

Appendice A

[di Valérie Morisi, Jacopo Moretto, Francesco Berton, Dario Landi]

IL DESTINO DELLE TRE LAME DI GONDOLIN

1. Delle antiche imprese di Scatha l'Impudente.

Nella Dagor Bragollach, Glaurung si era comportato esattamente come il Nero Signore aveva auspicato e ciò fece nascere in Morgoth il desiderio di accrescere la razza dei draghi.

All'inizio egli ne creò altri della stessa schiatta di Glaurung, ma ben presto fu intrigato dall'idea di plasmare nuove stirpi e tra queste la più potente e prolifica fu quella dei draghi del freddo, draghi che invece di sputare fiamme diffondevano col proprio soffio vapori e nebbie gelide, che imprigionavano nel ghiaccio.

Massimo tra di loro, ma non il primo per nascita, fu Scatha. I draghi del gelo apparvero per la prima volta durante la Nirnaeth Arnoediad, quando le schiere elfiche guidate da Gwindor arrivarono troppo celermente alle porte di Angband. Morgoth allora liberò le sue risorse segrete e tra loro i draghi del freddo. Scatha causò grandi scempi tra gli Elfi. Nella stessa battaglia per la prima volta Turgon re di Gondolin brandì Glamdring ed Echtelion della Fonte, gran capitano di Gondolin, impugnò Orcrist. Innumerevoli furono gli orchi e i troll che perirono sotto le due lame.

Morgoth annientò comunque i suoi avversari e in seguito i suoi servitori si aggirarono per il mondo perseguitando i suoi

nemici in ogni dove. Scatha condusse i suoi simili nel nord a sterminare le altre stirpi dei Nani. Numerose delle loro fortezze caddero di fronte agli eserciti orcheschi guidati dal drago, il quale si apriva la strada con gli artigli nella roccia viva e giungeva così, inaspettato, all'interno delle roccaforti naniche, ridendo della paura per l'attacco improvviso e insultando, non senza fantasia, i suoi nemici.

Il valore di Scatha fu tale che quando Morgoth infine decise di attaccare Gondolin, il grande drago del freddo fu tra i capitani convocati, posto allo stesso livello degli orchi Balcmeg e Lug. Scatha entrò in città con il grosso dell'esercito di Morgoth e molti signori della casata del Fiore d'Oro e della casata dell'Arpa persero la vita sotto i suoi artigli e per il suo soffio gelido, al Grande Mercato.

Alla fine dei maggiori scontri Scatha si ritrovò a essere uno dei pochi capitani di Angband sopravvissuti, essendo caduti pure Orcobal, Othrod e finanche il sommo Gothmog. Mentre gli altri comandanti inseguivano i superstiti, il drago del freddo si dedicò alla razzia della città: recuperò Glamdring e altri tesori dall'infranta e incendiata torre di Turgon. I suoi servi orchi gli portarono Orcrist e altre spade e pugnali tolti ai cadaveri nella Piazza del Re.

Scatha portò i tesori nella sua caverna e rimase uno dei luogotenenti di Morgoth negli anni successivi, sebbene il Nero Signore volse lo sguardo altrove, macchinando nuove nequizie.

Poi si scatenò la Guerra d'Ira, legioni e legioni di orchi vennero estinte dalla furia delle armate dei Valar. Scatha e i suoi fratelli affrontarono sul Sirion le forze d'Occidente, ma le schiere dei Vanyar li annientarono. Scatha stesso fu ferito da Ingwion, figlio di Ingwë; fu tale lo spavento e lo sconvolgimento provati dal drago che rapido egli prese tutti i suoi tesori e fuggì oltre il Beleriand, più lontano che poté dalla

furia delle Potenze d'Occidente. Esausto, infine egli si plasmò una dimora nei Monti Grigi e lì si coricò.

Durante il suo sonno il Beleriand si infranse e il mondo fu rinnovato, ascese e decadde Númenor e sorsero i regni in esilio di Arnor e Gondor.

2. Di come Scatha si risvegliò e seminò il terrore

Quando il Re-Stregone si insediò ad Angmar qualcosa successe: solo i Valar sanno se il drago si fosse risvegliato sentendo il male crescere nuovamente o se fosse stato destato dal Re Stregone in persona. Scatha comunque cominciò a predare i Nani e gli uomini stabilitisi intanto nelle vicinanze del suo covo, facendo razzie e stragi. La leggenda del drago si sparse celermente e Scatha godette nell'essere di nuovo libero, stavolta senza nessun padrone a comandarlo e temuto dai deboli esseri della Terza Era. Erano passati definitivamente i tempi dei Valar e più non si sarebbero ripresentati: questo pensava Scatha, questo il suo augurio segreto.

Tra i popoli più vessati dal crudele drago del freddo ve ne erano due in particolare: i Nani della cittadella di Thelgalir e gli Éothéod.

I Nani di Thelgalir erano per la maggior parte della stirpe dei Barbafiamma, ai quali si erano aggiunti alcuni membri della stirpe di Durin che erano fuggiti da Gundabad nella Seconda Era. L'arrivo di questi ultimi nella piccola città aveva permesso ai Nani di prosperare, sotto la guida del vecchio e saggio Hár, ritenuto tra i più venerabili dei suoi tempi per via dell'acuta capacità di giudizio. Il suo più fidato sostenitore era il Nano Farli, un astuto e scaltro mercante che aveva accumulato vaste ricchezze, ed essi erano amici da tempo

immemore.

Questo fu quanto accadde prima dell'arrivo del drago. In seguito a ciò Hár aveva ceduto il comando al figlio Var, noto come guerriero valente ed accorto, rimanendo al suo fianco come consigliere. Per sfuggire alla bestia feroce i Nani furono costretti a rimanere chiusi nella loro montagna per molto tempo. I depositi dei minerali estratti erano ormai colmi oltremisura quando Var, aiutato da Farli, decise di organizzare una numerosa spedizione da Thelgalir verso sud, in direzione dell'Anduin, per venderli. Al fine di proteggere meglio la carovana Var decise di guidarla personalmente, lasciando temporaneamente il comando a suo figlio Rekk, un combattente impavido, ma anche un Nano di buon cuore, amato da tutti. All'andata tutto procedette al meglio e la vigilanza di Var e delle sue scorte fu efficace, ma al ritorno, mentre la carovana arrancava carica del frutto dei loro commerci, avvenne la tragedia. Un carro si ribaltò e tutti i Nani corsero ad aiutare il conducente, tranne Var. Sventura volle che Scatha in quel momento fosse a caccia e che la fame lo spronasse: ormai le bestie si tenevano sempre più lontane dal luogo in cui viveva e ogni volta che egli usciva per cibarsi doveva percorrere una distanza maggiore. Quel giorno Scatha sentì il frastuono del carro sebbene fosse lontano e gioì al pensiero del lauto pasto che avrebbe finalmente potuto gustare. Immantinente il drago, avvolto in una nebbia fredda, piombò sui Nani ignari, troppo rapidamente perché Var potesse avvertire i suoi compagni: ciò che avvenne fu una strage. I viaggiatori tentarono una difesa disperata, ma fu tutto inutile: il verme ne divorò molti, mentre altri li congelò con il suo alito. Var lottò furiosamente insieme ai suoi guerrieri e ricevette molte ferite: infine fu colpito duramente e svenne. Quando si riprese, egli stesso in parte imprigionato dal ghiaccio, vide che molti erano morti e Scatha si divertiva a

torturare i sopravvissuti feriti, beffandosene. Vedendo il drago troppo preso dal suo losco divertimento Var capì che il suo dovere era tornare a Thelgalir e avvertire tutti i suoi congiunti e così, barcollando, fuggì.

Var raggiunse la propria città in condizioni disperate, svenendo tra le braccia delle guardie. Fu solo grazie ad una pozione preparata da Hár che il figlio recuperò in parte le forze. Nonostante i richiami del padre, il Nano volle per prima cosa fare rapporto ai clan riuniti, sforzo che gli fu però fatale; poco dopo essere uscito dalla sala del consiglio Var si accasciò a terra per mai più rialzarsi. Molte lacrime vennero versate nella casa di Hár; piansero la sposa e la madre di Var, pianse compassionevolmente il buon Rekk e più di tutti pianse il vecchio Hár per il figlio perduto.

Quel giorno Hár fece una solenne promessa: chiamò a testimone Aulë stesso, giurando che non avrebbe avuto pace finché non fosse stata fatta giustizia.

A lungo egli cercò e studiò sui draghi del freddo e Scatha in particolare, e alla fine scovò una traccia: il verme era passato per Gundabad nei tempi antichi e lì doveva esservi ancora una galleria di collegamento. Così Hár preparò una spedizione, ma l'unico che fu disposto ad accompagnarlo fu il fedele Farli, il quale sperava inoltre di recuperare i beni trafugatigli, rubati ai *suo*i mercanti. Rekk all'opposto tentò di dissuadere il nonno dalla folle impresa, pianificando invece strade nascoste per aggirare la desolazione del drago, ma fu tutto inutile. Infine Hár si congedò da Rekk e seguito da Farli partì.

Nello stesso periodo a soffrire sotto il giogo del drago vi era altresì il popolo degli Éothéod, stirpe degli uomini che aveva attraversato le Montagne Nebbiose pochi anni prima, guidati da re Frumgar. Tra di essi grande prestigio aveva Fram, il figlio del re, abile guerriero che non conosceva la paura e si

beava negli scontri. Egli aveva ucciso il grande cinghiale Hildisvîn in una caccia durata dieci giorni, sconfitto il capo degli orchi Magzek in un duello sotto la pioggia e trucidato da solo i tre fratelli troll sulla cima di Monte Orgin.

Quando Scatha distrusse un drappello di cavalleria guidato da Folcwine, cugino di Fram, il principe pensò che il fato avesse decretato che la sua prossima impresa sarebbe stata uccidere il drago o morire nel tentativo e che questo gli avrebbe dato fama imperitura.

Così i destini di Hár, Farli e Fram cominciarono ad intrecciarsi.

3. La cerca di Hár e come Fram vi fu coinvolto

Elaborato dunque un piano, Hár e Farli si misero in viaggio verso l'accampamento degli Éothéod. Vi giunsero sotto una fitta nevicata e subito chiesero udienza a Re Frumgar. Durante il corso di tutta la notte, nella tenda reale i due Nani si prodigarono nell'espone a Frumgar e Fram i dettagli del loro piano. Hár faceva leva sull'onore, Farli sulle possibilità di arricchimento. Sotto gli occhi cupi del re i due Nani srotolarono mappe e pergamene con antichi racconti sulle gesta di Scatha. Infine, intuendo l'impazienza di Frumgar, fecero la loro più importante richiesta. Desideravano che Fram, il primogenito del Re, il grande guerriero, l'Uccisore di Mostri, li accompagnasse. Sul volto di Fram apparve un sorriso di desiderio.

Frumgar tacque un attimo, fissando il fuoco nel grande braciere. Poi, mentre lentamente arrotolava le pergamene dei Nani, rifiutò, definendo folle l'impresa propostagli. Non avrebbe mandato suo figlio incontro a morte certa.

Fram si rabbuiò e cercò di perorare la causa dei Nani, ricordando altresì al padre che la morte di Folcwine e dei suoi cavalieri ancora attendeva vendetta e che i due viaggiatori stavano offrendo a Fram un'opportunità unica per portare oro e gloria agli Éothéod. Infine, riteneva ingiusto che Frumgar decidesse per lui. Il re fu però irremovibile e con un freddo saluto congedò Farli ed Hár. Questi, delusi, decisero comunque di proseguire e, alle prime luci dell'alba, sellarono i loro pony e partirono per Gundabad.

Ciò che tanto loro quanto Frumgar ignoravano era che Fram fosse comunque deciso a partecipare all'epica impresa anche contro la volontà del padre. Così, rubata la grande spada di famiglia si mise sulle tracce dei Nani spronando il proprio destriero.

Li raggiunse a metà del giorno, dichiarando subito il suo intento di accompagnarli nell'avventura. Hár e Farli, entusiasti, smontarono il loro bivacco e, assieme, i tre ripartirono.

Viaggiarono per giorni verso nord. Una sera, attorno al fuoco, Farli trasse dalla sua borsa una pergamena e la porse a Fram. Allo sguardo stranito del guerriero Farli rispose spiegando che si trattava di un contratto per la spartizione del tesoro, secondo le norme che vigevano presso la loro gente. Al principe sarebbe così toccato un terzo di tutte le ricchezze di Scatha. Poteva scegliere ciò che preferiva, fatta eccezione per quello che era stato razziato ai Nani stessi.

Fram rifiutò sdegnoso. Era quasi un insulto, per lui, la riduzione di una tale impresa a un banale commercio. Consigliò invece di concentrarsi su come uccidere Scatha.

Fu allora che Hár gli rivelò della ferita subita millenni prima dal drago nella Guerra d'Ira: quello era il suo punto debole, lì Fram doveva, con l'aiuto dei Nani, conficcare la sua spada.

Nel frattempo, presso il campo degli Éothéod, Frumgar si accorse dell'accaduto e ordinò a un drappello dei suoi esploratori di mettersi all'inseguimento del figlio.

Essi viaggiarono rapidi e silenti alle orecchie dei troppi orchi che infestavano le vie per le montagne. Infine, un mattino in cui era ripreso a nevicare, gli uomini del re giunsero in vista del terzetto, presso le propaggini del monte Gundabad, appena in tempo per vedere i due Nani e Fram sparire in uno dei cunicoli d'accesso alle caverne degli orchi. Gli esploratori decisero di non rischiare la vita e tornarono da Frumgar per riferire l'accaduto. Quello che essi non potevano sapere era che il cunicolo usato era in realtà lo scarico delle cucine, di cui Hár era venuto a conoscenza nei suoi studi. Egli l'aveva giudicata la via più sicura per entrare nella fortezza.

Dopo una lunga salita nel buio, asfissianti dal fetore dei resti marcescenti dei pranzi orcheschi, i tre giunsero in un ambiente formato da due caverne illuminate da un fuoco vermiglio, la cui luce proiettava sulle pareti l'ombra informe di un grosso troll che, con un sudicio grembiule di cuoio stretto in vita, era indaffarato attorno a un vecchio, rugginoso, paiolo.

I Nani scivolarono lungo la parete, dietro una fila di barili, non visti dalla creatura. Secondo le mappe di Hár, l'entrata alle grotte di Scatha non doveva essere lontana.

Un suono metallico riecheggiò, costringendoli a voltarsi. Fram era avanzato incautamente e aveva urtato con un piede una piccola brocca abbandonata sul pavimento lurido. Il rumore catturò l'attenzione del mostro, il quale si girò e tentò di afferrare il guerriero, che riuscì però a sfuggirgli agilmente. Con un grido il troll richiamò gli orchi e ben presto i loro passi risuonarono nelle caverne adiacenti. Fram uccise con un rapido fendente il proprio nemico e, temendo di venire accerchiato, si diede alla fuga, preceduto da Farli e Hár. Quest'ultimo cercava disperatamente la via per l'antro di

Scatha, dovendo però modificare il percorso ogni volta che un gruppo di orchi si parava loro davanti. Fram li affrontava uccidendone molti, ma i suoi sforzi erano inutili, poiché ogni volta ne arrivavano sempre più.

I tre giunsero infine in una galleria più ampia, con gli artigli degli orchi che ormai graffiavano loro la schiena; eppure quando superarono una cascata d'acqua gelida alla fine del tunnel, trovandosi subito dopo su uno sperone di roccia, si accorsero di non essere più inseguiti. Un sottile velo d'acqua li separava dall'orda di orchi, di cui potevano ancora sentire i grugniti.

Fram pensò a un incantamento, ma Hár spiegò l'accaduto: probabilmente erano appena entrati nella tana di Scatha e gli orchi, impauriti, si rifiutavano di inseguirli oltre quel muro d'acqua. La grotta scendeva nelle profondità della terra e l'acqua della cascata precipitava lungo le sue pareti. Nonostante la durezza del luogo, essi trovarono un'ampia via facile da seguire che conduceva al fondo della cavità. Hár capì che non si trattava di un sentiero, ma della traccia lasciata dal drago quando era emerso in quella caverna per attaccare i Nani di Gundabad. In fondo alla grotta l'acqua cadeva su una grande roccia, dalla quale si divideva in mille rivoli, ognuno dei quali spariva in una diversa galleria.

Hár, Farli e Fram vagarono a lungo fra i cunicoli, cercando quello che conducesse alla tana del verme, ma senza alcuna fortuna. I tre ormai disperavano di portare a termine il loro intento. Pensavano che sarebbero morti di stenti in quel luogo remoto. Farli si alzò, allora, per tentare un'ultima disperata esplorazione. Imboccò uno stretto pertugio, dove le sue spalle arrivavano a sfregare contro la roccia e avanzò per qualche decina di metri poi, scoraggiato, si voltò per tornare indietro. Fu allora che un refolo d'aria gelida gli sfiorò la nuca. D'istinto si arrestò. Passarono lunghi attimi, poi il refolo

tornò. Si ripeteva a intervalli regolari. Il Nano corse a riferire la scoperta ai due compagni.

«È il respiro di Scatha» disse Hár. «Hai scoperto la via per il covo del drago.»

Si rimisero dunque in cammino. Il respiro gelido della bestia li investiva e ben presto si trovarono ad avanzare come ciechi, immersi in una bianca nebbia gelida che impregnava le loro barbe e i capelli, coprendoli di cristalli ghiacciati. La regolarità di quel soffio li spinse a credere che la bestia stesse dormendo. Dopo ore di cammino uscirono dal cunicolo, trovandosi in un'immensa caverna. La nebbia li avvolgeva ancora, ma si accorsero di non camminare sulla roccia, scivolavano e mantenere l'equilibrio era arduo. Avanzavano infatti su una lastra di ghiaccio e quando la nebbia, d'un tratto, si diradò, si accorsero con orrore che sotto la superficie erano imprigionati cadaveri a decine, gli occhi spalancati e le bocche ancora aperte nell'atto di gridare. Erano le vittime di Scatha.

In fondo alla grotta se ne apriva un'altra, divisa dalla prima da un grande arco di pietra, oltre il quale un baluginio dorato impregnava le nubi di nebbia gelida: era il riflesso del tesoro del drago.

Il terzetto si arrestò per formulare un piano: Farli si sarebbe addentrato in esplorazione seguito a breve distanza da Hár, e una volta individuata la bestia avrebbe attirato la sua attenzione, ottenendo così per Fram il tempo di uscire dalla nebbia e colpire Scatha nel suo punto debole.

I due Nani si mossero, avanzando in assoluto silenzio. Percorso un breve tratto si ritrovarono nel grande antro, da cui si diramavano gallerie in varie direzioni. Al centro si stagliava la montagna d'oro e pietre preziose. Farli rimase estasiato a fissarla, ma alle sue spalle Hár si accorse che c'era qualcosa di strano: Scatha non era a presidiare il suo tesoro. Non fece in

tempo ad avvertire il compagno dei suoi sospetti, poiché da un banco di nebbia emerse una gigantesca zampa che fulminea lacerò Farli. Il sangue del compagno macchiò la casacca di Hár e poco dopo la testa del drago emerse dalla bruma, ad ammirare lo scempio fatto della sua vittima. Hár gridò e Fram, credendolo il segnale atteso, si scagliò contro la bestia. Non sapendo però dove fosse il punto debole che gli era stato menzionato, i suoi colpi non arrecarono alcun danno e la sua spada s'infranse sulle scaglie della creatura. Fram avvertì un sibilo sopra di lui: il drago aveva sollevato la sua coda e si preparava a schiacciarlo. Si gettò in avanti con una capriola ed evitò il colpo. Il verme rivolse allora nuovamente le sue attenzioni a Hár. Il Nano, ripresosi dall'orrore della morte di Farli, cercò di fuggire, ma Scatha calò su di lui una zampa, imprigionandolo al suolo con i suoi artigli come fra le sbarre di una prigione e schiacciate dal drago le sue gambe si spezzarono. Fram si nascose dietro un cumulo di preziosi e approfittando della nebbia avanzò verso un angolo della caverna dove aveva intravisto spade e altre armi accatastate.

4. Disfida di ingiurie

Sono qui trascritte le invettive che si scambiarono il drago e il guerriero, mentre Hár era intrappolato sotto la possente zampa della bestia.

Scatha prese così la parola, mentre il suo fiato gelido si spandeva in volute argentea.

«Chi osa, misero tra i miseri, presentarsi al mio cospetto? Chi, nell'ingenuità o nella follia, entra nella corte del ricco Sovrano dell'Inverno? Parla, te lo ordino! Quale uomo è mai colui che si mescola ai Nani perché reietto tra la propria gente?»

«Non c'è ospitalità alla tua corte, Scatha: non un focolare, non un sorso di birra per ristorare il viandante, non un canto che allieti l'animo», rispose il guerriero. «Ben più misero appariti, serpe fredda, che ti avvolgi in un manto di nebbia per celare la povertà delle tue sembianze.»

Mai nessuno aveva risposto con tale impudenza alle ingiurie del drago. Egli sibilò, adirato, e Fram avvertì un brivido lungo la schiena.

«Le parole di certo non ti mancano, donnola. Almeno di quelle sembri ben fornito; al contrario le armi con le quali ti proponevi di affrontarmi si sono rivelate assai deludenti. Era poco più che un giocattolo la tua spada e si è infranta sulla mia corazza da guerra, come le speranze dei molti che in passato osarono sfidarmi. Piuttosto mi domando quanto coraggio tu possenga: sento battere i tuoi denti, di freddo e di paura.»

«Non sono i miei denti ciò che odi, verme della montagna, ma l'acqua che gocciola dalle pareti di questa grotta desolata. Forse sei diventato troppo vecchio e il tuo udito non è più lo stesso che in passato, altrimenti avresti già sentito pronunciare il mio nome. Fuori da questa umida tana ci sono guerrieri, canti e cantori che parlano di me, dell'uccisore di mostri.»

«Uccisore di mostri? Dovevano essere mostri privi d'ogni valore se dai loro tesori non hai ricavato di che poterti comprare armi migliori e così sei dovuto venire a mendicare alla mia porta. Non v'è oro né argento per chi conosce la battaglia solo dai racconti dei menestrelli.»

«Parole giuste davvero, eppure non sono io a sedere immoto su glorie passate e dimenticate. Avrai anche saccheggiato uomini e Nani negli ultimi anni, ma non sono grandi imprese per una bestia delle tue dimensioni.»

«Difetti dunque anche di memoria,» disse Scatha, ridendo sprezzante. «poiché non sono passate nemmeno quattro lune

dal giorno in cui feci della tua gente il mio banchetto. Il mio raccolto è stato talmente abbondante! È impossibile che nel mietere non abbia tolto la vita ad almeno uno dei tuoi congiunti. Quattro lune per me non valgono nulla, ma per una razza dalla vita breve come la tua sono un tempo eccessivamente lungo da attendere senza chiedere un risarcimento per l'offesa ricevuta. Ne posso dedurre solo o che tu sia un traditore del tuo stesso sangue, senza onore, o che tu possieda una volontà troppo debole per chiedere ciò che ti sarebbe dovuto e saresti pertanto senza coraggio, come sospettavo.»

Questo fu l'insulto che spronò Fram oltre ogni cautela. Un fuoco freddo lo divorava, un odio che mordeva come il gelo, quasi il drago già lo stringesse tra i propri artigli. Le parole di Scatha, che erano esse stesse vere e proprie spire, avevano avvolto il guerriero e si serravano fino a togliergli il respiro. Il verme continuò, intuendo dal silenzio di essere ormai riuscito a far breccia nell'animo di Fram. Sperava in tal modo di spingere il guerriero a rivelarsi in un gesto avventato.

«Della tua stirpe doveva essere quell'uomo che davvero poco uomo era: colto come un fanciullo inerme nella culla, tra pianti, grida disperate e suppliche servili. Di stragi invero ne ho vedute molte e molte ne ho perpetrate, ma non si è mai presentata ai miei occhi una scena tanto pietosa. È per la vergogna che ora ti nascondi, donnola?»

Nella sua superbia il verme aveva però commesso un errore che gli si rivelò fatale: preso dal piacere perverso che gli dava lo scambio di ingiurie esso aveva ignorato il Nano, ritenendo che mai egli avrebbe potuto nuocergli, prigioniero dei suoi artigli. Hár era stato invece assai più accorto: mentre Scatha si diletta egli aveva scorto la ferita di cui era venuto a conoscenza nei suoi studi e intuito che la cicatrice era l'unica breccia nelle solide difese della bestia, forse l'unico modo per

ucciderla.

Quando calò il silenzio in attesa della replica all'ultimo oltraggio il Nano gridò a Fram dove colpire.

Allora il guerriero abbandonò il proprio riparo, trascinato dalla volontà del drago, ma anche dal proprio istinto: la sua mano aveva infatti trovato Glamdring, la lama del signore di Gondolin, e sebbene non ne conoscesse le origini, aveva in essa riconosciuto il più prezioso degli alleati che potesse desiderare. Essa aveva attirato il suo sguardo sin da quando era sfuggito al drago e mentre si scambiavano ingiurie egli lentamente aveva raggiunto la spada. Fram rispose al suo nemico balzando oltre le rocce e gli ori, scagliandosi contro la gola del verme ove era sfregiata e squarciandola, con tanta forza che la spada si infisse nella carne fino all'elsa. Lì rimase la lama, mentre egli fu costretto ad arretrare dagli ultimi, potenti spasmi della creatura. Scatha era tra i Signori del gelo, ma ancor più fredda è la morte, e solo dopo che egli ebbe ceduto al suo abbraccio il guerriero poté recuperare la spada.

Questo accadde e Scatha Scamlēas, Scatha l'Impudente, venne infine ridotto al silenzio da Fram, il quale divenne l'Uccisore del Drago.

5. Cosa accadde in seguito e la fondazione di Framsburg

Tornata la quiete, la nebbia che avvolgeva Fram e il luogo dello scontro iniziò a diradarsi, lasciando intuire meglio le dimensioni dell'antro scavato dalla creatura. Cumuli di scrigni traboccanti di ricchezze si innalzavano sulla distesa di ori come le rovine di un'antica città dimenticata e divorata dalle sabbie del tempo. Accecato da quella visione, solo il suo nome ripetuto più volte destò Fram da uno strano torpore

ottenebrante: era la voce di Hár. Il Nano non era riuscito a liberarsi dalla presa del drago ed era ancora prigioniero dei suoi artigli che ora, dopo la morte della creatura, lo stringevano in una morsa ancor più salda di prima. Il guerriero si avvicinò per constatare la salute del compagno: era impossibile muoverlo, sia per le ferite sia per la stretta. Esausto, il principe crollò a fianco del Nano, porgendogli la borraccia.

Il silenzio della caverna era rotto solo dal respiro affannato di Hár e da qualche sua imprecazione per le ferite; Fram era assorto nei propri pensieri, gli occhi fissi sul tesoro: doveva trovare un modo per uscire vivo da quel posto, cercare una via d'uscita oltre il dedalo di gallerie, portare con sé l'oro e anche una prova della sua impresa, senza dimenticare la possibilità che gli orchi pattugliassero le caverne circostanti. Stringendo la nuova lama che aveva raccolto pensò che sarebbe stato previdente prendere con sé altre armi. Mentre rifletteva e lasciava vagare lo sguardo sui cumuli di monete e gemme la sua attenzione venne catturata da un sontuoso corno d'argento intagliato e cosparso di piccole pietre azzurre. Si chinò, lo raccolse e lo legò alla cinta, tornando poi dove aveva trovato l'arma con cui aveva sconfitto il drago. Riconobbe altre due armi elfiche: un piccolo pugnale e una spada che sembrava solo di poco inferiore a quella che aveva già recuperato. Mentre si assicurava di aver legato bene la seconda lama alla vita, Fram fu chiamato di nuovo da Hár, il quale era riuscito a cogliere una leggera corrente d'aria che sembrava provenire dall'esterno, dalla direzione opposta a quella da cui erano giunti. Seguendo le indicazioni del Nano, che sebbene gravemente ferito riusciva ancora a mantenere una lucidità e una calma inaspettata per un membro della sua gente, il guerriero scoprì una piccola frana che nascondeva una fenditura troppo stretta per la mole di un drago, ma

sufficientemente larga per permettere il passaggio a un uomo. Essa voltava quasi subito ed era impossibile vederne l'uscita, ma il lieve refolo di aria fresca portava con sé l'odore dei boschi. Fram decise che quella doveva essere l'uscita migliore, lasciò la borraccia dell'acqua ad Hár e lo rassicurò che avrebbe fatto ritorno in breve tempo. Nel mentre egli già cercava soluzioni per recuperare l'intero tesoro: se davvero quel cunicolo avesse portato a un'uscita, magari sconosciuta e mai segnata su alcuna mappa, gli orchi non sarebbero più stati un problema e lui avrebbe avuto più tempo e corso meno rischi per trasportare fuori tutto l'oro. Senza esitare, raccolse una manciata di monete e pietre preziose e si tuffò nelle tenebre.

Nel buio del pertugio Fram perse più volte il senso dello spazio e del tempo: la disperazione per aver imboccato una via senza uscita aumentava a ogni passo, insieme al desiderio morboso di quel tesoro immenso che aveva lasciato dietro di sé. Le pareti erano così strette che ogni passo richiedeva fatica, mentre la pietra tutta intorno stringeva il guerriero e gli graffiava la pelle, bruciando sulle ferite scoperte. Gli sembrò di strisciare per giorni, poi finalmente sfuggì alla montagna. Si ritrovò all'esterno, respirando a pieni polmoni l'aria fredda del crepuscolo. Più in basso, nella valle, oltre una striscia di bosco, riconobbe le sagome di alcuni cavalieri della sua gente, probabilmente inviati dal padre a cercarlo. Fram soffiò nel corno che aveva raccolto e un suono forte e potente riecheggiò nella valle. Quindi prese a scendere in direzione di una radura poco distante. Lì venne raggiunto e circondato dagli uomini a cavallo che riconobbero subito in lui il figlio di Re Frumgar. Mentre un soldato prestava le prime cure a Fram, il comandante lo informò che il loro incontro non era fortuito: la zona era pattugliata, sotto l'ordine del re, accampato nelle vicinanze, alla ricerca di informazioni sul principe. Il suono

del corno aveva attirato i soldati più vicini. Il pertugio infatti aveva condotto Fram lungi da Gundabad, nei pressi di una delle sorgenti dell'Anduin, non troppo lontano dalle terre degli Éothéod.

Nel suo resoconto il principe non disse nulla sul tesoro, né sul drago o i Nani, ma si limitò a raccontare sommariamente di vari combattimenti all'interno della roccaforte degli orchi e della sua fuga. Decise di seguire il consiglio del capitano e di tornare all'accampamento del padre, ordinando che due sentinelle restassero a guardia della fessura dalla quale era uscito e vietando loro l'accesso, qualsiasi cosa fosse accaduta. Durante il viaggio verso l'accampamento la notte e le tenebre avvolsero la compagnia. Strani pensieri affaticavano Fram, mescolandosi insieme all'umidità notturna e alla stanchezza accumulata dal guerriero. Più avanzavano nelle ombre e più si domandava in quale stato d'animo avrebbe trovato il Re suo padre, se avrebbe apprezzato il suo coraggio e la sua impresa, o piuttosto lo avrebbe rimproverato per l'avventatezza i rischi corsi.

Le sentinelle di guardia dovevano aver già avvistato gli esploratori e il principe, perché al loro arrivo furono accolti dal Re in persona che, cupo in viso, aspettava a braccia conserte gli uomini al centro del bivacco, proprio di fronte alla sua tenda.

Quando Fram si presentò di fronte al padre fu investito da parole di fuoco: la voce di Frumgar era profonda, ma lasciava trasparire la tensione. Accusò il figlio di scelleratezza, mancanza di giudizio, disse che mai si sarebbe aspettato un'azione così avventata dall'erede al trono: la sua malsana idea di entrare praticamente da solo e male armato in una delle più pericolose dimore degli orchi aveva messo in pericolo non solo il suo futuro regno, ma la sua stessa vita. Mentre lo accusava di superbia fu interrotto da Fram, il quale

rispose calmo, ma con voce fredda e tagliente. Si sentiva deluso e offeso dalla cecità del padre, che ancora cercava di proteggerlo come un infante e non lo riconosceva come uomo, anzi, come guerriero abile e capace. Dicendo questo gettò ai piedi di Frumgar alcune delle monete del tesoro, parte del risultato di quelle sue azioni scellerate che l'avevano portato, da solo, a sconfiggere il grande Scatha.

Di fronte a quell'oro finemente lavorato e a quelle parole così determinate, il re riuscì a scorgere, forse per la prima volta, il guerriero che suo figlio era diventato attraverso tutte quelle battaglie che lo avevano temprato fino a farne un uccisore di draghi. Gli occhi dell'anziano sovrano si offuscarono, abbracciò il figlio e decise che per celebrare la battaglia tra l'uomo e il drago avrebbe fondato una città, chiamandola Framsburg in onore di Fram. La tensione si sciolse, il figlio sorrise e si fece accompagnare dal cerusico. Lì raccontò al padre ogni avvenimento accaduto da quando era fuggito dal castello, il piano per entrare a Gundabad e di come avevano scoperto la caverna della belva, in mezzo al dedalo di gallerie. Quando narrò dello scontro con Scatha, tuttavia, accennò appena all'aiuto dei Nani, raccontò di come essi fossero rimasti pietrificati dal terrore: il primo non aveva avuto neanche il tempo di vedere il colpo che lo aveva ucciso, il secondo, Hár, aveva riportato ferite letali, schiacciato dal corpo senza vita del grande verme. Raccontando delle ricchezze che aveva trovato, il principe, che sapeva dell'interesse del padre per i racconti di antiche armi leggendarie, mostrò le due spade ritrovate a Frumgar. Egli, colto da un'irresistibile curiosità per oggetti tanto antichi, trascorse tutta la notte a studiarle nella sua tenda. Fram non si curò dell'attesa, la quale al contrario gli fu d'aiuto, facendo sì che il suo racconto potesse combaciare con la realtà. Infatti, quando l'indomani condusse il re e un manipolo di guardie

alla grotta dove aveva combattuto, constatò che anche Hár era spirato sotto gli artigli: egli era così diventato l'unico sopravvissuto di quell'impresa e non avrebbe diviso la gloria con nessuno.

Per giorni ci furono feste e danze in onore di Fram. Durante una cerimonia solenne il guerriero aveva donato la seconda spada ritrovata al padre, in segno di ricongiungimento e di buon auspicio per il futuro della città.

Quei giorni passarono in fretta, tra i festeggiamenti e i primi lavori di costruzione che mettevano al sicuro l'entrata della caverna: il principe aveva infatti convinto il padre a costruire la cittadina a ridosso della montagna dove si era svolta la sua grande avventura. Il castello sarebbe sorto esattamente sopra la fenditura, permettendo solo a lui l'accesso alla caverna che ospitava l'enorme ricchezza conquistata.

In meno di un mese erano già apparse le prime abitazioni: i racconti dell'impresa di Fram si sparsero nelle terre circostanti, raggiungendo i pochi uomini che ancora non erano fuggiti dai saccheggi degli orchi e di Scatha.

Framsburg, la città che portava il nome del valoroso uccisore del drago, divenne un rifugio sicuro in quelle lande così selvagge e pericolose. Sei mesi dopo la fondazione, le mura di Framsburg erano ormai completate, insieme a un piccolo avamposto poco distante, utilizzato come scalo per le merci: per ordine di Fram era infatti vietato ai mercanti entrare in città. Nel mentre, l'attenzione e le energie di Fram erano rivolte tutte alla costruzione del suo palazzo e alla protezione dei suoi ori. Nominatosi unico sovrintendente dei lavori di scavo decise di chiudere tutte le gallerie che conducevano al ventre della montagna e di allargare la fenditura dal quale era uscito, in modo che sembrasse un semplice corridoio. Comprese subito che per un'opera simile avrebbe avuto bisogno di manodopera capace, così scelse un uomo affinché

reclutasse i minatori e gli scavatori più abili e volenterosi dalle altre regioni. Non si affidò però a qualcuno del proprio popolo, ma ad uno straniero arrivato nei primi giorni di vita di Framsburg, da ovest: Hagen di Rhudaur. Ultimata l'impresa, i minatori vennero ben pagati e congedati, tuttavia non fecero mai ritorno a casa, e di loro non si seppe più nulla.

Fram aveva predisposto una pesante porta di metallo che conduceva alla grotta e l'unica chiave era in mano sua: a nessuno, eccetto Hagen, era consentito di accedervi. Persino Frumgar era escluso da quella sala di pietra, ma al vecchio re non era necessario vedere ciò che vi avveniva per sospettare che qualcosa stesse mutando nell'animo del proprio erede.

6. L'oltraggio di Fram, l'ira dei Nani e l'afflizione di un re

La mente di Rekk, nipote di Har, spesso si volgeva al folle intento del nonno, non v'era giorno o notte in cui non si interrogasse sul suo fato. Non ricevendo alcuna notizia, il nipote cominciò a inviare esploratori e messaggeri alla sua ricerca, in ogni dove. Fu uno di questi messi a portargli novella della grande fama che Fram aveva conquistato e della nascita di Framsburg, fondata in suo onore e sulla sua gloria. Scoprendo della morte del drago, nel cuore di Rekk nacque la speranza: forse il loro nemico era caduto prima di poter gravare sul suo popolo con un altro terribile lutto. Il grande guerriero che aveva ucciso Scatha poteva aver incontrato Hár e Farli o sapere quale cammino essi avessero intrapreso. Dello stesso avviso era il primo fra i suoi consiglieri, Thrasir, sebbene non condividesse appieno la sua speranza, poiché la propria natura sospettosa lo portava a guardare l'accaduto con occhi velati di dubbio. Il male del mondo lo aveva segnato troppo in profondità perché potesse concedersi la gioia con

leggerezza o facilità; la sua comprensione di come operavano coloro che recavano in seno la malvagità lo portava a temere che essa si annidasse nel profondo di molti, quale che fosse il popolo a cui appartenessero. Dopo che i due Nani ebbero ragionato a lungo su quanto appreso, Rekr decise di mandare una missiva all'uccisore del drago, in cui chiedeva se avesse conosciuto Hár e il suo compagno o se avesse saputo in qualche modo alcunché sul loro viaggio.

Il messo fece ritorno con la risposta, ma senza essere stato introdotto al cospetto di Fram. Raccontò di come nella città non fosse stato accolto, ma fermato da armati ai suoi limiti, ignorando così l'uso che voleva che ai messaggeri si riservassero ospitalità, sicurezza e gentilezza in egual misura.

Le parole di Fram riferite al messaggero tramite il suo luogotenente Hagen erano state fredde e dure: Fram aveva incontrato i due Nani, ma essi avevano avuto ben misera parte nella sua impresa. Gli avevano dato indicazioni sulla via da percorrere e avevano poi voluto seguirlo a ogni costo, ma avevano presto trovato la morte tra gli artigli della bestia. Essi si erano rivelati invero più un intralcio che un aiuto. Infine, aveva aggiunto Hagen, il principe desiderava non essere disturbato oltre per simili inezie.

Inizialmente il dolore di Rekr per la perdita subita fu troppo grande perché potesse comprendere appieno la perfidia racchiusa in quella risposta, ma Thrásir colse sin dal principio segni che risvegliavano in lui un sinistro sospetto. Il signore di Thelgalir inviò un secondo messaggero, chiedendo che gli fossero rese le spoglie dei due Nani e, spronato da Thrásir, assieme a esse una ragionevole parte della ricchezza di Scatha quale ammenda per la loro perdita, in quanto membri della spedizione nella quale avevano trovato la morte.

Nuovamente l'emissario dei Nani dovette attendere la risposta del principe all'ombra delle mura della città, mentre Fram si

aggirava nel suo palazzo inquieto. Egli considerava l'improvviso interesse dei Nani un'intromissione e desiderava liberarsi di loro il prima possibile, tanto da aver accarezzato l'idea di non permettere al messaggero di far ritorno alla sua gente, nella flebile speranza che lo considerassero disperso e impegnassero i propri sforzi altrimenti. Tuttavia egli era a conoscenza della conclamata testardaggine dei Nani e comprendeva che in tal modo avrebbe ottenuto solo di ricevere altre visite sgradite: decise pertanto di consegnare al messo quello che riteneva un risarcimento più che appropriato. Il padre, la cui attenzione era stata attirata dal comportamento sempre più tenebroso del figlio, lo vide sparire nelle sue stanze dentro la montagna, solo come sempre, per poi emergere col gioiello più grottesco su cui avesse mai posato lo sguardo. Osservò Fram avvolgerlo in stoffa pregiata e consegnarlo a Hagen assieme a una lettera, ordinandogli di recapitarlo al messaggero che aspettava ai margini della città. Quando re Frumgar provò a interrogare il figlio, egli rifiutò di dare altra spiegazione se non quella di aver reso ai Nani ciò che le loro azioni avevano meritato. Fu con sgomento che il sovrano comprese che la misera collana che aveva veduto era quanto il figlio aveva valutato la vita dei due Nani che l'avevano accompagnato nell'antro del drago. L'amore paterno non poteva celare oltre quanto la natura di Fram fosse degenerata e che il suo unico figlio ed erede ormai nulla amava se non la propria fama e la propria ricchezza. Carico di anni e di sofferenze Frumgar fu così infine vinto dall'ombra del drago, dal gelo che le sue parole avevano insinuato in Fram e che era presto cresciuto fino a mutarlo irrimediabilmente. Il dolore lo consumò nell'arco di poche notti e Frumgar, signore degli Éothéod, si spense nella solitudine e nella disperazione.

L'ambasciatore fece ritorno a Thelgalir e questo fu ciò che

Rekkrr trovò nella lettera vergata da Fram: nella sua generosità il principe inviava un dono a risarcimento del sacrificio dei due Nani che lo avevano accompagnato, e che descriveva con queste esatte parole: "Non troverete fra i vostri tesori gioielli simili, perché sono molto rari." *

Mentre Rekkrr leggeva la risposta Thrasir aveva aperto l'involto e quando calò il silenzio egli stringeva tra le mani, incredulo, una rozza collana di spago da cui pendevano alcune schegge di denti del drago.

Con questo insulto Fram attirò su di sé l'odio dei Nani, il quale ha radici profonde quanto le montagne e come i monti perdura negli anni. Thrasir non trovò alcuna resistenza in Rekkrr quando propose di muoversi contro il tracotante guerriero che con tanto disprezzo aveva offeso il loro onore.

7. Di come Orcrist cambiò padrone

Grande fu la cerimonia funebre riservata al buon re Frumgar e tutto il suo popolo pianse la scomparsa dell'amato vecchio re, ma li confortava l'idea che fosse finalmente insieme alla sua sposa, morta nel dare alla luce il suo unico erede. Durante il funerale non fu difficile per i partecipanti notare che la spada regalata da Fram al padre non era posata sul corpo esanime del re per seguirlo nella sua ultima dimora, assieme all'armatura regale, bensì legata al fianco di Hagen, capitano del nuovo re.

Quella cerimonia fu forse l'ultima volta che si vide Fram tra la sua gente, fatta eccezione per quando prese in moglie la figlia del primo cavaliere di Frumgar, il sovrano non smise mai di vivere nell'antro nella montagna anche quando il palazzo reale fu completato. Così passarono gli anni, Framsburg crebbe distante dal suo re, nascosto tra pareti di roccia e

cumuli d'oro. Di quei racconti di imprese ed eroi che avevano accompagnato la nascita della città si conservavano solo echi lontani, sostituiti da storie che vedevano carovane di mercanti e di viandanti non fare più ritorno, se oltrepassato l'ultimo scalo per le merci.

Fu così che per venti anni nessuno varcò più il cancello principale di Framsburg e la nebbia dell'oblio l'avvolse, ormai evitata e ignorata da tutti, ma non dai Nani di Thelgalir.

8. Di come l'odio dei Nani portò alla rovina Fram

Grande era infatti l'ira di Rekkir da quando aveva ricevuto l'ultima missiva e Thrasir molto aveva rimarcato quanto fosse stato ingenuo pensare che quei miseri esseri dalle vite corte avrebbero onorato il guidrigildo: se si voleva qualcosa dagli Uomini, era necessario ricorrere alla forza.

In quel momento a Rekkir le parole di Thrasir parvero così sagge da provenire dalla bocca di Aulë stesso; chiese quindi consiglio al congiunto. Quest'ultimo suggerì allora che si scavasse una galleria fino alla caverna che era stata la dimora del grande verme e si razziassero tutti gli ori che essa ancora custodiva senza che il signore di Framsburg se ne accorgesse. Rekkir ribatté che per un'impresa del genere sarebbero occorsi molti anni, e tuttavia approvò l'idea. I Nani cominciarono a predisporre il necessario, lavorando alacramente.

Il signore di Thelgalir lesse ancora una volta gli appunti del nonno, già lungamente esaminati, e ordinò a Thrasir di aggregare le proprie spie alle spedizioni di mercanti che frequentavano la stazione commerciale di Framsburg. Grazie alle informazioni raccolte egli scoprì che il palazzo reale era in parte composto dall'antro stesso del drago in cui Fram, nella sua follia, aveva ormai dimora costante.

I Nani, guidati dal loro signore, cominciarono quindi a scavare metodicamente e segretamente nelle profondità delle montagne la galleria che li avrebbe condotti alla loro meta. Passarono così molte stagioni e quando Rekkir annunciò che lo scavo stava giungendo al suo termine, Thrasir concepì l'idea di traviare qualcuno che facesse parte della corte del re, al fine di renderlo suo complice: costui avrebbe dovuto distrarre Fram quando fosse giunto il momento decisivo.

Tra i comandanti del re degli Éothéod, Hagen detto il Fosco era l'uomo che godeva della sua massima stima, tanto che gli era stata affidata la più bella tra le spade del tesoro dopo Glamdring, la leggendaria Orcrist. Esso era stato anche nominato capitano delle guardie, ma il guerriero di Rhudaur era un uomo bieco e crudele, innamorato dell'oro.

Non fu difficile per Thrasir guadagnarsi la sua confidenza, blandendolo e dimostrando grande generosità nei suoi confronti, tanta quanta era possibile per un Nano. Ben presto egli insinuò dubbi e sospetti su Fram nella mente di Hagen, che trovava così sempre più ragioni per giustificare le proprie oscure brame.

Un giorno Rekkir comunicò al proprio consigliere che solo una sottile parete separava lo scavo dalla grotta: allora Thrasir tornò da Hagen e grandemente gli avvelenò l'animo affinché trafugasse le ricchezze che riteneva gli spettassero. Il capitano riunì quindi tutti gli uomini della sua schiatta e, promettendo di dividere oro e gioielli con loro, si accordò per assalire Fram cogliendolo alla sprovvista. Di questo vile intento egli mise a parte Thrasir durante uno dei loro incontri. Ma altri occhi erano attenti e seguivano Hagen: il figlio di Fram, Léod, aveva sempre disprezzato lui e la sua stirpe, e intuì che questi tramava nell'ombra.

Arrivò così la festa di primavera, quando gli Éothéod si abbandonavano a danze e banchetti per celebrare il nuovo

anno. Solo Hagen e i suoi uomini vigilavano, o almeno è quello che avrebbero dovuto fare. Quella mattina egli richiese la presenza del suo signore nella sala del consiglio di guerra: Fram non amava allontanarsi dalla sua tana, ma quando Hagen gli prospettò uno scontro con gli orchi, il desiderio di nuove battaglie lo spinse ad abbandonare le sue stanze. Léod tentò di dissuadere il padre dall'incontrare Hagen senza che nessuno del proprio popolo fosse presente, temendo per la sua vita, ma Fram, sprezzante, non prestò alcuna attenzione alle sue parole.

Al sorgere del sole giunse infine il momento stabilito e i Nani fecero crollare le ultime rocce ed entrarono nella caverna: Rekkv vide lo scheletro dell'avo e la carcassa del drago ed immantinente ordinò ai suoi guerrieri di prendere i miseri resti del grande Hár e di riportarli alla sua cittadella, mentre Thrasir e i suoi compagni fecero razzia degli ori.

Fram nel frattempo entrò nella sala del consiglio di guerra e quando vide i suoi capitani armati subito capì il loro intento. Mentre i traditori estraevano le armi, il re balzò su di loro brandendo Glamdring e un pugnale elfico, e ne fece scempio. Nessuno poté arrestare la carica di Fram il possente e ben presto Hagen fu l'unico rimasto in vita. Sconvolto egli svelò a Fram il suo patto con i Nani: quest'ultimo intuì il grande pericolo che gravava sul suo tesoro e più non curandosi del traditore, a cui avrebbe fatto pagare più tardi il fio, si precipitò alla caverna. Thrasir aveva però posto dei guerrieri a guardia dell'accesso che conduceva alla parte esterna del palazzo reale e quando essi udirono l'avvicinarsi di un estraneo avvertirono prontamente il proprio signore, assieme al quale si prepararono a difendere l'entrata. Appena Fram superò il pertugio, lo stesso pertugio da cui era uscito trionfante tanti anni prima, le asce dei Nani lo attaccarono da ogni direzione e grande fu lo scontro all'ingresso della caverna. Egli uccise

molti Nani, ultimo tra di essi Thrasir, ponendo termine alle sue perfidie, ma stremato dalle ferite degli scontri Fram infine si accasciò a terra e spirando gemette «Solo alla gloria ambivo, ma la morte mi coglie nelle mie stanze.»

Un fiume di Éothéod armati, guidati da Léod, giunse all'uscita della grotta e la presidiò. Léod chiese a quegli invasori di spiegare la loro presenza o di prepararsi a morire. Rekk, il quale rimpiangeva che il tesoro avesse preso le vite di Thrasir, lo sposo di sua cugina, e di tanti suoi guerrieri, avanzò allora per spiegare quanto era avvenuto. Cominciò il suo racconto dalle stragi del drago e dalla spedizione del suo amato padre Var e mentre scorrevano le sue parole, l'ira degli Éothéod pian piano si spense lasciando spazio alla tristezza e al cordoglio per le sventure della stirpe di Rekk. Egli, inoltre, offrì spontaneamente di fare ammenda per la morte di Fram. Léod fu mosso a clemenza e allontanati i guerrieri gli rivelò che aveva sempre sospettato che il padre fosse vittima di un maleficio, perché era stato crudele con lui e con sua madre. Su questa base la pace fu stipulata tra i Nani di Thelgalir e gli Éothéod.

Troppi erano stati però i lutti per Léod e i suoi congiunti per rimanere su quella terra maledetta. Con l'aiuto dei Nani l'accesso alla caverna di Scatha fu fatto crollare con all'interno ancora la maggior parte del tesoro, cosicché non potesse più traviare altre menti. La stessa Framsburg fu abbandonata e il giovane signore si apprestò a guidare le sue genti lungo l'Anduin, verso sud, subito dopo aver tributato gli onori funebri a Fram.

9. Di come Hagen fuggì e le spade si inabissarono

La notte precedente al funerale Hagen, visto il fallimento del

piano e di ogni altra possibilità di arricchimento, s'intrufolò nella sala soprastante alla ormai inaccessibile caverna che fu di Scatha, che adesso accoglieva, già pronto sopra la pira funebre, il cadavere di Fram: lo spogliò di tutti i paramenti, i gioielli e le armi, comprese fra queste Glamdring, Orcrist e un pugnale elfico. Gettatasi una pelle di lupo sulle spalle e rubato un cavallo, il traditore fuggì galoppando da Framsburg.

Al mattino, scoperto l'accaduto, Léod convocò di fronte al suo trono i Nani. Riportare il fuggiasco alla città degli Éothéod perché fosse giustiziato, disse, era compito loro, che lo avevano coinvolto nel piano per detronizzare e uccidere Fram. Essi, seppur riluttanti, si armarono e partirono all'inseguimento.

Hagen procedeva seguendo il corso dell'Anduin, intenzionato a raggiungere il sud per vendere i servigi suoi e delle spade ai signori Esterling in guerra contro Gondor. Aveva un giorno di vantaggio sui Nani, ma, costretto a procedere via terra, anziché navigando il fiume, vide erodersi questo vantaggio in pochi giorni, il cavallo sempre più stanco.

I Nani decisero di chiuderlo in una morsa. Una parte si staccò dal gruppo principale, s'imbarcò sul fiume e superò Hagen, attendendolo dove la strada si restringeva per tendergli un'imboscata.

Hagen aveva però spronato il cavallo in un ultimo sforzo, giungendo così prima del previsto, tanto che la trappola tesagli fallì. Egli combatté aspramente contro l'avanguardia nanica e infine riuscì a disimpegnarsi e fuggire prima che arrivassero gli inseguitori che avevano proseguito via terra. Ciò costrinse l'uomo di Rhudaur a cambiare i suoi piani e a virare verso ovest e i Monti Nebbiosi. Mentre s'inerpicava sulle pendici delle montagne i Nani di nuovo si fecero vicini, e peggio ancora, una nuova minaccia gli si parò davanti: gli orchi. Essi lo assalirono alcune volte, ferendolo, ma Hagen

riuscì a fuggire. Assieme al pericolo raddoppiò anche la fretta dell'uomo di valicare i monti e allontanarsi il più possibile e ciò lo rese incauto. Stanco, affamato e impaurito abbandonò ogni cautela, procedendo anche di notte lungo i sentieri pericolosi, resi ancora più insidiosi dalla pioggia.

Una mattina i Nani, credendo di aver perso ogni traccia della loro preda, si fermarono per riposare dove lo stretto sentiero che stavano percorrendo si allargava di poco. Fu allora che uno di loro, sporgendosi a osservare il fiume che mugghiava nel baratro sottostante, vide il corpo di Hagen. Forse era caduto durante la notte, forse lo avevano spinto gli orchi, fatto sta che le sue membra spezzate ora venivano sbattute dalla corrente contro le rocce. Durante l'intera giornata tentarono di scendere sul fondo del burrone, ma senza successo. Col passare delle ore attorno a loro crescevano gli ululati dei lupi, gli schiamazzi degli orchi e il ritmo della pioggia. Quando il calare del sole fu prossimo, decisero di cessare ogni tentativo e ritirarsi in una grotta incontrata poco prima.

Durante la notte continuò a diluviare. Al mattino il torrente in piena aveva trascinato via il corpo del traditore e tutto ciò che aveva con sé. I Nani, sotto una pioggia ancora battente e in un territorio ostile, decisero di abbandonare la ricerca.

Molte miglia più a ovest, alle pendici degli Erenbrulli, il cadavere ormai irriconoscibile di Hagen giunse in un piccolo lago fangoso, dove s'inabissò, portando con sé la sacca contenente le spade, rimasta avvinghiata al suo polso.

Per secoli le spade giacquero nel fango, sul fondo di quello stagno, dimenticate da tutti, finché un giorno, tre grossi troll, che vi si erano immersi per catturare pesci gatto da cucinare a cena, non smossero il fondale facendole riemergere. I tre, trovandole interessanti, le presero con loro, unendole al bottino stipato nel fondo della loro caverna.