

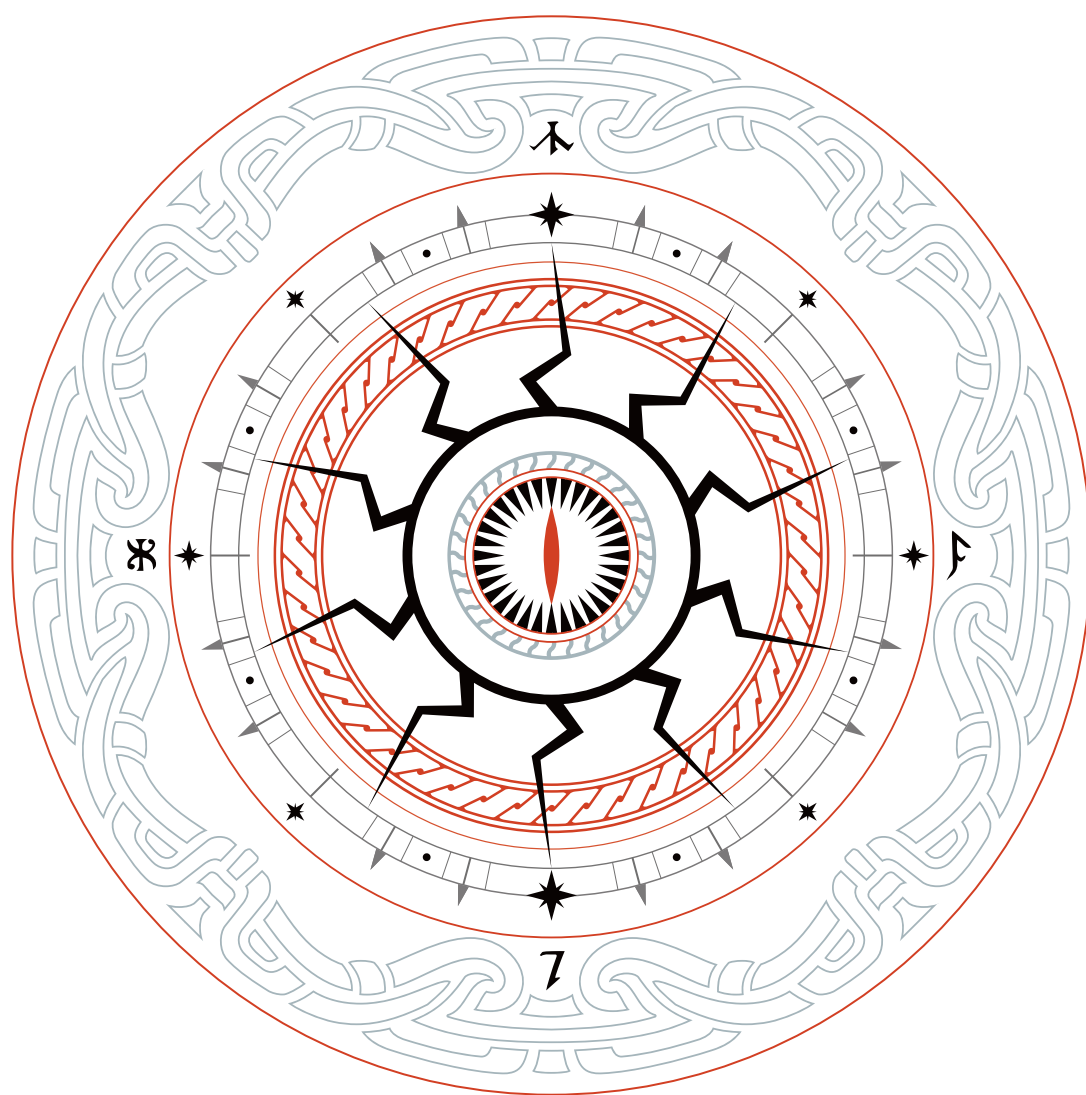
KAREN WYNN FONSTADOVÁ

ATLAS STŘEDOZEMĚ



KAREN WYNN FONSTADOVÁ

ATLAS STŘEDOZEMĚ



ARGO

Toddovi, Markovi a Kristi,
kteří sdíleli deset let zkoušek
a triumfů Středozemě,
a Kitu Keefeovi, mému veselému
a statečnému příteli, který mi prvně
půjčil *Pána prstenů*

THE ATLAS OF MIDDLE-EARTH, Revised Edition by
Karen Wynn Fonstad
Copyright © 1991 by Todd A. Fonstad
Published by arrangement with William Morrow, an imprint of
HarperCollins Publishers. All rights reserved.
Maps restored by Stéphane Arson
© Bragelonne, 2022

© Argo, 2025
Translation © Stanislava Pošustová, 1998, 2025.

ISBN 978-80-257-4721-6 (váz.)
ISBN 978-80-257-4835-0 (e-kniha)

Runy na růžici odpovídají těm, jež se používaly na všech mapách ve Středozemi bez ohledu na jazyk.
Povšimněte si, že hlavní směr představuje západ, tedy směr, jímž ležel Valinor.

 númen (západ)	 formen (sever)	 hyarmen (jih)	 rómen (východ)
--	---	--	---

PODĚKOVÁNÍ

Ačkoli kvalita a přesnost (či nepřesnost) těchto stránek závisí zcela na autorce, dílo by nikdy nemohlo být dokončeno bez povzbuzení a pomoci mnoha lidí:

Mého manžela Todda, docenta geografie, který mi poskytl nejen citovou podporu, ale i odkazy a rady při kritickém prvním vyhodnocování obecně zeměpisného základu pro regionální a tematické mapy.

Mé matky Estis Wynnové, která svědomitě přepsala velkou část rukopisu na stroji, a mé sestry Marsy Crissupové, která to vše přepsala do počítače.

Rodičů mého manžela, Fay a zesnulého Warda Fonstadových, mých dobrých přítelkyň Ley Meekerové a Zendy Gutierrezové a dalších příbuzných a přátel, kteří naslouchali mému bédování, hlídali děti, vyřizovali pochůzky a odpouštěli mi, že jim pro přílišné množství práce jejich dobrou vůli neoplácím.

Mnoha čtenářů, kteří se se mnou podělili o své nadšení, dotazy a návrhy během deseti let od prvního vydání *Atlasu*.

Mnoha pracovníků Wisconsinské univerzity v Oshkoshi, kteří zodpovídali mé dotazy, mezi nimi Paula Johnsona, Williama a Doris Hodgeových, Andrewa Bodmana, Nilse Melanda, zesnulého Donalda Netzera, Neila Harrimana, Donalda Bruyera, Herberta Gaedea, Ronalda Cranea a Marvinu Mengelinga.

Lisy Richardsonové, která pro mě objevila lak na zamažávání překlepů.

Jamese M. Goodmana, mého hlavního učitele na Oklahomské univerzitě, který mě učil kartografií, vedl mou

diplovou práci a poskytl mi neocenitelné poznatky o tom, jak uspořádat dlouhou studii.

Zaměstnanců Oddělení zvláštních sbírek a univerzitního archivu na Marquettově univerzitě, kteří mi ochotně umožnili přístup k Souboru rukopisů J. R. R. Tolkiena, jmenovitě Chucka Elstona a Taum Santoskiové. Bez kreseb, které mi zde zpřístupnili, by si byl tento *Atlas* vyžádal mnohem víc počátečních prací a daleko rozsáhlejší revizi.

Katedry geografie, oddělení kartografických služeb a Střediska učebních pomůcek na Wisconsinské univerzitě v Oshkoshi a Oshkoshské veřejné knihovny, kde jsem načerpala mnohé své odkazy.

Redaktorů nakladatelství Houghton Mifflin a dalších tamních zaměstnanců, kteří mne od počátku nadšeně podporovali. Zvláště děkuji redaktorkám obou vydání: Stelle Easlandové, která redigovala to první, Ruth Hapgoodové, jež provedla revizi, a Anne Barrettové, mé první tamní spolupracovnici.

Robertu Fostera, bez jehož skvělého slovníku by bylo dokončení původního atlasu trvalo mnohem déle.

Christophera Tolkiena, jehož vydání *Silmarillionu* mě podnítilo k této práci a jenž vykonal monumentální dílo uspořádáním série *Dějiny Středozemě*.

A zejména J. R. R. Tolkiena, který napsal knihy nejen strhující, ale i puntičkářsky přesné. Jedině taková šíře znalostí a pozornosti vůči podrobnostem mohla poskytnout údaje pro celý atlas – a ještě pro revizi!

OBSAH

Poděkování 3

Předmluva k revidovanému vydání 7

Úvod 9

PRVNÍ VĚK 13

Úvod 15

Valinor 20

Beleriand a země na Severu 23

Velký pochod 30

Útěk Noldor 32

Říše před Velkou porážkou 33

Menegroth, Tisíc jeskyní 34

Nargothrond 35

Gondolin 36

Thangorodrim a Angband 36

Příchod lidí 38

Putování Berena a Lúthien 39

Putování Túrina a Nienor 40

Beleriandské bitvy 42

DRUHÝ VĚK 49

Úvod 51

Rozmístění uprchlíků 54

Nástup Temných roků 56

Númenor 57

Výpravy Númenorejců 58

Říše ve vyhnanství 60

Poslední spojenectví 61

TŘETÍ VĚK 63

Úvod 65

Království Dúnadanů 68

Bitvy 70

Velký mor 70

Vozatajové a Angmar 72

Těžkostí přibývá 74

Stěhování hobitů 78

Stěhování trpaslíků 79

REGIONÁLNÍ MAPY 81

Úvod 83

Kraj 83

Eriador 86

Divočina 92

Mlžné hory 93

Hnědé země, Vysočina,
vrchy a Eryn Muil 97

Bílé hory 100

Mordor (a přilehlé země) 104

HOBIT 109

Úvod 111

Přes hory a pod horami 116

Z deště pod okap 118

Meddédovy dřevěné síně 119

Pabouku! Nafouku! 120

Thranduillovy jeskyně	121
Jezerní město	122
Osamělá hora	124
Bitva pěti armád	126

PÁN PRSTENŮ 129

Úvod	131
Hobitín a Dno pytle	132
U Brandyvíny	134
Na Mohylových vrších	136
U skákavého poníka	138
Větrov	140
Roklinka	141
Moria	142
Lothlórien	144
Helmův žleb	146
Železný pas	148
Edoras	150
Šerá Brázda	150
Minas Tirith	152
Morannon	154
Henneth Annûn	155
Stezka do Cirith Ungolu	157
Věž v Cirith Ungolu	158
Hora osudu	160

Bitva u Hlásky	162
Bitvy na Severu	164
Bitva na Pelennorských polích	165
Bitva u Morannonu	168
Bitva v Povodí	169
Trasy	170
Z Dna pytle do Roklinky	176
Z Roklinky do Lórienu	178
Od Rauros do Šeré Brázdy	180
Z Šeré Brázdy k Morannonu	182
Putování Froda a Sama	184
Cesta domů	188
Čtvrtý věk	190

TEMATICKÉ MAPY 191

Úvod	193
Rysy reliéfu	194
Podnebí	196
Rostlinstvo	198
Obyvatelstvo	200
Jazyky	202
Dodatek	205
Poznámky	206

PŘEDMLUVA K REVIDOVANÉMU VYDÁNÍ

V létě roku 1988 mi jeden čtenář (jenž musí vinou neúplnosti mých poznámek zůstat nejmenován) položil otázku, která byla od vydání *Atlasu Středozemě* roku 1981 položena nejednou: „Chystá se jeho vydání v brožované podobě?“ Ještě důležitější však byla čtenářova druhá otázka: „Bude atlas revidován na základě *Dějin Středozemě*?“ Toto vydání je přímou odpovědí na oba dotazy.

Ještě než šel původní atlas do tisku, vyžádal si revizi, když mi nakladatelství Houghton Mifflin poslalo strojopis *Nedokončených příběhů*, jenž neměl být k dispozici dříve, než bude atlas vytištěn. Christopher Tolkien zřejmě začal pracovat na *Dějinách* okamžitě a jejich první díl má copyright z roku 1983.

První až pátý díl *Dějin* zabírá období do pádu Númenoru, zatímco šestý až devátý svazek se zabývá *Pánem prstenů*.¹ *Dějiny* tedy zatím vynechávají dvě důležité věci. Kromě *Nedokončených příběhů* neexistuje žádná publikace zabývající se *Hobitem* ani dodatky, jež se vztahují k historii raného Třetího věku, a možná že již ani nevznikne.²

Důležitost *Hobita* v historii vývoje Středozemě tedy nyní tkví v tom, že vyšel a že bylo žádáno pokračování. ... Jeho význam pro Středozemě tkví v tom, co způsobil, ne v tom, čím byl.³

Brzy jsem, ač nerada, došla k rozhodnutí používat *Dějiny* jen jako příručku k potvrzení nebo doplnění původního atlasu a nepřidávat mapy ani rozbor srovnávající různé verze příběhů, jež se v *Dějinách* vyprávějí. Bohatství informací prostě nešlo vtělit do atlasu bez úplného přetvoření, jež by zdvojnásobilo rozsah, a hlavně by asi vedlo k zmatení tisíců čtenářů, kteří četli pouze konečnou verzi příběhů ze Středozemě. Abych se také vyhnula prostému

opakování, odkazy na *Dějiny* uvádím jen tehdy, jsou-li přesné nebo dodávají-li k existujícímu textu mimořádné postřehy nebo informace.

Pokud jde o opravy původního atlasu, měly *Dějiny* vliv ve třech oblastech: poskytly další kresby a mapy, jež předtím nebyly dostupné, podrobnější informace obsažené v raných verzích, jež chyběly (nebyly však nutně nahrazeny) v konečných, uveřejněných příbězích, a další jména mnoha lokalit. Revize vychází i z návrhů čtenářů. Nepokoušela jsem se atlas uvést do souladu s mapami, kresbami a spisy z jiných než tolkienovských pramenů.

Mapy zachycující podrobnosti zemí z ranějších věků, zejména ve čtvrtém dílu, *Utváření Středozemě* (*The Shaping of Middle-earth*), mi zvláště pomohly při novém zobrazení celé Ardy. V původním atlasu byly mapy světa založeny výhradně na rozboru psaného textu.

V dílech, jež se zabývají *Pánem prstenů*, sehrály *Dějiny* jednu klíčovou úlohu: přiřadily různé nákresy a mapy k příslušným verzím textu. Tyto informace okamžitě objasnily, proč se některé kresby, jež jsem měla k dispozici v archivu Marquettovy univerzity během přípravy původního atlasu, v některých podrobnostech lišily od publikovaných popisů, jmenovitě u Železného pasu, Šeré Brázdy a Minas Tirith.

Zatímco Christopher Tolkien uvádí, že *Pán prstenů* byl tvořen „ve vlnách“⁴ (autor napsal úsek příběhu a pak se vrátil o několik kapitol zpátky), často vynikají spíš podobnosti než rozdíly – přestože zkoumat ty druhé je jistě poutavější. Stopovat Tolkienovy vize v jednotlivých stádiích bylo sice lákavé, zájemce však musím odkázat na *Dějiny*. Totéž platí o mnoha změnách tras a chronologie. Rozhodujícím pramenem pro výpravu s Prstenem i pro Staré časy zůstává nadále „Letopis“.⁵

Kruhy Světa:
před Proměnou
(První věk)



Kruhy Světa:
po Proměně
(Třetí věk)



ÚVOD



tejně jako Bilbo mám odjakživa lásku k mapám. S *Pánem prstenů* jsem se prvně setkala v roce 1969 jako asistentka na kartografii, když si jedna z mých studentek usmyslela, že na zápočet překreslí mapu Středozemě. Do konce semestru svou mapu nedodělala a nevím, jestli ji vůbec někdy dokončila, ale to dílo a ten nápad mi uvízly v hlavě.

Dva roky poté jsem si *Pána prstenů* a *Hobita* konečně přečetla. Okamžitě ve mně vznikla badatelská potřeba zmapovat a utřídit si tento (pro mě) nově objevený svět. Složitost historie, rozmanitost krajiny a hojnost míst byla tak obrovská, že jsem si to pro vlastní uspokojení přála ujasnit perem a inkoustem. Toužila jsem po jedné obrovské mapě s rejstříkem, kde by se vyskytovala všechna místní jména a všechny trasy. Při každém novém čtení, nevím ani kolikanásobném, se tato potřeba jen zesilovala. Nakonec jsem se do toho pustila. Protože nade mnou nikdo nestál, práce pokračovala jen zvolna. Vydání *Silmarillionu* vyplnilo tolik mezer a přidalo tolik nových složitostí, že jsem si nakonec uvědomila, že jedna mapa nemůže stačit, a z tohoto poznání vznikl tento atlas.

Tolkien nás varoval, abychom se nedožadovali pohledu na „kosti“, ze kterých se vařila „polévka“,⁶ ale Christopher Tolkien v předmluvě k *Dějínám* napsal: „Takové [požadavky] nejsou v zásadě nijak neoprávněné. Vyplývají z přijetí imaginárního světa jako předmětu zkoumání a uvažování stejně platného jako mnohé jiné předměty zkoumání a uvažování ve světě až příliš neimaginárním.“⁷ V souladu s tímto postojem mají mnozí z nás tak nenasytnou touhu nahlédnout do každého koutu Středozemě, že se Tolkienovou radou nedokážeme řídit. A tak se po náležité výstraze pokusím ukázat vám některé z oněch „kostí“.

Tolkienovo „přítváření“

V úvaze „O pohádkách“ vysvětlil Tolkien, že má-li být imaginární země (a příběh, který se v ní odehrává) uvěřitelná, Druhotný svět musí mít „vnitřní konzistenci reality“.⁸ Čím víc se Druhotný svět liší od našeho Prvotního, tím obtížnější je zachovat jeho věrohodnost. Vyžaduje to „druh elfího umění“.⁹

Tolkien nechtěl vytvořit zcela nový Druhotný svět. V jednom rozhovoru kdysi odpověděl: „Chcete-li opravdu vědět, na čem je založena Středozem, tedy na mém údivu a potěšení nad Zemí, jaká je, zejména nad světem přírody.“¹⁰ Chtěl také opatřit novou mytologií z anglického pohledu.¹¹ Vzal tedy náš svět s jeho pochody a vtiskl mu jen tolik změn, aby se z něj stal svět „pohádkový“. Toto byl základ všech rozhodnutí důležitých pro atlas: 1) Jak by to vypadalo v našem Prvotním světě? 2) Jak to bylo ovlivněno Druhotným světem?

Kulatá, nebo plochá?

Přestože Kocher navrhoval, abychom příliš důkladně nezkoumali otázku, kterou Tolkien úmyslně přehlížel,¹² pro kartografa, který se pokouší zmapovat svět, je úvaha o tom, zda byl tento svět kulatý, nebo plochý, nevyhnutelná. Jedna zmínka silně nasvědčovala tomu, že Arda byla původně plochá: v době pádu Númenoru byl z Ardy odstraněn Valinor. Potom byl svět „skutečně zaokrouhlen“, ačkoli ti, jimž to bylo dovoleno, mohli stále nalézt „Přímou cestu“ do Valinoru.¹³ Před touto změnou se sousloví „Kruhy Světa“¹⁴ nevztahovalo na sférický tvar planety, ale spíš na fyzikální vnější „hranice“ či meze.¹⁵ Všechny mapy a tabulky v *Utváření Středozemě*, „Ambarkantě“, potvrzují tento výklad.

Tolkien viděl svůj svět zhruba tak, jak jej viděli naši středověcí kartografové.¹⁶ Malovali zemi jako kotouč s oceány na obvodu. Byla orientována tak, že nahoře ležel „Ráj“, tedy východ. Tolkien naopak uváděl, že ve Středozemi začínaly světové strany západem a také mapy byly orientovány k němu¹⁷ – zjevně směrem k Valinoru, *jejich Ráji*. Přes tento postřeh však jsou všechny *Tolkienovy* mapy orientovány pro čtenáře, ne pro obyvatele Středozemě. Nahoře mají *sever*, a stejně je tomu u map v tomto *Atlase*.

Z okraje kotouče však čtenář vidí „Vistu“ (vnitřní povětří), která se klene nad povrchem země, a dole pevný „Ambar“ (zemi). „Vaiya“ (okružní „moře“ – zjevně nikoli ve smyslu obvyklých moří) to celé odděluje od „Kúmy“ (Prázdná).¹⁸ Ve výroku „byl zaokrouhlený v Prázdnu“¹⁹ nebyl žádný protimluv, protože diagramy jasně dokládají, že Středozem mohla být současně kulatá i plochá!

Můžeme tedy spolehlivě považovat Středozem za plochu – alespoň do pádu Númenoru...

Po tom, co byl způsob světa změněn a Arda se zakulatila, nastaly kartografické obtíže. Mapy Středozemě v *Pánu prstenů* obsahovaly jak šipku na sever, tak měřítko. To znamená, že vzdálenosti i směr byly považovány za přesné – což je při mapování kulatého světa nemožné. Jedním z největších problémů kreslení map během minulých staletí bylo, jak dostat kulatý svět na plochý list papíru. V každém případě je nemožné, aby byly všechny vzdálenosti správné. Pokud je směr důsledný, jsou tvary a plochy zkreslené. Mapy malých ploch mohou rozdíly přehlížet jako zanedbatelné, avšak mapy světadílů a světa nikoli. Přesnost kteréhokoli z těchto rysů může vést jediné k nepřesnosti ostatních. Kolik z nás si v dětství díky nástěnným mapám ve škole myslelo, že Grónsko je větší než Jižní Amerika!

Vracíme se tedy k začátku – Tolkienův svět byl přijetím menším po proměně kulatý; přesto se zdá, že byl mapován jako plochý. Jediné rozumné řešení je mapovat Tolkienovy mapy – pojednávat jeho kulatý svět jako plochý. Potom se nám bude Středozem jevit tak, jak se jevila Tolkienovi. Konečně, jak málo z nás si skutečně uvědomuje, že žijeme na zaobleném povrchu, přestože to víme!

Rejstřík míst

Jedním z hlavních cílů tohoto díla bylo opatřit rejstřík, s jehož pomocí by bylo možné rychle nalézt dané místo. V atlasu Prvotního světa by se používaly souřadnice se zeměpisnou délkou a šířkou. My nemáme k dispozici jednu ani druhou. Šířku lze zhruba odhadnout podle zmínek o klimatu – ročních obdobích a větrech. Ty napovídají, že známé země severozápadu musely ležet zhruba v oblasti odpovídající Evropě. Tolkien prý dokonce jednou na dotaz odpověděl, že Středozem je *obrazem* Evropy,²⁰ ale později to popřel.²¹

Používání souřadnic z našeho skutečného světa nás přivádí nejen zpět k problému ploché země, ale zdá se i opovázlivé a zbytečné. Místo toho byly všechny místopisné mapy založeny na celosvětové síti, jež se táhne od Valinoru k horám Orocarni a od Ledové tříště k Dálnému Haradu. Délka strany jednoho čtverce sítě je 100 mil stejně jako na Tolkienových pracovních mapách.²² V rejstříku lze nalézt kromě názvů míst – včetně variant – rovněž souřadnice sítě, které jsou vyznačeny i na okrajích všech regionálních map.

Jak dlouhá je „league“?

V dnešní éře metrických jednotek, rychle zatlačujících i anglickou míli, Tolkienovo používání anglických měr league a furlong i evropských sáhů a loktů zesiluje pocit tajuplnosti a dávnověkosti – a kreslíře map o to více mate. Sáh se rovná šesti stopám, loket je od 27 do 45 palců. Furlong je 220 yardů neboli osmina míle. Tyto menší jednotky jsou pro kartografické výpočty poměrně nedůležité, ale league – jak dlouhá je league? Je to vzdálenost, která se v různých dobách a zemích pohybovala od 2,4 do 4,6 míle.²³ Násobení tak rozkolísané jednotky stem nebo ještě většími čísly vedlo k nepříjemným, nepoužitelným údajům. S vydáním *Nedokončených příběhů* však bylo konečně dáno definitivní číslo. League se „podle númenorského počítání velmi blížila třem našim mílím“.²⁴

Aby se zaručilo, že vzdálenosti jsou jednotné, bylo provedeno pečlivé měření podle cest i vzdušnou čarou u každé zmínky o vzdálenostech v *Pánu prstenů* (jediném díle, jehož mapy obsahují měřítko), kde byla league použita. V jednotlivých případech se poměr pohyboval od 2,9 míle na jednu league (proti toku Anduiny mezi Pelargirem a přístavištěm v Harlondu) po 17,5 míle na jednu league (přímou čarou od Helmova žlebu k Brodům přes Želíz). Většina údajů vcelku odpovídala, pokud se league v textu chápala jako vzdálenost vzdušnou čarou, ať už to bylo výslovně řečeno nebo ne. Uplatnění konstanty tří mil na jednu league na mapě a vzdálenostech uvedených v *Silmarillionu* vedlo k úžasnému výsledku: zakřivení Modrých hor – jediného rysu společného mapám Prvního i Třetího věku – zcela přesně odpovídalo i předtím, než vyšly mapy v *Dějínách*! Pro ty, kdo si přejí srovnat tyto hodnoty na všech velkých regionálních mapách (kromě Valinoru, Númenoru a Kraje), doporučujeme použít připojené měřítko.

Další problém představovaly trasy cest. Byly podkladem většiny původních výpočtů vzdáleností na základních mapách a zároveň byly použity samy o sobě k určení polohy tábořišť. Mnoho vzdáleností v mílích bylo třeba odhadovat podle našeho Prvotního světa. Kolik mil za hodinu může zdolat člověk (s elfem a trpaslíkem), putuje-li pěšky déle než jeden den? Kolik obrněná jízda na koni? Kolik půlčlívci s malými příděly jídla? Co poníci na horských stezkách? Nakonec byly denní vzdálenosti vypočteny podle známých poloh tábořišť a dob příchodu tak, že se vyšlo z počtu mil překonaných od posledního známého místa pobytu a bylo přihlédnuto k změnám rychlosti putování (například při pronásledování vlky). Tabulky vzdáleností v *Dějínách* byly srovnány s původními trasami, avšak vzhledem k neustálým úpravám příběhů jsem původní údaje neměnila; u jediné výjimky jsou uvedeny obě verze.

Obecně zeměpisná mapa

Nic z kulturního zeměpisu a dějin Svobodných národů by se nedalo vysledovat, kdyby se nejprve nestanovil jejich obecně zeměpisný základ. Zde byly neocenitelné Tolkienovy úžasné popisy, a šíře jeho znalostí je tu zjevná. Přesto bylo nesnadné vyložit některé rysy v pojmech našeho Prvotního světa. Změny byly zpravidla důsledkem vlivu Druhotného světa, občas však mohly být rozpory neúmyslné. Někteří autoři naznačují, že Tolkienovy mapy byly silně ovlivněny Evropou.²⁵ Podobnosti jsou zjevné, dávám však přednost názoru, že Tolkienova krajina vyplynula z živých mentálních obrazů založených na určitých místech, která znal.

Při zachycení krajinných útvarů jsem použila téměř ilustrátorského stylu, běžně užívaného ve fyzickogeografických nákresech. Tento postup může poskytnout jen obecnou představu o rozmístění a typu reliéfních útvarů. Nelze tedy předpokládat, že by byl schopen zachytit každou vyvýšeninu. Tolkienovy původní mapy a ilustrace byly použity jako obecné podklady pro určení polohy a výšky útvarů. Pokud však vznikly rozpory, konečné nákresy byly zpravidla založeny na textu a vyvozeny z něj.

U některých řezů se vyskytuje poznámka „výškové zkreslení 3 : 1“ (nebo jiné číslo). Každý, kdo někdy letěl přes horský hřeben, může potvrdit, že topografické útvary se z výšky jeví mnohem plošší než při pohledu ze země. Pravdou je i opak. Výškové zkreslení znamená, že útvar je nakreslen v daném poměru vyšší, než skutečně je.

Jevy kulturní povahy

Atlas tedy zachycuje fyzickou podobu terénu a stopy po Svobodných národech, které na něm žily. Obsahuje šest základních typů map: 1) obecně zeměpisné (včetně map rysů reliéfu, rostlinstva a podnebí), 2) politické (sfér vlivu),

3) bitev, 4) pohybů obyvatelstva (v úzkém sepětí s jazykozpytem), 5) tras putujících a 6) místní (měst, obydlí). Jsou seřazeny zhruba za sebou. Místní jména obsažená na mapách se někdy různí věk od věku podle toho, který jazyk kdy kde převládal. Všechny údaje ze *Silmarillionu*, *Hobita* a *Pána prstenů* pravopisně souhlasí s vynikajícím Úplným průvodcem po Středozemi (*The Complete Guide to Middle-Earth*) Roberta Fostera, jména vybraná z *Dějiny* jsou ta, jež se jevila jako nejčastěji používaná. Data z Prvního věku jsou také založena na Fosterově knize. „Pozdější letopisy Beleriandu“ totiž nebyly při sestavování *Silmarillionu* použity, neboť ještě nebyly nalezeny, takže se o rok nebo o dva liší.²⁶

Symboły užívané pro různé zeměpisné a kulturní jevy byly používány poměrně důsledně, ač bylo nutné učinit některé obměny, protože tytéž prvky se nevyskytovaly vždy a všude. Tam, kde se mísilo dobro a zlo, bylo zlo znázorněno černou a dobro šedou a (nebo) hnědou. U většiny map je k usnadnění hledání uvedena legenda, avšak symboly obvykle spadají do jedné z kategorií zobrazených na následující stránce.

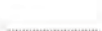
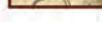
Závěr

Při přípravě map na následujících stranách nutně vznikala téměř nekonečná řada otázek, předpokladů a výkladů. Názory na mnohé věci se jistě budou lišit i nadále. Žádná čára nebyla nakreslena bez důvodu a mnohé se vysvětluje v příslušných výkladech. Rozsah díla však neumožnil předložit celý postup úvah. Mezi různými alternativami jsem volila ty, které se mi zdají nejrozumnější, protože jsem si nemohla zajít pro další informace k „starému Ječmenovi“ – i když nyní dostupné *Dějiny* se mu téměř vyrovnají! Doufám, že kritické úvahy o kresbách poskytnou čtenáři stejné poučení, jaké dala mně práce na nich.

OBECNĚ ZEMĚPISNÉ JEVY:

	nízká pahorkatina
	vrchovina
	hory se sněhovou pokrývkou
	zatopená země
	ledové kry, ledovce
	oceán
	jezero
	stálý tok
	občasný tok
	peřeje
	vodopád
	les
	bažina

KULTURNÍ JEVY:

	politická hranice
	opevněné město
	město
	strážní věž
	věž s Vidoucím kamenem
	zřícenina
	mohyla
	důl
	dočasné sídlo nebo tábor
	silnice
	most
	brod

PRŮBĚH BITVY:

	útočící vojsko
	pokračující akce
	ústup

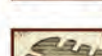
VOJSKA:

	elfové (nebo spojená vojska)		služebníci Morgotha nebo Saurona
	dobří lidé		zlí lidé
	trpaslíci		jiní – draci, balrokové
	jiní – orli, enti		

TRASYS:

	Společenstvo		Frodo se Samem
	Aragorn, Legolas, Gimli		Smíšek (část s Pipinem)
	Gandalf (část s Pipinem)		
	denní tábor / nocleh		
	setkání / střet		
	sídlo / místo pobytu		

MÍSTNÍ MAPY:

	val nebo příkop
	opevněná zeď
	brána
	budovy
	velká sloupová síň
	stoupající schodiště
	klesající schodiště
	dveře
	molo
	strom



PRVNÍ VĚK
STARÉ ČASY

ÚVOD

„Na počátku...“ (1. Mojžíšova 1, 1)



Ilúvatar vyslal Valar, aby uspořádali svět a připravili Ardu na příchod jeho dětí – elfů a lidí. Manwého bratr Melkor, troufalý ve své síle a moci, se pokoušel zmařit všechna díla ostatních Valar. Tak začala Arda bojem a vřavou: Valar budovali a Melkor ničil. V této první z Velkých bitev až Tulkasova síla porazila Melkora na hlavu a on uprchl do Vnější temnoty.

Jaro Ardy a osídlení Amanu

Když byl Melkor pryč, Valar konečně mohli utišit bouře světa a uspořádat věci, jak si přáli. Původně sídlili na ostrově Almarenu, který ležel na Velkém jezeře uprostřed země.¹ Na severu postavili lampu Illuin a na jihu Ormal. Sloupy se světly byly horami vyššími než všechny z pozdějších dob.²

Daleko na severu, kam nedosáhlo světlo Illuinu, se nepřerušenu křivkou od západu k východu táhly Železné hory.³ Není jasné, kdy tyto velké hory povstaly. V jednom místě uvedl Tolkien, že je Melkor vyzdvihl „jako hráz kolem své citadely Utumno“,⁴ což nasvědčuje tomu, že byly vyzdviženy v době stavby Utumna. Jinde se však říká, že se Melkor pokradmu vrátil přes Hradby Noci a vyhloubil si pevnost pod Ered Engrin⁵ – což naznačuje, že hory mohly vzniknout již v předchozích bouřích na Ardě. Přestože Valar věděli, že se Melkor vrátil, nemohli objevit jeho úkryt. Z Utumna udeřil na světla Illuin a Ormal a zbořil jejich sloupy. Jejich pád byl tak velký, že rozbil země a zničil Almaren.⁶ V jedné verzi těchto nejstarších dnů se říká, že Valar byli na jednom ze Soumravných ostrovů a vody uvolněné pádem většinu ostrovů zaplavily. Potom Ossë přepravil Valar na Západ na téměř ostrově, na němž později přepravil elfy.⁷ Je možné, že tyto ostrovy byly země spatřené Eärendilem, který při plavbě na západ k Valinoru mýjel „dávno utonulou zem“.⁸ Ať už to provedli jakkoli, Valar opustili Středozem a dostali se přes Dělicí moře, Belegaer, který byl tehdy užší než kdykoli potom. Osídlili Aman – „nejzápadnější ze všech zemí na hranicích světa...“⁹ Na obranu před Melkorem vyzdvihli Pelóri – na východě, na severu i na jihu – a ty čnely jako nejvyšší hory Ardy.¹⁰ Za nimi Valar zbudovali blaženou říši Valinor. Pokračovali ve svých pracích a zřídka se vraceli do Středozemě. V jejich nepřítomnosti se Melkorova moc šířila z Utumna a z jeho pevnosti

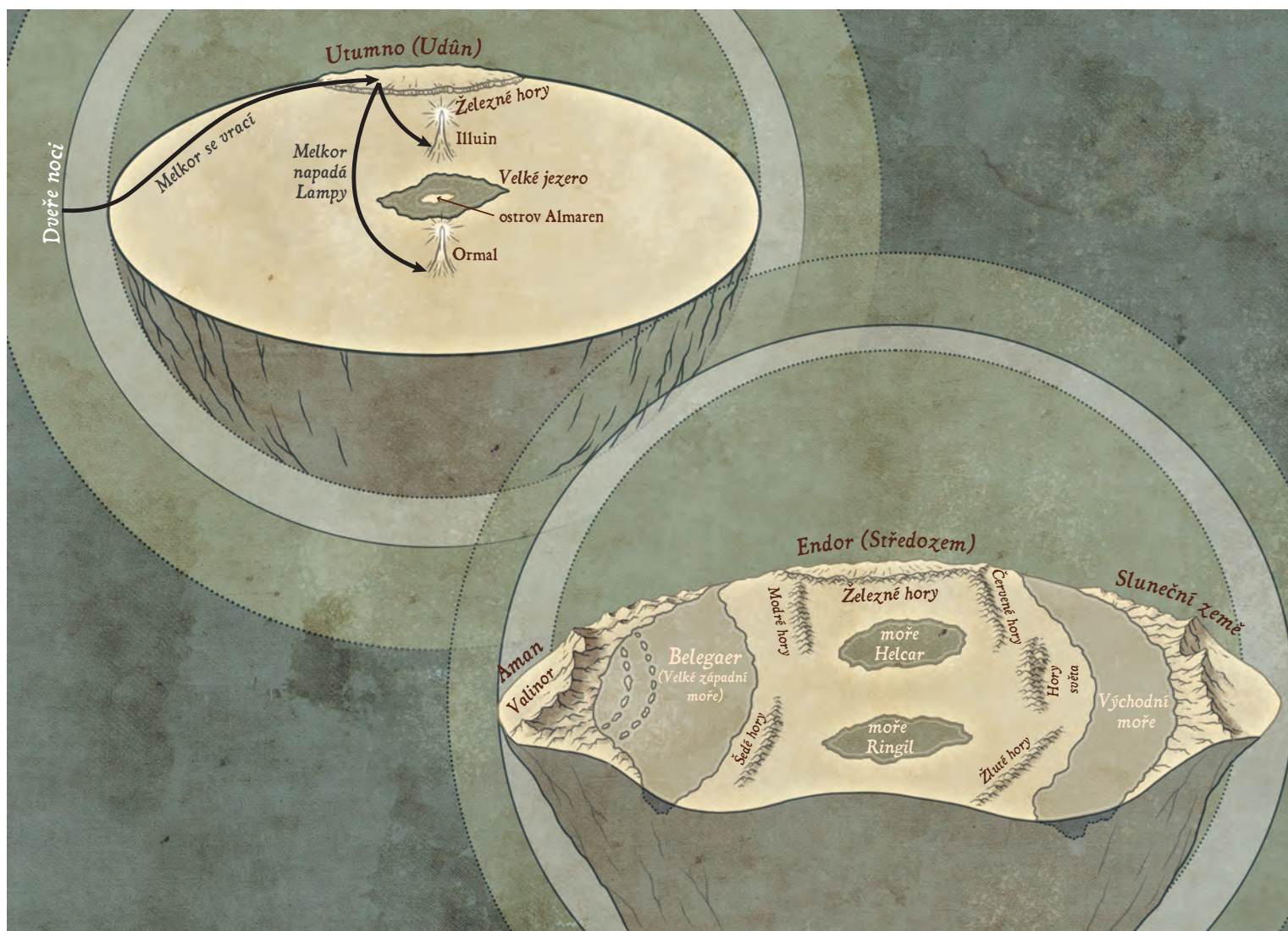
Angbandu, jež ležela na severozápadě, naproti Amanu.¹¹ Do Vnějších zemí se vydávali pouze Oromě a Yavanna. Melkor vyzdvihl nový horský řetěz – Hithaeglin, Mlžné hory¹² –, aby bránil Oroměho putování.

Procitnutí elfů a druhá Velká bitva

Uplynul neměřený čas. Yavanna vypěstovala stromy světla a Varda zažehla poslední z hvězd, když u vod Cuiviénnu procitli elfové – prvorození z Ilúvatarových dětí. Bydleli v Divokém hvozdu na březích jezera a libovali si v hudbě potoků přitékajících z Orocarni, Východních hor.¹³ Cuiviénnu byl východní zátokou vnitrozemského moře Helcaru, jež se utvořilo z vod vzniklých táním při pádu Illuinu.¹⁴ Cuiviénnu nemohl být příliš daleko na východ od Utumna, protože později, během obléhání, viděli elfové zář bitvy na severu, nikoli na západě.

Obléhání Utumna začalo, když Oromě zjistil, že se konečně objevili Eldar. Valar si přáli osvobodit elfy z Melkorovy zlé nadvlády, protože již některé pochytil a vypěstoval z nich pokřivené plemeno skřetů. Tak začala druhá z Velkých bitev. Valar rychle porazili Sauronova vojska v Angbandu a rozrušili země na severozápadě. Pak přešli na východ k Utumnu. Tam byla síla zla tak velká, že následovalo obléhání.

Při každém střetnutí Melkora a Valar se země Ardy hodně změnila a obléhání nebylo výjimkou.¹⁵ Belegaer se rozšířil a prohloubil. Pobřeží bylo značně rozrušeno a vzniklo mnoho zátok včetně Balarské zátoky a Velkého zálivu. Na jedné z map v „Ambarkantě“ je zobrazen „Velký záliv“, nazývaný též Beleglo[?].¹⁶ Mapa je „velmi rychle načrtnutá... mnoho útvarů schází“.¹⁷ V bouřích na konci Prvního věku se tvar zálivu pravděpodobně změnil, takže se východní strana zálivu spojila s vnitrozemským mořem Helcar a vytvořila pozdější Belfalaskou zátoku.



JARO ARDY

Během obléhání Utumna se nezměnila jen moře, ale i země. Údajně byla vyzdvížena střední vysočina Dorthionu a Hithlumu, „Železné hory, byly na svém západním konci rozbity a pokřiveny... vznikly Eredwethrin a Eredlómin a Železné hory se ohnuly zpátky k severu.“¹⁸ Během těchto bouří se pravděpodobně – jako obrovská činná sopka – objevil i Echoriath. Vznikly též nové řeky, např. Sirion.

Cesta na Západ

Valar nakonec Utumno porazili a odkryli jeho kobky – avšak jen zčásti. O mohutných Ered Engrin, které se kdysi tyčily jako hradba ovládající sever Středozemě, se již Tolkien po skončení Prvního věku nezmínil ani je podrobně nezachycoval na mapách. Západní část u Angbandu stála až do třetí Velké bitvy (Války hněvu) na konci věku. Neví se, zda byl zbytek pohoří zničen během obléhání, nebo během pádu Beleriandu, nebo zda dál existovalo i ve Třetím věku. Mapa (nakreslená v tomto okamžiku Prvního věku) vychází z toho, že hory se během odkrytí Utumna změnily jen zčásti¹⁹ a ke konečnému zničení

všeho kromě malých zbytků muselo dojít později, nejspíše ve Válce hněvu.

Melkor byl tři věky spoután řetězem v Mandosových síních a Quendi se mohli svobodně vydat na pouť na západ do Valinoru. Míle od Cuiviénenu byly nepočítané, avšak s použitím mapy z Ambarkanty lze odhadnout, že cesta byla delší než 2000 mil. O tomto putování se nic nevypráví, dokud elfové nedospěli k velkému hvozdu, jemuž se později říkalo Zelený hvozď. Jejich trasa mířila zřejmě víceméně přímo na západ, jakmile doputovali od Cuiviénenu k severnímu břehu moře Helcaru. Je možné, že je Oromë vedl právě po stezce, z níž se později stala Velká východní cesta a cesta hvozdem. Oromë je pravděpodobně nevedl na jih, protože tam existovala jiná, větší překážka – husté hvozdy. Stromovous tvrdil, že se lesy kdysi táhly od pohoří Luny až k východnímu konci ve Fangornu.²⁰

Západně od Zeleného hvozdu překročili Velkou řeku a měli před sebou vysoko čnící Mlžné hory. Ty „v těch dnech však byly vyšší a strašnější“.²¹ Jen toto dokládá, jak nesmírně dlouhá doba uplynula mezi stěhováním na západ do Valinoru a návratem Noldor do Středozemě během Yavannina spánku před Slunečními roky. Na postupné