyla úsp?šná. Kobky byly hluboké, nep?átelé silní a trpaslíka se osvobodit nepoda?ilo. Gandalf se vrátil s potvrzením, že zlo v Dol Gulduru je skute?n? Sauron — ale Thráin z?stal v ?et?zech. Ten úkol bude muset po?kat.

## Rok 2852 - Bílý koncil a temný vítr

Gandalf naléhal na Bílý koncil, aby zaúto?il na Dol Guldur. Avšak Saruman — který tajn? hledal Jeden Prsten pro sebe — útok zablokoval. Koncil se rozešel bez rozhodnutí a nad?je na brzké vyhnání Saurona pohasla.

A mezitím do kraje zavál temný vítr. Svatyn?, dosud spolehlivý zdroj požehnání, se staly nevyzpytatelnými. N?kte?í z t?ch, kdo prosili o dar oltá?e, odcházeli s plnýma rukama; jiní s prázdnýma. P?ízrak nevole a ned?v?ry se plížil krajem.

Gandalf obcházel království a hledal podporu pro další výpravu. N?kte?í m?sta ho vyslyšela, jiná m?la vlastní starosti.

## Rok 2854 - Odhalení a o?ista

Králové si kone?n? všimli, že n?co není v po?ádku. Budovy ho?ely. Slzy mizely ze svatyn, groše z pokladnic. A n?kte?í hrdinové se chovali podez?ele. Strážníci, jimž bylo sv??eno bdít nad bezpe?ím, své povinnosti brali na lehkou váhu, a tak trvalo dlouho, než se rozšum?lo, že v zemi p?sobí služebníci Stínu.

Když ale pravda vyšla najevo, obrat byl rychlý a rozhodný. Králové zakro?ili spole?n?. Dobrodruzi, kte?í na sebe p?ijali temná znamení, stanuli p?ed volbou — a mnozí se rozhodli pro cestu zp?t ke sv?tlu. Cesta o?isty nebyla snadná, ale ti, kdo ji podstoupili, z ní vyšli siln?jší a moud?ejší.

## Rok 2855 - Plavba na Tol Narthad a poslední bitva

P?išel ?as vydat se za drakem. Zv?dové potvrdili, co mnozí tušili — Bairanax se ukryl na ostrov? Tol Narthad na vnitrozemském mo?i Rhûn, v jeskyních pod ostrovní horou, kde znovu shromaž?oval poklad. Bez flotily se na ostrov nebylo možné dostat.

Aby království mohla vyplout, musel každý národ postavit flotilu — a ta nebyla levná. Elfové, pilní a p?ipravení, sehnali prost?edky jako první. Trpaslíci, kte?í sed?li na hromadách zlata, ale neradi se s ním lou?ili, se nechali dlouho p?emlouvát — nakonec ale zaplatili. Jezerní lidé, kte?í ve své obchodnické horlivosti již vše prodali, museli škrábat po dn? — ale i ti se složili. A Nový Arnor, vždy praktický, dal dohromady vše pot?ebné.

?ty?i flotily vypluly spole?n? p?es jezero Rhûn k ostrovu Tol Narthad. Spole?ná plavba ?ty? národ? za jedním cílem — okamžik, na který se dlouho vzpomínalo.

Po vyloďení však p?išlo p?ekvapení. Oni jdou sice na draka, ale objevila se zde V?dma, Poustevník i Šašek - v temném a s odhozenými maskami. S velikou radostí jim oznámili, že je dostali p?esn? tak, kde je cht?li a p?íseřné Bairanaxovo vojsko si s nimi poradí. I povolali ty temné z národ?, kte?í páchali zlé ?iny a lákali je na svou stranu. Našt?stí pro svobodné národy, to

bylo jen málo z nich. Raistlin přešla ve finálních dnech definitivně na temnou stranu. A s ní Jáchym VIšek a další dva bojovníci. Temnota si vždy najde své.

A pak přišla bitva. Všechny tyto národy stanuly na ostrově proti Bairanaxovi a jeho nohsledům. Boj byl zuřivý. Hrdinové padali a vstávali, měřily se zvony a kouzla se třásla. A nakonec — opřel černý šíp zasáhl draka. Bairanax, podruhé zraněný a krvácející, prchl z Tol Narthadu i s pokladem kamsi za obzor.

Vítežství? Ano, ale ne úplné. Drak žije. Pokladu mnoho nezbylo, co drak neodnesl to utratil na povolání armády. Spojenectví tyto národy přetrvalo — a s ním naděje, že své místo na slunci uhájí.

Nový Arnor získal 5 trofejí přišer, Elfové 6 trofejí, trpaslíci 7 trofejí a lidé 6 trofejí.

## Zvláštní záznamy kronikáře

Maddie z Jezerního města — bez očekávání odměny přinesla zásadní zprávu o drakovi a jeho državách. Starostka Neneke ji osobně pochválila jako příklad lidskosti a odvahy. Jméno Maddie budiž zaneseno do kroniky jako hybatelka dějin.

Družiny dobrodruhů — ku podivu se mezi sebou dělily o zkušenosti, aby každá družina měla sílu elit nebezpečím. Taková spolupráce nebývá samozřejmostí.

Steward Nového Arnoru — vedl svůj lid s nebyvalou oddaností. Sounáležitost v Novém Arnoru byla ze všech národů nejsilnější.

Trpaslíci — nadšení krále a jeho lidu bylo nakažlivé. Kdo viděl trpasličího krále v čele svého národa, ten pochopil, proč se říká, že trpaslíci se jen tak nedají.

Penězokazci — několik dobrodruhů se pokusilo podvrátit smutný systém království rozměňováním stříbrných za drobné. Obchodníci byli včas varováni a pokus se nezdařil. Jejich jména si kronikář zapamatoval a poté z knih škrtl.

## 28. Ovšina

**2790** - Zima polevila a stopaři Jezerních lidí se vydali na sever. Před průsmykem vedoucí skrz hory Ered Mithrin narazili na zbídačeného trpaslíka, elfa a člověka. Ti prchli z Norr-dumu, nejsevernější výspy civilizace. Město známé svými bohatými doly a jehož králové získali prý snad i dračí hordu. Bohužel, v zimě a bez kontaktu s ostatním světem, byl Norr-dum napaden, přemožen, jeho lid rozprášen a zničen. Stvoři ukradly poklad, který patří Svobodným národům. Králové a starostka se zapřísáhli, že ho získají zpět, a budou o něj bojovat do poslední kapky krve svých poddaných.

**2791** – Hobiti obléhají Vesnici, ovšem první vesnici obsazuje Feanor.

**2831** - Byla založena Demokratická Republika Spojených Ras. Takto se jmenoval přípravný výbor pro budoucí zemi Nový Arnor, do které před velkou bitvou s přišerami přešlo nemálo hrdinů.

**2832** - Svobodné národy se vydaly za ledový průsmyk do na Sněžné pole

Lidé - 23,5 pokladů. Nový Arnor - 14 pokladů DRSR, 14 pokladů Trpaslíci. 3,5 pokladů Elfové.

## 27. Ovšina

Svobodným národům se podařilo odvrátit snahu Nekromantových pochopů donést mu prsteny živi, kterým by mohl uvrhnout Rhovanion do tuhé zimy. V takové situaci, by mohli přiletět drákové ze severních spouští, či jiné stvoři a Svobodné národy by musely uprchnout. Naštěstí díky udatným hrdinům byly prsteny živi získány, jejich síla probuzena a

jen jeden či dva padli do rukou pohánků a ti o ně přešli v závěrečné bitvě, kdy se marně pokusili získat prsteny všechny.

### 2767 třetího vku zařiná 27. Ovina.

Svobodným národům se podařilo odvrátit snahu Nekromantových pochopů donést mu prsteny živlů, kterým by mohl uvrhnout Rhovanion do tuhé zimy. V takové situaci, by mohli přiletět drákové ze severních spouští, či jiné stvůry a Svobodné národy by musely uprchnout. Naštěstí díky udatným hrdinům byly prsteny živlů získány, jejich síla probuzena a jen jeden či dva padli do rukou pohánků a ti o ně přešli v závěrečné bitvě, kdy se marně pokusili získat prsteny.

Zápis trpasličího kronikáře [zde](#).

## 26. Ovina

### 2758 třetího vku (Zaátek 26. Oviny)

Po pár letech začali v dálce skoušet vlci ze severní spouště, léto skončilo podivně brzy a místo zářivého slunce je chlad a mlha. Uběhlo několik dlouhých roků s krátkými léty a mrazivými zimami.

2760 Radagast vyslal několik výzvných výprav do Dol Gulduru, ale hrdinové od kapitána skoušet nic nezjistili napoprvé a až později dostali informaci, že skoušet z nějakého důvodu chtějí zajmou elfí kovářku Lindir z Cesmínie.

2761 Hrdinům se podařilo zachránit Kovářku (a zjistili, že to byla spíše pěkyn) a dozvěděli se, že v Rhovanionu ukrylo 15 elfích kovářských mistrů z Cesmínie 5 prstenů živlů, které nesmí padnout do rukou zlým silám, protože mají moc mžít živly a pošasí svůta. Kde však ty prsteny mohou být? Elfové je důkladně ukryli a začarovali místa jejich posledního odpočinku, souasně však nechali dopis, který správným lidem cestu k prstenu ukáže. Každý takový dopis byl rozdělen na 3 části, které jednotliví potomci Elfích kovářů hlídali.

2762 Království se snažila na zimu připravit zlepšováním svých vesnic a území. Přitom došlo k potyčkám o vlastnictví vesnic.

2765 Starostka Jezerního města našla a rozluštila jednu část dopisu.

2766 Přesery z hvozdů se na tyto krásné a bohaté vesnice snesly jako supi, ale po tvrdém boji byl naštěstí od většiny z nich odražený. Jest padlým trpaslíkům. Svobodné národy musí rychle přijít na to, jak zimu zastavit, chtějí-li žít ve svých domovech.

## 25. Ovina

### 2742 třetího vku (Zaátek 25. Oviny)

Přesery byly zahnány. Všude mír. Elfové a trpaslíci však museli pobít své krále a korunovat nové. To nebývá často tak snadné, zvláště jde-li o úmrtí nečekaná. Národy se tedy domluvily, že se všichni králové znovu sejdou na výročí podzimní rovnodennosti a budou rokovat o tom, jak udržet Hvozd a jeho okolí i nadále bezpečným a jak prozkoumat jeho tajemství. Váš přibýh práv zařiná ...

2745 Probíhá kolonizace nových Osad.

2749 Hrdinové bojují s Pánem pavouků, Skouetím králem a Krysodlakem a poráží je. Jsou to služebníci Nekromanta (což Hrdinové netuší), kteří jakoby něco hledali poblíž jejich sídlišť a u toho vypálili několik vesnic. Nekromantovi služebníci hledali stopy

2750 Hrdinové poráží Zdivo?elého Huorna, ale Nemrtvá elfí královna jim nakonec t?sn? uniká.

2751 (**Konec 25. Ov?iny**). Veliká oslava všech národ? od Velkého zeleného lesa. Po odehnání nekromantových pochop? se do Temného hvozdu a Rhovanionu zase na chvíli vrátil klid a mír.

## 24. Ov?ina

### P?íb?h 24. Ov?iny

V kraji se objevili dva ?arod?jové, moud?e radili, ale mnohá místa v hvozdu ztemnala a pokojné žití bylo narušeno vyslanci temných sil. Dokonce byl otráven pramen vody z hv?zd. P?íšery byly ?ím dál tím drzejší až nakonec vedeny a sjednoceny neznámou silou donesly poklad až k draku Šmakovi a cht?jíc si jej koupit pro útok na trpaslí?í m?sto.

2741 t?etího v?ku St?edozem?.

Drak Šmak se probudil a vylétl po dlouhém spánku z hory.

Trpaslíci zavolali všechny na pomoc proti blížící se hord? a zapojili veškerou diplomacii a zlato. Draka Šmaka se poda?ilo upokojit velkým výkupným, a tak se rozhodl bitvy neú?astnit. Hordy sk?et?, vlk? a harpyjí se pak rozbily o udatné hrdiny všech t?í národ?. Bitva nebyla dlouho rozhodnuta a vít?zství se nedožili jak král elf?, tak ani král trpaslík?. Nakonec však na bojišti z?stala hrstka hrdin? Svobodných národ? a prohlásili bitvu za své vít?zství.

Revize ? 3

Vytvořeno 2026-04-12 18:04:49 UTC uživatelem Admin

Aktualizováno 2026-04-12 18:04:54 UTC uživatelem Admin