

Kronika

Zde jsou zapsány důležité události, které se na Ov?inách odehrály. Pokud není uvedeno jinak, jsou to roky t?etího v?ku St? edozem?.

29. Ov?ina

Co se událo dříve — Bitva na Sněžném poli

Hon za pokladem draka Bairanaxe vyvrcholil velikou bitvou na Sněžném 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 Sněžného 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 Sněžném 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 prococtví. Šprýma?, veselý kejklí? s pochybnou morálkou. A Poustevník, tichý znalec drak? a temných v?cí.

Nikdo ještě netušil, že jde o samotné Nazgûly v pěstrojení — Adûnaphel, Ren Ne'istý a Úvatha, služebníci Temného pána, kteří přišli do kraje s jediným cílem: rozvrátit spojenectví národů zevnitř.

Zpočátku zadávali drobné úkoly. Přines víno skřetům. Odnes něco, co nepatří tobě. Odměny byly lákavé a mnozí dobrodruzi — zvláště ti drzejší — si řekli: proč ne? Získali první znamení korupce. Pak druhé. A nakonec — ti nejodvážnější nebo nejlépkomyslnější — i tětí, ultimátní péče temné služby.

Desítky dobrodruhů se zapletly s temnými silami. Zapalovali budovy cizích království. Vypálili Vílí palouček. Okrádali pocestné. Dodávali zbraně skřetům. Ale těch, kdo zašli až na samý okraj temnoty, bylo nakonec jen hrstka.

Rok 2850 - Gandalf vstupuje do Dol Gulduru

Arroděj Gandalf se vydal do temné pevnosti Dol Guldur. Vzal s sebou hrdiny, které mu království propůjčila, a sestoupil do kobek. Chtěl potvrdit, zda zlo, které v pevnosti sídlí, je skutečně navrátilivší se Sauron — a zachránit trpasličího krále Thráina II., jenž tam údajně chýl v zajetí.

Výprava nebyla úspěšná. Kobky byly hluboké, nepřátelé silní a trpaslíka se osvobodit nepodařilo. Gandalf se vrátil s potvrzením, že zlo v Dol Gulduru je skutečně Sauron — ale Thráin zůstal v těžce. Ten úkol bude muset pokračovat.

Rok 2852 - Bílý koncil a temný vítr

Gandalf naléhal na Bílý koncil, aby zaútočil na Dol Guldur. Avšak Saruman — který tajemně hledal Jeden Prsten pro sebe — útok zablokoval. Koncil se rozešel bez rozhodnutí a naděje na brzké vyhnání Saurona pohasla.

A mezitím do kraje zavál temný vítr. Svatyně, dosud spolehlivý zdroj požehnání, se staly nevyzpytatelnými. Někteří z těch, kdo prosili o dar oltáře, odcházeli s plnými rukama; jiní s prázdnými. Přítlak nevole a nedůvěry se plížil krajem.

Gandalf obcházel království a hledal podporu pro další výpravu. Někteří města ho vyslyšela, jiná měla vlastní starosti.

Rok 2854 - Odhalení a očista

Králové si konečně všimli, že něco není v pořádku. Budovy hořely. Slzy mizely ze svatyn, groše z pokladnic. A někteří hrdinové se chovali podezřele. Strážníci, jimž bylo svěřeno bdít nad bezpečím, své povinnosti brali na lehkou váhu, a tak trvalo dlouho, než se rozšumělo, že v zemi působí služebníci Stínu.

Když ale pravda vyšla najevo, obrat byl rychlý a rozhodný. Králové zakročili společně. Dobrodruzi, kteří na sebe přijali temná znamení, stanuli před volbou — a mnozí se rozhodli pro cestu zpět ke světlu. Cesta ořisty nebyla snadná, ale ti, kdo ji podstoupili, z ní vyšli silnější a moudřejší.

Rok 2855 - Plavba na Tol Narthad a poslední bitva

Přišel čas vydat se za drakem. Zvědové potvrdili, co mnozí tušili — Bairanax se ukryl na ostrově Tol Narthad na vnitrozemském moři Rhûn, v jeskyních pod ostrovní horou, kde znovu shromažďoval 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 připravení, sehnali prostředky jako první. Trpaslíci, kteří seděli na hromadách zlata, ale neradi se s ním loučili, se nechali dlouho přemlouvát — nakonec ale zaplatili. Jezerní lidé, kteří ve své obchodnické horlivosti již vše prodali, museli škrábat po dně — ale i ti se složili. A Nový Arnor, vždy praktický, dal dohromady vše potřebné.

Čtyři flotily vypluly společně přes jezero Rhûn k ostrovu Tol Narthad. Společná plavba čtyř národů za jedním cílem — okamžik, na který se dlouho vzpomínalo.

Po vyloďení však přišlo překvapení. Oni jdou sice na draka, ale objevila se zde Vřdma, Poustevník i Šašek - v temném a s odhozenými maskami. S velikou radostí jim oznámili, že je dostali přesně tak, kde je chtěli a přisedlé Bairanaxovo vojsko si s nimi poradí. I povolali ty temné z národů, kteří páchali zlé činy a lákali je na svou stranu. Naštěstí 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 — opřít 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 přežilo — 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 čelit 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 smýšlený systém království rozměrováním stříbrných za drobné. Obchodníci byli včas varováni a pokus se nezdařil. Jejich jména si kronikář zapamatoval a poté z knih škrtl.

28. Ovčina

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. Stvořily 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. Ovčina

Svobodným národům se podařilo odvrátit snahu Nekromantových pochopů donést mu prsteny živel, 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 živel získány, jejich síla probuzena a jen jeden či dva padli do rukou pohánek a ti o ně přišli v závěrečné bitvě, kdy se marně pokusili získat prsteny všechny.

2767 třetího veku zařiná 27. Ovina.

Svobodným národům se podařilo odvrátit snahu Nekromantových pochopů donést mu prsteny živel, 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 živel získány, jejich síla probuzena a jen jeden či dva padli do rukou pohánek a ti o ně přišli v závěrečné bitvě, kdy se marně pokusili získat prsteny.

Zápis trpasličího kronikáře [zde](#).

26. Ovina

2758 třetího veku (Zaátek 26. Oviny)

Po pár letech začali v dálce skúzet vlci ze severní spouští, 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 skúet? nic nezjistili napoprvé a až později dostali informaci, že skúeti z nějakého důvodu chtějí zajmou elfí kovářku Lindir z Cesmínie.

2761 Hrdinům se podařilo zachránit Kovářku (a zjistili, že to byla spíše p?vkyn?) a dozvěděli se, že v Rhovanionu ukrylo 15 elfích kovářských mistrů z Cesmínie 5 prstenů živel, které nesmí padnout do rukou zlým silám, protože mají moc m?nit živly a po?así sv?ta. Kde však ty prsteny mohou být? Elfové je důkladně ukryli a začarovali místa jejich posledního odpo?inku, sou?asn? 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 Přisery z hvozdu 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 zůstat ve svých domovech.

25. Ovina

2742 třetího veku (Zaátek 25. Oviny)

Přisery byly zahnány. Všude mír. Elfové a trpaslíci však museli pohábit své krále a korunovat nové. To nebývá často tak snadné, zvláště jde-li o úmrtí ne?ekaná. Národy se tedy domluvily, že se všichni králové znovu sejdou na výročí podzimní rovnodennosti a budou rokovat o tom, jak udržet Hvozda a jeho okolí i nadále bezpečným a jak prozkoumat jeho tajemství. Váš příběh právě začíná ...

2745 Probíhá kolonizace nových Osad.

2749 Hrdinové bojují s Pánem pavouk?, Sk?etím králem a Krysodlakem a poráží je. Jsou to služebníci Nekromanta (což Hrdinové netuší), kteří jakoby něco hledali poblíž jejich sídliš? 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?íbh?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 chtějí 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 podařilo 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