

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? íšt? 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, měče zvonily a kouzla se třásla. A nakonec — opět černý šíp zasáhl draka. Bairanax, podruhé zraněný a krvácející, prchl z Tol Narthadu i s pokladem kamsi za obzor.

Vítezství? 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 však 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 patřil 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 živlů, 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 živlů získány, jejich síla probuzena a

jen jeden či dva padli do rukou pohánek? 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 pochopit donést mu prsteny živé, 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 živé získány, jejich síla probuzena a jen jeden či dva padli do rukou pohánek? a ti o ně přešli v závěrečné bitvě, kdy se marně pokusili získat prsteny.

Zápis trpasličího kronikáře [zde](#).

26. Ovina

2758 třetího vku (Začátek 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 kováku Lindir z Cesmínie.

2761 Hrdinům se podařilo zachránit Kováku (a zjistili, že to byla spíše pěkyn?) a dozvěděli se, že v Rhovanionu ukrylo 15 elfích kovářských mistrů z Cesmínie 5 prstenů živé, které nesmí padnout do rukou zlým silám, protože mají moc mnit živly a pošasivta. Kde však ty prsteny mohou být? Elfové je důkladně ukryli a začarovali místa jejich posledního odpoinku, 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 (Začátek 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, Skoušetím 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 ? 4

Vytvořeno 2026-04-12 18:05:00 UTC uživatelem Admin

Aktualizováno 2026-04-12 18:05:41 UTC uživatelem Admin