

## RIASSUNTO

### *Capitolo 1. Il torneo al Castello delle Due Sorelle*

Guiron il Cortese si trova nel castello di Malohaut insieme all'amico Danain il Rosso, signore della regione. Un messaggero annuncia un torneo che si terrà a breve al Castello delle Due Sorelle: lo ha indetto il re di Northumberland contro il re di Norgalles. Guiron e Danain decidono di presentarsi in incognito, portando armi nere. La dama di Malohaut, moglie di Danain, è innamorata di Guiron, che l'ha già respinta in passato. La donna ottiene dal marito il permesso di assistere al torneo. Viaggeranno separati, e la dama sarà accompagnata da una scorta [1-5]. Inizia il viaggio. Passando attraverso le foreste per evitare i sentieri battuti, i cavalieri arrivano nei pressi del Castello delle Due Sorelle. Sul cammino incontrano Keu e Yvain. Il primo chiede una giostra ai nuovi venuti e, vedendosi opporre un rifiuto, si fa gioco della loro codardia [6-11].

Procedendo insieme, i quattro si imbattono in un cavaliere dalle armi vermiglie che si accompagna con una dama anziana e un nano. Keu finge di voler conquistare la dama per prendersi gioco del cavaliere vermiglio, che è pronto a difenderla come se fosse una giovane e bella damigella. La dama riconosce Keu dal suo comportamento scortese. Ne nasce uno scambio di insulti che porta il cavaliere vermiglio a intervenire, giostrando contro Keu e disarcionandolo. Si fa avanti Yvain, che viene a sua volta abbattuto. Per dimostrare il proprio valore a Guiron, Danain sfida il cavaliere vermiglio, che però rifiuta la giostra. Frattanto i cavalieri sono giunti al Castello delle Due Sorelle (è la vigilia del torneo): nella piana davanti al castello si stanno tenendo le giostre dei cavalieri novelli. Un certo Galois si segnala sugli altri [12-9]. Entra nei ranghi delle giostre Sagremor lo Sfrenato, che porta le armi per il re di Norgalles. Dapprima sconfigge Galois, quindi abbatte un cavaliere del re di Northumberland e, subito dopo, un altro. Mentre Sagremor dà prova del proprio valore, la dama di Malohaut, insieme alle damigelle che la accompagnano, osserva il torneo dalle

finestre del castello. È a sua volta osservata dai cavalieri convenuti, incuriositi dalla sua bellezza. Tra questi è anche Lac che, colpito dalla dama, presto si disinteressa del torneo. A Meliadus, che lo accompagna, Lac tesse le lodi della dama. Poco lontano, Guiron e Danain (che non riconoscono i cavalieri) ascoltano la conversazione. Meliadus continua a parlare con Lac, che si dice pronto a sbaragliare la scorta della dama di Malohaut per conquistarla. Guiron sente tutto; non Danain, che segue con attenzione il torneo (Sagremor ha appena abbattuto un cavaliere di Northumberland, che adesso giace privo di sensi). Guiron rivolge la parola a Lac che, dapprima cauto, si lascia poi andare con lo sconosciuto, confermando le proprie intenzioni. Il marito della dama di Malohaut, Danain, è concentrato sulle giostre e non ha sentito nulla; Sagremor continua le proprie prodezze fino a vincere i vespri del torneo. Si è fatto tardi: Guiron e Danain tornano verso un eremo in cui avevano dormito la notte precedente. Il fatto che tutti i cavalieri del torneo abbiano lodato la bellezza della dama di Malohaut turba Guiron, che scopre di ricambiare i sentimenti della dama; insieme all'invaghimento è scosso dal senso di colpa nei confronti dell'amico [20-9].

Danain e Guiron si svegliano tardi (Guiron quasi non ha dormito) e arrivano al torneo quando i combattimenti sono già iniziati. Giungono anche Meliadus e Lac, che portano armi d'argento e si schierano con il re di Norgalles. Meliadus entra per primo nei ranghi e abbatte un cavaliere di Northumberland; Lac ne disarciona subito quattro. Danain e Guiron attendono fuori dal castello, pronti a intervenire solo quando una delle due parti sarà in chiaro svantaggio. Non appena giunge notizia che la parte di Northumberland è stata sconfitta dai cavalieri dalle armi d'argento, i due entrano nei ranghi indossando armi nere. La dama di Malohaut non ha occhi che per Guiron. Quest'ultimo carica e abbatte Meliadus; Danain affronta e disarciona Lac. La mischia continua. Meliadus e Lac si chiedono chi siano i due cavalieri dalle armi nere. Per la loro prodezza, Lac li paragona ai due cavalieri che li avevano liberati dalla prigionia di Escanor le Grant. Si torna alla carica: Lac abbatte Danain; Guiron disarciona Meliadus, quindi spezza la spada di Lac e lo colpisce sull'elmo. Rimontato a cavallo, Danain assesta il colpo decisivo che porta Lac a terra. Quando Lac e Meliadus si rialzano, partono di nuovo alla carica: questa volta finiscono a terra Guiron e Meliadus, che iniziano un combattimento di spada. Lo scontro è feroce. Uno scudiero riporta a Guiron il cavallo fuggito, che però il cavaliere dona con gran cortesia

a Meliadus, proponendogli di mettere fine al combattimento di spada per tornare nella mischia a cavallo. Mentre Guiron combatte con Meliadus, la dama di Malohaut osserva fremente dagli spalti. La notte si avvicina e la stanchezza ha la meglio su Meliadus e Lac, che abbandonano il campo. Subito dopo Guiron e Danain aiutano i cavalieri di Norgalles a sbaragliare quelli di Northumberland. Per la rabbia, Meliadus e Lac gettano via le armi d'argento, indossano le armi abbandonate da altri cavalieri e si confondono con i cavalieri di Northumberland [30-51].

Lac resta nuovamente incantato dalla bellezza della dama di Malohaut, che vede all'uscita del castello, accompagnata dalla scorta e da un corteo di damigelle. È diretta al Castello della Roccia, dove intende pernottare prima di far ritorno a Malohaut. Lac chiede congedo a Meliadus, che lo accontenta a malincuore, promettendo di attenderlo per tre giorni presso il Castello delle Due Sorelle. Il racconto torna a Danain e Guiron [52-7].

#### *Capitolo II. Danain si separa da Guiron*

Una volta finito il torneo, Danain dà indicazioni alla moglie sul viaggio di ritorno. È avvicinato da un servitore: nei paraggi sono stati avvistati i due fratelli della Terra Straniera, assassini del Cavaliere della Palude, cugino di Danain. I due erano venuti al torneo alla ricerca di Danain e, non avendolo identificato, si sono appena messi in viaggio per Malohaut. Danain si congeda da Guiron, pregandolo di seguire la moglie. Si danno appuntamento l'indomani sera a Malohaut. Per non essere riconosciuto, Danain copre lo scudo nero con una custodia vermiglia. Quando si mette in cammino è già notte. Il racconto lascia Danain per seguire Guiron [58-60].

#### *Capitolo III. L'assalto alla scorta della dama di Malohaut*

Guiron si mette in marcia in incognito per raggiungere la dama di Malohaut, pronto a proteggerla se il cavaliere con cui ha parlato al torneo (Lac) tentasse davvero di rapirla sul cammino. A causa dell'oscurità, Guiron perde la strada e decide di pernottare nella foresta. Mentre cerca di addormentarsi, pensa alla bellezza della dama di Malohaut, ma anche all'amicizia che lo lega a Danain [61-3]. Arriva un cavaliere, che per l'oscurità non si accorge di Guiron. Dopo essersi spogliato delle armi comincia un lamento contro Amore, ma si pente subito dopo, chiedendo ad Amore di perdonarlo. Finalmente si accorge di Guiron. Iniziano a parlare del torneo, Guiron elogiando i cavalieri dalle armi d'argento, il nuovo

arrivato dichiarando di preferire i cavalieri dalle armi nere, benché questi ultimi gli abbiano recato danno (interrogato su questo, però, sorvola). Sospettando che si tratti di Lac, Guiron chiede al cavaliere se ha in mente di compiere un'impresa. Il cavaliere conferma che l'indomani tenterà qualcosa di straordinario. Guiron cerca invano di dissuaderlo. Il discorso passa poi ai grandi cavalieri dell'epoca di Uterpendragon. A questo proposito, il cavaliere inizia un racconto [64-76].

Guiron si era accompagnato a un cavaliere molto prestante ma codardo, che conduceva una damigella. Parteciparono a una corte tenuta dal re di Northumberland sul fiume Severn (*Surne*). Vi prendeva parte anche un cavaliere minuto e di bassa statura. Un giullare, che riconobbe Guiron, annunciò che era arrivato a corte un grande cavaliere: tutti credero che si parlasse del suo compagno. Invaghitosi della damigella di quest'ultimo, il piccolo cavaliere si fece avanti. Davanti alla piccola stazza dello sfidante, il codardo accettò la giostra e fu sconfitto. La damigella chiese aiuto a Guiron, che però si rifiutò di combattere, lasciando la corte. Tutti i presenti si fecero beffe di lui [77-83].

Secondo il narratore Guiron aveva fatto l'unica cosa possibile e annuncia che la storia ha un seguito. Guiron finge di non voler ascoltare. Il cavaliere è offeso e i toni si accendono. Infine Guiron acconsente ad ascoltare la continuazione [83-92]:

Lasciando la corte, Guiron si mise sulle tracce del piccolo cavaliere. Lo trovò al limitare di una foresta, appena sconfitto da un uomo del signore della Stretta Marca, che attraversava la foresta insieme a trenta cavalieri. Ecco un'impresa all'altezza di Guiron! Ritrovati i cavalieri, Guiron li sbaragliò tutti, compreso il signore della Stretta Marca. Dopo lo scontro, il narratore (testimone dei fatti) provò ad approfittare della stanchezza di Guiron, che però rifiutò di cedergli la bella damigella e infine trovò la forza per sconfiggere anche il piccolo cavaliere [91-102].

Il racconto conferma a Guiron che il narratore è Lac. Intanto si è fatto molto tardi e i cavalieri decidono di dormire [102-3]. L'indomani mattina, Guiron segue Lac fin sul sentiero che porta a Malohaut. È sicuro, a questo punto, che stanno aspettando la dama. Poco dopo, infatti, arrivano sei scudieri: dicono di precedere un corteo composto da quaranta nobildonne e ventisei cavalieri. Guiron annuncia a Lac che, se davvero rapirà la dama, dovrà vedersela con lui. Anzi, gli propone immediatamente una giostra, che l'altro rifiuta. All'ora prima arriva la dama: Lac si lancia alla carica, abbatte con la lancia i cinque cavalieri in testa alla scorta e poi si getta nella mischia armato di spada, mettendo in fuga uomini

e donne. Infine prende con sé la dama in lacrime. A questo punto interviene Guiron, che prima intima a Lac di lasciare la dama, poi lo affronta in duello e lo lascia a terra privo di sensi [104-23].

La dama di Malohaut si trova da sola con Guiron. Vorrebbe parlargli dei propri sentimenti, ma è trattenuta dal timore di essere respinta ancora una volta. Guiron è diviso tra analoghi, opposti pensieri, ma alla fine trova il coraggio di dichiararsi. Nel frattempo sono giunti a una fontana nel mezzo della foresta. Guiron si spoglia dell'armatura e appoggia la spada sul bordo della fontana. È pronto a congiungersi con la dama di Malohaut, quando la spada (un dono di Hector le Brun) scivola nell'acqua. Guiron corre a prenderla e, mentre la asciuga, legge il motto intagliato sul pomo: «Lealtà supera ogni cosa e Tradimento disonora quelli in cui alberga». Meditando su queste parole, Guiron è preso dalla vergogna e dal rimorso. Alla fine afferra la spada e si trafigge le gambe. Sta per infliggersi un secondo colpo mortale quando è trattenuto dalla dama [124-34].

Senza accorgersene, i due sono stati seguiti da un cavaliere di Malohaut, che ha assistito prima all'agguato di Lac, poi all'intervento di Guiron. Nascosto tra le frasche, ha visto anche ciò che è appena accaduto. Quando vede Guiron in fin di vita approfitta della situazione per cercare di rubargli la spada. Ma Guiron lo scaccia come può, e il cavaliere torna sul luogo dell'agguato, dove Lac giace a terra ferito, disperato per la sconfitta e per la perdita dell'amata. Il cavaliere di Malohaut lo consola dicendogli che conosce il modo per recuperare la dama, quindi gli racconta quanto ha appena visto. Lac segue il cavaliere di Malohaut verso la fontana. Il racconto torna a Danain [135-44].

#### *Capitolo IV. Avventure di Danain sulle tracce dei fratelli della Terra Straniera*

Danain è sulle tracce dei fratelli della Terra Straniera. È notte e il cammino è incerto. Giunti in una valle, Danain e il suo servitore incontrano un cavaliere ferito. Dice di essere stato attaccato da due cavalieri che portavano armi azzurre con un leone bianco (sono le armi dei ricercati). Procedendo sul cammino, Danain avvista un fuoco. Ormai è notte fonda e non vale la pena procedere oltre. Presso il fuoco si trova il padiglione di un cavaliere, che vi soggiorna insieme a quattro scudieri e a una dama intenta a suonare l'arpa. Il cavaliere del padiglione è stato al torneo, dove ha avuto la fortuna di vedere il miglior cavaliere del mondo e la bellissima

dama di Malohaut. Mentre si accingono a mangiare, arriva un terzo cavaliere proveniente dal torneo. Vorrebbe una giostra, ma alla fine desiste e accetta di sedere alla cena. Danain non riesce a ricavare molte informazioni dal nuovo arrivato: apprende solo che ha partecipato al torneo ed è rimasto, come tutti, incantato dalla dama di Malohaut. Danain finge di essere indifferente ai commenti sulla moglie. Caduto il discorso, i cavalieri decidono di raccontarsi l'un l'altro qualche avventura. Dopo essersi accordati sul tema (un'onta subita), prende la parola l'ultimo arrivato [145-65]:

In compagnia di una damigella, il cavaliere si era recato a una corte tenuta dal padre dell'attuale re di Norgalles. Durante il banchetto, arrivò un cavaliere che tirava dietro di sé una carretta. Disse di aver subito una grave onta due anni prima, quando era stato costretto ad abbandonare la medesima corte a bordo della carretta. Tornato per vendicarsi, sfidò il cavaliere più prestante della corte: in caso di sconfitta avrebbe preso la sua damigella e lo avrebbe costretto ad andarsene con la carretta. Il designato fu il narratore, che venne sconfitto e pubblicamente umiliato [166-70].

Ascoltando il racconto, Danain si riconosce nel vincitore. Quanto allo sconfitto, si tratta di un cavaliere in apparenza prestante ma codardo (Henor della Selva, figlio di un guardaboschi, spesso scambiato per nobiluomo in ragione della sua prestanta). È il turno del cavaliere del padiglione, che inizia il suo racconto [171-2]:

Il cavaliere del padiglione partecipò a una corte tenuta da Uterpendragon a Camelot per la festa di San Giovanni. Arrivò una bellissima damigella che chiese al re di essere affidata a un campione capace di proteggerla da un suo ostinato pretendente. Ancora giovane e arrogante, il cavaliere del padiglione si fece affidare la dama. Quando si presentò il pretendente, il cavaliere del padiglione ebbe la peggio. Il vincitore ottenne la damigella (che più tardi si tolse la vita) e obbligò lo sconfitto a portare per un anno intero il suo scudo [173-81].

Anche nel secondo racconto Danain si riconosce nel vincitore. A questo punto è il suo turno [182]:

Partecipando a una corte tenuta dal padre dell'attuale re di Norgalles, Danain conquistò una dama. Venne a sapere da lei che lo sconfitto, in apparenza prestante, era in realtà un codardo. Riprendendo il cammino, Danain e la damigella arrivarono a un castello in festa, dove ritrovarono proprio il cavaliere codardo, beffardamente festeggiato dai presenti. Quando Danain entrò nel castello, ancora disarmato, il codardo, esaltato dalla festa, lo attaccò all'improvviso rovesciandolo a terra, tra le risate generali. La ferita lo costrinse a un riposo di quindici giorni [183-5].

Riconoscendosi nel codardo, Henor della Selva è molto irritato dal racconto. Danain mantiene l'incognito ma fa sapere ai due cavalieri che sono stati sconfitti dalla stessa persona. Inoltre si dichiara pronto a combinare un incontro con quello stesso cavaliere. L'indomani, Danain si fa seguire dai due cavalieri sulla strada per Malohaut, sempre intenzionato a trovare i fratelli della Terra Straniera. Giungono a una fonte nei pressi di una palude: il luogo è stato scena di una memorabile onta subita da Henor. Danain inizia a raccontare [186-90]:

Partendo dalla corte di Uterpendragon quattro cavalieri diretti in Norgalles, tra cui lo stesso Danain ed Henor, sostarono alla fonte. Sopraggiunse una damigella, accompagnata da un nano e da una vecchia dama. Henor si invaghì della damigella, le propose di mettersi in sua compagnia e, ricevuto un rifiuto, la afferrò. La vecchia dama si impadronì della spada di Henor (abbandonata sulla fonte), gli assestò un colpo sul capo e lo lasciò privo di sensi. Una volta ripresa conoscenza, Henor si mise sulle tracce delle donne e del nano. Temendo che Henor volesse uccidere la vecchia, Danain lo seguì; ma lo trovò poco più avanti, a piedi. Henor disse di essere stato disarcionato da un cavaliere. In realtà si venne poi a sapere che era stato abbattuto dal nano e dalla vecchia [190-3].

Henor è molto irritato, ma i tre si rimettono subito in viaggio e nel giro di poco raggiungono i fratelli della Terra Straniera. Per mettere alla prova gli accompagnatori, Danain si finge spaventato e chiede ai compagni di combattere al suo posto. Henor è da subito riluttante e, poco dopo, convince anche il cavaliere del padiglione a fuggire [193-6].

Danain si trova faccia a faccia con i nemici: si fa riconoscere e rievoca l'assassinio del Cavaliere della Palude. Combattono: Danain uccide il primo fratello con la lancia e, spezzatala, passa alla spada. Con questa taglia in due la lancia del secondo fratello. Si continua a piedi. Con due colpi violentissimi Danain mette fuori gioco il secondo cavaliere (un tale Arem) che chiede pietà, facendo notare che il Cavaliere della Palude aveva ucciso suo padre. Si arriva a un accordo: Danain lascerà in vita Arem, a patto che questo si rechi al Castello della Palude per rimettersi al giudizio del padre dell'assassinio [196-205].

Sul cammino, Danain ritrova i due cavalieri da cui si era separato poc'anzi. Sentendogli riferire quanto è appena accaduto, i due lo prendono per folle e per bugiardo. Henor lo sfida alla giostra, ma Danain si finge intimorito e rifiuta. Henor ricorda a Danain la sua promessa: deve condurli dal cavaliere che tempo addietro li ha umiliati. A questo punto Danain rivela la propria identità. I cava-

lieri, increduli, scoppiano a ridere. Intanto incontrano quattro cavalieri provenienti dal torneo. Dalle armi che portano (bianche e gialle), il cavaliere del padiglione riconosce che si tratta di suoi nemici. Henor consiglia di darsela a gambe, quindi fugge. Danain resta in disparte, ricordando al cavaliere del padiglione di essere stato lasciato solo quando aveva bisogno di aiuto. Il cavaliere del padiglione è disarcionato. Uno dei nemici sta per tagliargli la testa quand'ecco che Danain arriva al galoppo al grido di «Malohaut!». Basta questo a mettere in fuga i nuovi arrivati [206-13].

Torna Henor, che commenta con sorpresa l'*exploit* a cui ha assistito di lontano. Stanno ancora parlando quando arriva il cavaliere dalle armi vermiglie che Danain aveva incontrato ai vesperi del torneo. Per farsi beffe degli accompagnatori, Danain dice che si tratta di un cavaliere codardo e incapace (in realtà ha sconfitto Keu e Yvain, cfr. 12-9). Stando a Henor, Danain non sa di che parla: in realtà si tratta di un ottimo cavaliere, oltretutto suo acerrimo nemico. È tutta una messinscena per affrontare un (presunto) cavaliere di bassa lega spacciandolo a tutti per valoroso. Henor sfida il cavaliere vermiglio, che rifiuta: è la conferma di codardia che Henor cercava, ma, quando attacca all'improvviso, viene disarcionato. Interrogato da Danain, il cavaliere vermiglio rifiuta di rivelarsi e riprende il cammino [213-6].

Arriva, trafelato, un messaggero di Malohaut. Senza riconoscere Danain, che copre le armi nere con una custodia, riferisce le ultime notizie: un cavaliere ha sbaragliato la scorta e ha rapito la dama di Malohaut. Danain è fuori di sé: chiede dettagli al messaggero e si fa accompagnare sul luogo dell'agguato. Qui si trovano ancora diversi cavalieri di Malohaut, gravemente feriti. Da loro Danain apprende che la dama è stata rapita da un primo cavaliere, poi sconfitto da un secondo, che aveva sullo scudo una custodia vermiglia (Danain identifica Guiron). Il primo cavaliere è appena ripartito in compagnia di un altro (cfr. 144). Danain si fa dare indicazioni sulla direzione presa da quest'ultimo e, dopo aver trovato le orme di un cavallo, si addentra nella foresta. Il racconto torna a Lac [217-22].

#### *Capitolo v. Avventure di Lac sulle tracce di Guiron*

Guidato dal cavaliere di Malohaut, Lac è in viaggio verso la fontana, dove spera di ritrovare Guiron e la dama. Attirati da un grido di donna, Lac e la sua guida si imbattono in un cavaliere ferito: racconta di essersi fermato a una fonte insieme alla propria



damigella, di aver affrontato in duello un suo nemico e di aver perduto la donna. Lac promette di riportarla indietro, si fa dare indicazioni sul rapitore (che porta uno scudo vermiglio con un serpente nero) e si mette in viaggio. Il cavaliere di Malohaut resta con il ferito [223-5]. Dopo non molto, Lac arriva a una torre. Davanti a questa si trova un albero, a cui è appeso uno scudo bipartito di verde e bianco. Un'iscrizione ammonisce i passanti: «Nessuno osi indossare lo scudo prima dell'avvento del cavaliere che Merlino chiamò Fiore di Leonnois». Lac medita sul da farsi, per un attimo pensa di prendere lo scudo per vedere che cosa accadrà. Ma preferisce andare alla torre e chiedere di entrare per conoscere la verità sullo scudo. La sentinella dice di chiedere direttamente a Merlino. Impossibile, risponde Lac, visto che Merlino è morto da un anno. La sentinella (che si rivela essere un nano) non dà nessuna informazione sul cavaliere dallo scudo vermiglio con il serpente nero, e in ogni caso si rifiuta di aprire a Lac, di cui, anzi, si fa beffe. Trovando alcune orme di cavallo, Lac lascia la torre e segue la traccia [226-9].

Poco dopo incontra la damigella rapita e il cavaliere dalle armi vermiglie con il serpente nero: sta discutendo con un cavaliere armato di uno scudo coperto da una custodia bianca. Si viene alla giostra e il cavaliere dalla custodia bianca ha la peggio. Lac affronta il cavaliere dalle armi vermiglie con il serpente nero. Finiscono entrambi a terra e inizia un lungo combattimento di spada, nel quale nessuno dei due avversari riesce ad avere la meglio. A Lac sembra di aver già visto da qualche parte la spada e l'elmo del nemico [230-7]. Mentre i due combattono, il cavaliere dalla custodia bianca si guarda intorno. Non c'è nessuno, gli scudieri sono andati a cercare i cavalli fuggiti nella foresta dopo il disarcionamento. Rimane solo la damigella: il cavaliere le propone di partire di nascosto, per raggiungere, poco lontano, il precedente accompagnatore di lei. Presi dal combattimento, Lac e il suo avversario non si accorgono di nulla. Il cavaliere che conduce via la damigella è Danydain l'Orgoglioso, cugino di Brun, altro nome di Brehus senza Pietà (come quest'ultimo torturatore di dame e damigelle, ma destinato a essere ucciso da Lancillotto prima dell'inizio della Ricerca del Graal). A Danydain appartiene la torre incontrata poc'anzi da Lac. È qui, appunto, che Danydain porta la damigella, facendola rinchiudere in una cella e dando istruzioni ai suoi uomini perché non facciano parola della sua presenza. Il racconto torna al combattimento di Lac [238-42].

*Capitolo VI. Lac e Faramont nella torre di Danydain*

Al termine del primo assalto, Lac e l'avversario riprendendo fiato. Solo a questo punto si accorgono che il terzo cavaliere è fuggito con la damigella. Apprendiamo che l'avversario di Lac è Faramont di Gallia, tornato a Logres per rivedere Meliadus e Artù. Avrebbe voluto partecipare al torneo, ma è stato trattenuto da un imprevisto. Lac e Faramont interrompono il duello. Uno degli scudieri che erano andati a recuperare i cavalli ha visto la damigella dirigersi con il terzo cavaliere verso la torre: se anche non si sono fermati lì, quelli della torre sapranno dare qualche indicazione. Lac e Faramont si mettono in marcia verso la torre. Quando arrivano, trovano schierati dieci soldati: si rifiutano di dare indicazioni sulla damigella ma invitano i cavalieri a pernottare nella torre, promettendo che l'indomani la fanciulla sarà condotta lì davanti da un cavaliere, disposto a metterla in palio in un duello. I due accettano l'invito, anche perché si è fatto tardi. Entrano nella torre e si lasciano disarmare [243-9]. Durante la cena, a Lac manca l'appetito: ripensa alla dama di Malohaut, che ha perduto subito dopo averla conquistata. Ignorando il vero motivo del suo cruccio, Faramont cerca di consolarlo. Intanto lo osserva attentamente: si sono già visti, forse quattro anni prima, ma non riesce a capire chi sia quel cavaliere. Dopo cena, Lac e Faramont sono sistemati in camere separate e, una volta addormentati, vengono arrestati dai soldati di Danydain e rinchiusi in una cella della torre. Subito dopo sono imprigionati anche gli scudieri, in modo che non vadano a cercare l'aiuto del signore di Malohaut. Il racconto torna a Danain [250-4].

*Capitolo VII. Guiron e la dama di Malohaut finalmente soli*

Seguendo le orme del cavallo di Lac, Danain arriva alla fonte presso cui giace il cavaliere ferito. Insieme a lui trova anche il cavaliere di Malohaut. Sono in attesa del cavaliere (Lac) che ha compiuto l'agguato contro la scorta di Malohaut, il quale è partito poc'anzi per recuperare la damigella perduta dal ferito. Quanto a Guiron, il cavaliere di Malohaut riferisce a Danain un racconto menzognero: dopo essersi fermato a una fontana, Guiron ha provato a giacere con la dama di Malohaut; a quel punto è sopraggiunto un cavaliere di Malohaut, che per difendere l'onore del suo signore Danain, ha ferito alle gambe il traditore, ancora immobilizzato presso la fontana. Danain è sconvolto: mai avrebbe creduto di essere tradito da un cavaliere leale e valoroso come Guiron. Si fa dare indicazioni per trovare la fontana e si mette in

viaggio [255-60]. Quando arriva, trova Guiron in un lago di sangue. La dama di Malohaut è disperata e, vedendo arrivare qualcuno, invoca aiuto. Danain, senza rivelarsi, la incolpa di aver indotto al tradimento il miglior cavaliere del mondo, portandolo alla morte. Danain guarda la propria spada – un dono di Guiron – e annuncia che con quella stessa lama ucciderà il compagno, la dama e se stesso. La dama si prende tutta la responsabilità dell'accaduto e chiede di potersi spiegare, quindi espone la propria versione dei fatti. Alla fine si rimette al giudizio di Danain, chiedendo che Guiron sia risparmiato. Quest'ultimo conferma il racconto della dama e dice di aver agito non per compromettere la lealtà ma per salvarla. Danain esita: il racconto della dama e di Guiron sembra veritiero, soprattutto perché è impossibile che qualcuno abbia sottratto a Guiron la spada e sia riuscito a ferirlo; deve essersi effettivamente colpito da solo. È il cavaliere di Malohaut ad aver mentito per non confessare il tentato furto della spada. Ed ecco che sopraggiunge proprio il cavaliere. Danain minaccia di ucciderlo e ottiene così una confessione: con le sue menzogne, il cavaliere sperava che Danain mettesse a morte la moglie, responsabile di aver fatto morire in prigione un suo fratello. Danain risparmia il bugiardo e si preoccupa di soccorrere Guiron, al quale chiede perdono per aver dubitato di lui. Per parte sua, Guiron chiede perdono per aver meditato (anche se non portato a termine) un infame tradimento [260-71].

Arrivano altri cavalieri di Malohaut, alcuni appartenenti alla scorta sconfitta, altri di ritorno dal torneo. Danain fa apprestare una barella per Guiron. Quando si mettono in viaggio è notte. Alle prime luci del giorno arrivano al castello di Malohaut. Per le ferite che si è inferto, Guiron deve restare a letto per due mesi. Da questo episodio, ci avverte il narratore esterno, l'amicizia con Danain non esce indebolita, ma addirittura rafforzata. Per quanto Hector e Galehaut il Bruno godano di grande rinomanza, pensa Danain, è a Guiron che si dovrebbero riconoscere il più alto valore cavalleresco. Il racconto torna a Meliadus [272-8].

### *Capitolo VIII. Meliadus e i racconti di Heryan*

Abbandonato da Lac alla fine del torneo (vd. la conclusione del cap. I), Meliadus ha trovato alloggio al Castello delle Due Sorelle. Di sera conversa con un cavaliere del torneo, che fa l'elogio di quello che ritiene il miglior cavaliere di Logres: Meliadus. Sentendosi nominare, Meliadus finge di non essere d'accordo. Il cavaliere allora

dice di conoscere un altro cavaliere straordinario: si chiama Guiron il Cortese. Meliadus non ne sente parlare da almeno quattro anni. Alcuni dicono che è morto. Il cavaliere, però, dice di averlo visto appena cinque mesi prima, verso Natale. Che si trattasse di Guiron è sicuro: il cavaliere è stato suo scudiero per due anni e ha ricevuto l'investitura da lui stesso, prima della sua scomparsa. Meliadus chiede di raccontare il loro ultimo incontro [279-87].

Il cavaliere si era messo in viaggio prima di Ognissanti, in compagnia di un cavaliere di aspetto prestante. Nei pressi del Norgalles trovarono un padiglione ai confini della foresta, abitato da una bellissima damigella e da un cavaliere (irricognoscibile perché annerito in volto dal ferro ossidato dell'elmo). I nuovi arrivati furono invitati attorno al fuoco e il cavaliere prestante si invaghì della damigella e sfidò il cavaliere del padiglione. Dopo qualche resistenza, questo montò a cavallo senza neppure indossare l'elmo, dicendo di non aver più combattuto da quattro anni. Quindi abbatté lo sfidante e gli trafisse una spalla, rompendo però la lancia: cosa che non gli capitava, disse, dal suo duello con Helyoner il Forte. Questo particolare rivelò al narratore che aveva davanti Guiron. A quel punto si fece riconoscere e disse di essere Heryan il Bruno, suo antico scudiero. Ma il cavaliere del padiglione tagliò corto, disse che Guiron era morto e fece togliere il campo, per partire in fretta e furia [288-300].

Meditando sul racconto, Meliadus capisce che il compagno d'armi di Danain non può che essere Guiron: ecco chi erano i cavalieri dalle armi nere incontrati al torneo. Guiron deve trovarsi a Malohaut, che Meliadus desidera raggiungere il prima possibile. Heryan, che da mesi è alla ricerca di Guiron, è molto contento delle informazioni ricevute [301-304]. Meliadus gli chiede se, durante gli anni passati come scudiero di Guiron, gli è mai capitato di vedere Galehaut il Bruno. Heryan lo ha incontrato: Galehaut disse che un giorno, se Guiron fosse arrivato all'età di trentasei anni, sarebbe stato un grandissimo cavaliere. Su richiesta di Meliadus, Heryan racconta un'avventura di Galehaut [305-7]:

Quattordici mesi dopo l'investitura, Guiron divenne compagno d'armi di Galehaut. Era giugno e i due cavalcavano verso il Sorelois insieme a una damigella. Quando fecero sosta ai piedi di una montagna, un gigante, approfittando di un'assenza dei cavalieri, rapì la damigella. Guiron lo affrontò ma ne uscì sconfitto. Quando intervenne Galehaut, il gigante disse di aver conosciuto Hector, assassino di suo padre e dei suoi fratelli. Per non lordare la spada, Galehaut uccise il gigante a mani nude. Guiron, molto umiliato per la sconfitta, avrebbe voluto andarsene, ma Galehaut lo consolò dicendogli che un giorno sarebbe diventato un grande cavaliere [308-17].

Si discute dei grandi cavalieri dell'epoca di Uterpendragon. Heryan racconta un'altra impresa di Galehaut che ha coinvolto anche Meliadus [318-9]:

Reduce dal torneo di Rohestoc, dov'era stato ferito, Galehaut si trovava in Norgalles per amore di una damigella, che poi, quello stesso anno, fu la causa della sua morte. Fece sosta a una fonte nella Bassa Foresta. Poco lontano, in un padiglione, erano accampati un cavaliere e una damigella. Vide passare un cavaliere dalle armi verdi e poco dopo incontrò un cavaliere, che riferì di aver perduto la sua damigella. Promettendo di riconquistarla per lui, Galehaut andò al padiglione, dove il cavaliere dalle armi verdi stava combattendo contro un cavaliere dalle armi d'argento. Il motivo della contesa era appunto la damigella rapita. Galehaut sfidò entrambi i cavalieri e li sconfisse: solo più tardi si seppe che erano Meliadus e il Buon Cavaliere senza Paura [321-30].

Passa la notte e l'indomani Heryan vorrebbe mettersi in viaggio verso Malohaut. Meliadus, che deve aspettare Lac, lo prega di restare ancora un giorno. Continuano i racconti di Heryan [331-2]:

Erano passati due anni da quando Guiron si accompagnava a Galehaut. Un giorno, nel regno d'Orcanie, sostavano presso un vecchio cavaliere. Rammentando il passato, il vecchio fece il nome di Hector il Bruno e Adalon il Bello, al cui confronto i nuovi cavalieri non valevano nulla. Per dimostrarlo iniziò un racconto [333-40]:

Hector non si era ancora accompagnato a Esonayn, signore di Carmelide. Cavalcava per il regno di Estrangorre, dove incontrò Adalon in compagnia di una damigella. Per conquistarla, Hector lo sfidò ed ebbe la meglio. Poiché Adalon gli rese grandi onori, Hector restituì la damigella e chiese ad Adalon di diventare suo compagno d'armi [341-9]. Dopo tre anni insieme, i due erano nella Terra Straniera. Frattanto, il signore della Stretta Marca (fratello di Adalon) fu assediato dal re di Northumberland. Hector voleva partire subito, mentre Adalon si mostrò riluttante. Deluso dall'amico, Hector insistette, e alla fine ottenne di partire verso il castello assediato. Accompagnati dal cavaliere che riferisce il racconto, misero in fuga da soli tutto l'esercito nemico [350-60].

Terminato il racconto, Guiron e Galehaut convennero che i cavalieri di un tempo erano nettamente superiori [360].

Incuriosito dalla prodezza di Hector il Bruno, Meliadus chiede a Heryan di raccontare qualcos'altro sul suo conto, ed è così accontentato [361]:

Tre anni prima di conoscere Adalon, Hector si accompagnava a Helianor il Povero, padre di Escoralt. Hector ed Helianor erano entrambi innamorati della sorella di Adalon, che però era promessa in sposa al potente re d'Orcanie. Scoprendosi innamorati della stessa donna, i due

interruppero il compagnonaggio. Si ritrovarono alla vigilia delle nozze, in un castello sul fiume Humber. Durante il banchetto della vigilia, il nano di corte, offeso dall'atteggiamento meditabondo di Hector, lo colpì con una frusta ma, per mantenere l'incognito, Hector non reagì. Dopo cena rese partecipe Helianor del suo piano: tendere un agguato al corteo nuziale e rapire la dama. Hector, che aveva avuto la stessa idea, decise di accompagnare il vecchio amico. L'indomani, fuori dalla chiesa, Helianor accettò di partecipare a una giostra e uccise due cavalieri. Hector trattenne a stento altri due cavalieri che avrebbero voluto vendicare gli uccisi. Dopo le nozze, Helianor riuscì ad abbattere quattro cavalieri del corteo, ma poi fu ferito dai fratelli della dama. Intervenne Hector, che sbaragliò tutti i cavalieri, disarcionò il re e si impadronì della dama. Ferito e umiliato, Helianor era sul punto di uccidersi, quando Hector glielo impedì facendogli dono della dama [362-402].

Meliadus ed Heryan passano il resto del giorno al castello. All'ora di vespro arriva la notizia che la dama di Malohaut è stata rapita da un cavaliere e il suo corteo annientato. Heryan è incredulo. Meliadus, invece, dice di conoscere il cavaliere che ha compiuto l'impresa, anche se rifiuta di pronunciarne il nome. Ancora all'oscuro degli sviluppi dell'avventura e preoccupato per Lac, Meliadus decide di partire l'indomani e di mettersi sulle tracce dell'amico. Al mattino, Heryan parte verso Malohaut, dove spera di trovare Guiron. Il racconto segue Meliadus [403-8].

[A questo punto inizia la divergenza redazionale.<sup>1</sup> Continuiamo il riassunto con la prima redazione, che diversamente dalla seconda è coerente con i capitoli che precedono.]

#### *Capitolo IX. Meliadus alla torre di Danydain*

Meliadus lascia il Castello delle Due Sorelle e prende la direzione di Malohaut. Prima di sera giunge nel luogo in cui Lac ha affrontato la scorta. Una damigella, sorella di un cavaliere ucciso nello scontro, gli racconta l'accaduto. Circa il cavaliere che ha sconfitto Lac, la damigella sa solo che si tratta del compagno d'armi di Danain, di cui però non conosce il nome. Meliadus si fa indicare la direzione che ha preso Lac. Poco dopo, presso una fonte, trova il cavaliere ferito da Faramont (cfr. 222-5), da cui si fa mostrare la strada seguita da quest'ultimo e da Lac. Al tramonto arriva presso la torre in cui Faramont e Lac sono prigionieri [409-18]. Mentre Meliadus legge l'iscrizione che menziona il Fiore di

1. Alcuni manoscritti continuano con i § 971\* sg. (cfr. ed. Stefanelli nel vol. v).

Leonnois, sopraggiunge Danydain l'Orgoglioso e spiega che è stata posta in quel luogo tre anni prima. Interrogato in proposito, Merlino disse che alludeva a un bambino in tenera età. Meliadus capisce che il Fiore di Leonnois è suo figlio Tristano [419-22].

Danydain si offre di ospitare il cavaliere e, quando apprende che viene dal Leonnois, gli confessa di odiare Meliadus con tutto il cuore. Durante la cena, Meliadus dissimula la propria identità. Dice inoltre di non avere in simpatia il re di Leonnois, che lo ha cacciato in esilio. Pensando di trovare un alleato, Danydain chiede all'ospite di aiutarlo a incontrare Meliadus, per poterlo imprigionare a tradimento. Meliadus capisce di essere di fronte a un folle, un vero e proprio pericolo per i cavalieri erranti. Per ingannare Danydain gli promette di esaudire il suo desiderio. Interrogato sulle ragioni dell'esilio, Meliadus inventa una storia [423-6]:

Un parente di re Meliadus insidiava sua moglie. Per questo lui l'aveva ucciso tendendogli un'imboscata. Il re lo aveva fatto arrestare, ma lui aveva negato le proprie responsabilità, appellandosi in giudizio e chiedendo un duello giudiziario. In attesa del duello era riuscito a evadere dalla prigione e, da quel momento, non aveva più potuto mettere piede nel regno di Leonnois [427-8].

L'indomani Meliadus si accinge a partire, seguito da Danydain, quand'ecco che in una sala del palazzo riconosce la spada di Lac. Danydain spiega che appartiene a un suo prigioniero. Celandosi i propri sentimenti, Meliadus si fa donare l'arma, nonostante Danydain lo avverta che, secondo la consuetudine, chi cinge due spade deve essere pronto ad affrontare due sfidanti in successione. Una volta giunti nei pressi del luogo in cui si è verificato l'assalto della scorta, Meliadus e Danydain si imbattono in due cavalieri: uno porta uno scudo azzurro, l'altro uno scudo bipartito d'azzurro e bianco. Meliadus vorrebbe sfidarli e chiede a Danydain di affrontarne uno. Danydain rifiuta, accampando la scusa di una recente ferita. Frattanto esce dalla foresta un nano, che si prende gioco di Meliadus e lo invita a sfidare i due cavalieri. I due, però, rifiutano la sfida, dicendo di essere impegnati in una faccenda più seria [429-33]. Subito dopo, infatti, arriva uno scudiero che intima loro di fuggire: sta arrivando una moltitudine di nemici intenzionati a uccidere i due cavalieri. Il cavaliere azzurro è pronto allo scontro, mentre il cavaliere dallo scudo bipartito vorrebbe andarsene il prima possibile. Lo scudiero fa sapere che i nemici sono più di venti; tra loro c'è anche il nipote del re d'Estrangorre, che il giorno precedente ha rapito la moglie del suo signore, cioè il cavaliere

dallo scudo bipartito. Meliadus, che ha sentito tutto, si prepara a intervenire in caso di necessità [434-7].

I nemici sono sempre più vicini, e il cavaliere dallo scudo bipartito si tira indietro, spaventato a tal punto da dirsi pronto a cedere la moglie a tutti i diavoli dell'inferno, a patto di salvarsi. Il cavaliere azzurro, invece, vuole riscattare la moglie del compagno d'armi. Tuttavia annuncia che, in caso di vittoria, la terrà per sé. Il cavaliere dallo scudo bipartito gli rimprovera che è quello il vero motivo della sua determinazione. Ma ecco arrivare i nemici: portano una bandiera con le insegne nere listate di bianco del re d'Estrangorre [438-44]. Il cavaliere azzurro si lancia nella mischia: abbatte per primo il nipote del re d'Estrangorre, quindi affronta con coraggio gli altri cavalieri, mentre Meliadus e Danydain commentano l'impresa. In breve tempo i nemici sono messi in fuga [445-9]. Nel trambusto è rimasta in campo solo la moglie del cavaliere dallo scudo bipartito. Il cavaliere azzurro le sta spiegando l'accordo fatto con il marito, quand'ecco che questo lo attacca a tradimento e lo disarciona. Interviene Meliadus, che abbatte il fellone e soccorre il cavaliere colpito a tradimento, facendogli togliere l'elmo per prendere fiato. Ma il cavaliere dallo scudo bipartito torna all'attacco: Meliadus lo sconfigge nuovamente e sta per ucciderlo, quando il cavaliere azzurro gli chiede di risparmiarlo. Meliadus osserva con più attenzione questo valoroso e misericordioso cavaliere. Alla fine lo riconosce: è il Morholt d'Irlanda [450-63].

Danydain è impaziente di rimettersi in viaggio. Meliadus gli fa ripetere davanti al Morholt il suo odio per il re di Leonnois, dopo di che rivela la propria identità e si appresta a combattere. Spaventato a morte, Danydain rifiuta il duello invocando ancora la propria ferita. A malincuore Meliadus lascia cadere la sfida, ma intima a Danydain di liberare i cavalieri che tiene imprigionati. Appena liberi, Lac e Faramont raggiungono il loro benefattore. Meliadus riconosce Faramont, a cui rende grandi onori. Faramont confessa di aver intrapreso l'erranza in Gran Bretagna proprio nella speranza di incontrare Meliadus. Lac, che solo adesso riconosce il re di Gallia, non aveva capito di aver combattuto con un cavaliere di tale levatura. Intanto, la damigella per cui Lac e Faramont hanno combattuto è ancora prigioniera di Danydain [464-78]. Mentre si manda a liberarla, i cavalieri continuano a parlare. Si interroga il cavaliere dallo scudo bipartito, che si rivela originario della Cornovaglia (ecco spiegata la sua codardia) e non del regno d'Orcanie, come aveva detto al Morholt. Non pago dell'accaduto, il cavaliere di Cornovaglia dice che sua moglie gli spetta di diritto, e che lei



stessa, potendo, sceglierebbe di tornare con lui. Il Morholt è incredulo [479-84].

Arriva sul posto un cavaliere di gran stazza: è Henor della Selva, uno dei più codardi cavalieri del mondo. Credendolo un cavaliere di pregio, gli altri lo accolgono e gli spiegano l'accaduto. Il Morholt propone al cavaliere di Cornovaglia una soluzione: lasceranno decidere a sua moglie con chi preferisce stare. Ottenuta la possibilità di scegliere, la donna preferisce andarsene con il marito codardo. Per Faramont non c'è da meravigliarsene: di recente lui stesso è stato vittima di un'avventura simile. Henor, che intravede l'occasione di conquistare una bella dama contro uno più incapace di lui, si congeda frettolosamente dai cavalieri [485-92]. Si ricomincia a conversare: Faramont chiede a Meliadus notizie sul cavaliere con cui ha condiviso la prigionia. Apprende che si tratta di Lac, lo stesso cavaliere che lo aveva liberato anni prima, quando era stato catturato da Uterpendragon durante un assedio. Faramont e Lac si scambiano grandi feste. Il Morholt è triste per la sventura della dama, e Meliadus chiede a Faramont di raccontare la sventura che ha menzionato poc'anzi [492-3]:

Arrivato a una fonte, Faramont trovò un cavaliere arrogante che, senza dare spiegazioni, stava facendo battere a morte una donna. Lo sconfisse e si ritirò in un castello con la donna. Dopo quattro giorni videro passare un cavaliere di aspetto umile e trasandato, che reclamò per sé la dama. Questa riconobbe nel cavaliere l'uomo che l'aveva rapita dalla casa di suo padre. Due giorni dopo fecero tappa presso un castello sul fiume Humber, dove si stava svolgendo una festa per l'anniversario dell'incoronazione del re di Northumberland. Il re chiese al nuovo venuto di giostrare e Faramont sconfisse otto cavalieri. Poco dopo giunse a corte il cavaliere trasandato: disse al re che, quindici giorni prima, Faramont gli aveva sottratto a tradimento la damigella. La menzogna fu confermata dalla fanciulla, che si fece assegnare al cavaliere, facendo scacciare Faramont [494-516].

Si scherza sulla sventura di Faramont. Arriva Danydain, che restituisce la damigella prigioniera e chiede congedo, nonostante le proteste di Lac. Il gruppo decide di raggiungere la torre di un feudatario di Faramont. Si discute su chi siano i due migliori cavalieri del mondo: per il Morholt e Faramont sono Meliadus e il Buon Cavaliere senza Paura; per Lac, invece, il migliore è quello che portava armi nere al torneo. Meliadus si fa gioco dell'amico: non è un caso se elogia quel cavaliere (Giron), considerato che è stato aiutato da lui a conquistare la dama di Malohaut. Faramont è molto incuriosito e chiede a Meliadus di indicargli come trovare il cavaliere. Ma si è fatto tardi e ci si mette in marcia [517-25].

I cavalieri arrivano alla torre. Nello stesso istante giunge un altro cavaliere. Il Morholt lo riconosce: è Helian il Biondo, di cui non si avevano notizie da tre anni. A cena i cavalieri danno indicazioni al signore della torre perché l'indomani riporti la damigella al cavaliere ferito che la attende ancora alla fontana. Per divertire i commensali, Meliadus si fa gioco del Morholt, sempre triste per la dama che ha perduto. Il Morholt minaccia di raccontare un'onta di Meliadus e, a questo proposito, evoca la "dama dallo sciamito giallo". Arrossendo di colpo, Meliadus lo prega di tacere, ma Faramont insiste, e alla fine è lo stesso Meliadus a raccontare l'accaduto [526-35]:

L'ultimo anno che Uterpendragon tenne corte a Camelot, Meliadus era diretto a un'altra corte che doveva tenersi a Cardueil. Presso un eremo incontrò un cavaliere ferito, a cui era stata appena sottratta la damigella. Questa portava uno sciamito giallo, mentre il rapitore aveva uno scudo argentato con un leone azzurro. Offrendosi di recuperare la fanciulla, Meliadus si mise in marcia e poco lontano trovò un padiglione a cui era appeso lo scudo argentato. Meliadus affrontò il proprietario dello scudo, abbattendolo sotto gli occhi dei compagni. Mentre cavalcava per riportare la donna al cavaliere ferito, Meliadus se ne invaghì. Ma la damigella gli ricordò i suoi doveri. Spiegò di essere vergine e che il cavaliere ferito (suo cugino) la stava conducendo a Cardueil per incontrare il proprio sposo promesso. Poco dopo la damigella chiese aiuto a un cavaliere incontrato sul cammino. Nella giostra che ne seguì Meliadus risultò vincitore, impegnandosi infine a condurre la damigella a Cardueil. A corte, vedendo la fanciulla vestita da vergine, dame e cavalieri si presero gioco di Meliadus. Nel frattempo giunse a corte un giovane cavaliere: la damigella riconobbe l'assassino di suo padre e di suo fratello. Ciononostante chiese di essere donata proprio a quel cavaliere. Meliadus fu costretto a consegnarla e a sopportare lo scherno di tutta la corte [536-54].

Interrogato da Meliadus, il Morholt confessa di essere a conoscenza della vicenda perché era lui stesso il giovane cavaliere amato dalla fanciulla.

Helian chiede se qualcuno ha visto un uomo che portava una custodia bianca sullo scudo. Si tratta, in effetti, del cavaliere incontrato poc'anzi (Henor della Selva). Helian spiega gli antefatti [555-6]:

All'ora nona di quello stesso giorno, Helian aveva fatto sosta a una fonte. Era sopraggiunto un piccolo cavaliere dai modi arroganti e, poco dopo, erano arrivati un cavaliere dallo scudo bipartito di bianco e azzurro, insieme a una dama; infine era giunto il cavaliere con lo scudo coperto dalla custodia bianca. Quest'ultimo sfidò il cavaliere dallo scudo bipartito, che però rifiutò il duello, dicendosi ferito. Si fece avanti il piccolo

cavaliere che, contro ogni aspettativa, abbatté il cavaliere dalla custodia bianca. In quel momento arrivò un nano che, dopo aver dato un colpo di frusta al piccolo cavaliere, lo rimproverò di essersi umiliato combattendo contro Henor, il più codardo dei cavalieri. Disperato, il piccolo cavaliere si spogliò di tutte le armi e abbandonò il proprio cavallo, dichiarando che sarebbe andato a piedi da re Artù per chiedergli nuove armi. Helian gli donò il proprio cavallo e prese il suo. Gli altri cavalieri se ne andarono per la propria strada [557-64].

I cavalieri commentano il racconto, soffermandosi sulla viltà di Henor. Interviene il signore della torre, che suggerisce ai cavalieri di lasciare da parte i racconti di onte per passare agli onori. Propone di raccontare lui stesso una bella avventura di Faramont. Nonostante la contrarietà di quest'ultimo, il signore della torre inizia il racconto [565-7]:

Di recente il signore della torre stava cavalcando con una damigella nella Foresta Senza Uscita, tra i regni di Orcanie e Norgalles. Verso l'ora nona, incontrò Faramont, addormentato presso una fonte. Nonostante gli avvertimenti degli scudieri, il signore della torre entrò d'impeto in acqua, schizzando Faramont e svegliandolo. Spuntando dal bosco, la damigella di Faramont rimproverò il cavaliere per i suoi modi. Il signore della torre si accorse che la nuova venuta era bellissima e per questo sfidò a duello Faramont. Davanti al rifiuto di quest'ultimo, il signore della torre montò a cavallo ordinando alla damigella di seguirlo. Proprio in quel momento arrivarono quattro cavalieri, desiderosi di prendere con sé le due damigelle (quella del signore della torre e l'altra di Faramont). Il signore della torre si fece carico di sfidare da solo tutti e quattro i cavalieri, ma fu subito abbattuto. Intervenne Faramont, che sconfisse i quattro cavalieri e riconquistò le due damigelle, tenendole per sé. Poco dopo, ripresa la marcia, incontrarono un cavaliere dalle armi nere, in compagnia di una fanciulla. Faramont decise di cederle le proprie damigelle. Arrivarono a un castello sul fiume Humber, dove vigeva una consuetudine: in entrata e in uscita si dovevano sostenere tanti duelli quante damigelle si conducevano. Il cavaliere nero fu sconfitto, come anche il signore della torre. Faramont, invece, ebbe la meglio. Dopo aver passato la notte nel castello, Faramont sconfisse anche i tre cavalieri che trovò l'indomani all'uscita. Poco dopo restituì al signore della torre e al cavaliere nero le loro damigelle. In seguito incontrarono un cavaliere in preda alla disperazione perché incapace di ottenere una damigella e farsi amare. Chiese in dono una delle damigelle dei nuovi venuti e, sentendosela rifiutare, sconfisse il cavaliere nero e il signore della torre. Interrogato dal signore della torre, il vincitore rivelò di essere Brehus senza Pietà, nemico di tutte le donne, responsabili della morte di suo padre e di altri crimini. Quanto alle due damigelle conquistate, Brehus si disse pronto a cederle ai primi cavalieri incontrati sul cammino. Il signore della torre e il cava-

liere nero chiesero di riaverle e Brehus accettò, a patto, però, che un cavaliere prendesse la damigella dell'altro [568-604].

Secondo Faramont il racconto è incompleto. Il signore della torre, allora, riprende la parola [605]:

Dopo aver recuperato le damigelle, il signore della torre, il cavaliere nero e Faramont si accordarono per andare in direzione di Malohaut. A sei leghe dalla destinazione, presso una fonte trovarono un cavaliere arrogante e una damigella, intenti a farsi beffe di un cavaliere folle e disperato. Arrivò, a piedi, un ulteriore cavaliere che chiese all'arrogante di restituirgli la sua damigella. Intervenne Faramont, che si incaricò del duello e sconfisse il cavaliere arrogante. A questo punto, il folle, che poc'anzi aveva donato la damigella all'arrogante, sfidò Faramont e i suoi due compagni, portandoli tutti e tre a terra e conquistandone le damigelle. Chiesta la rivincita, Faramont fu nuovamente sconfitto [606-14].

Tra un racconto e l'altro si è fatta notte fonda. L'indomani i cavalieri si rimettono in marcia, affidando al signore della torre la damigella che dev'essere accompagnata dal cavaliere ferito. I cinque (Meliadus, Faramont, Lac, il Morholt ed Helian) decidono di proseguire uniti. Poco dopo incontrano un cavaliere, che porta una giovane fanciulla e un vecchio nano legati a una fune: la donna è colpevole di avere abbandonato il cavaliere per il nano. Faramont chiede al cavaliere di spiegarsi meglio. Quello racconta che di mattina, svegliandosi, ha trovato la damigella nel letto, nuda insieme al nano; per questo la sta conducendo da Brehus, che troverà il modo di punirla. Ma la damigella smentisce il racconto, che a suo dire è un'invenzione del cavaliere (parente di Brehus) per ucciderla impunemente. Helian, che crede al racconto della damigella, affronta il cavaliere, prima con la lancia e poi con la spada, risultando alla fine vincitore. Lo sconfitto gli cede la damigella, avvertendolo però che la donna è un vero e proprio diavolo. Separandosi dai compagni, Helian parte verso un castello vicino, in compagnia della damigella e del nano [615-29].

#### *Capitolo x. Una beffa ai danni del Morholt*

Il cavaliere sconfitto da Helian — Arfazar lo Sconosciuto — resta sul luogo dello scontro, mentre i quattro rimasti (Meliadus, Lac, Faramont e il Morholt) procedono oltre. Incontrano un cavaliere dalle armi vermiglie, che conduce una damigella anziana e in lacrime. Lui ne è profondamente innamorato, mentre la donna vorrebbe abbandonarlo; per questo gli chiede di essere ceduta al Morholt. Tuttavia, poiché quest'ultimo non ha intenzione di

prenderla con sé, si arriva al duello e il Morholt, sconfitto, è costretto a prendere la donna. Il cavaliere vermiglio rivela che la sua era tutta una farsa: non è affatto innamorato della damigella, e quest'ultima piangeva perché lui aveva promesso di consegnarla al primo venuto. Il cavaliere vermiglio (Hervi de Rivel) dichiara di essere alla ricerca di un cavaliere dalle armi d'oro. Meliadus, che nella descrizione riconosce Guiron, lo indirizza verso Malohaut [630-48].

*Capitolo XI. Il Morholt imprigionato*

I quattro cavalieri sostano in una torre circondata da una palude. Prima di coricarsi il Morholt stringe un patto con la vecchia damigella: la condurrà fino a un certo castello e poi si congederà da lei. L'indomani il gruppo si rimette in marcia. Arrivati a un bivio, la damigella indica al Morholt di andare verso destra, mentre gli altri tre cavalieri (Meliadus, Lac, Faramont) imboccano la strada di sinistra, verso Malohaut. Il Morholt non può ancora saperlo, ma la damigella ha intenzione di condurlo alla Dolorosa Guardia per farlo imprigionare [649-54]. Dopo un tratto di cammino, arrivati a un ulteriore bivio, la damigella decide di fare una deviazione: vuol portare il Morholt in un castello vicino, dove una costumanza obbliga chi conduce una damigella a sostenere tre duelli. In caso di sconfitta si perdono il cavallo, le armi e la damigella stessa. Un uomo incontrato sul cammino informa il Morholt di ciò a cui va incontro: finalmente sono chiare le malvagie intenzioni della donna, la quale oltretutto insinua che il Morholt ha paura dell'avventura che lo aspetta. Una volta al castello, il Morholt decide di affrontare subito i tre cavalieri [655-7]. Uno dopo l'altro, il Morholt sconfigge gli sfidanti. Dopo la vittoria è accolto nel castello e ricevuto con grandi onori. I presenti lo elogiavano, aggiungendo che un cavaliere come lui dovrebbe accompagnarsi a una damigella più bella di quella che attualmente conduce. L'indomani, appena il Morholt si è rimesso in viaggio, è raggiunto da un giovane, inviato da una dama che desidera metterlo in guardia sulla vecchia damigella, responsabile della morte di molti cavalieri. Il Morholt ringrazia il giovane, al quale chiede poi di narrare com'è stata istituita la costumanza del castello. Eccone le origini [658-63]:

Nel castello viveva un prode cavaliere, innamorato di una damigella. Dopo averla convinta ad abbandonare il proprio castello d'origine, il cavaliere l'aveva condotta nel proprio. Sul cammino, però, era stato rag-

giunto da tre cavalieri, seguiti da altri trenta. Dopo aver vinto due cavalieri, il signore del castello era stato sconfitto dal terzo, e così aveva perso la damigella. Per questo aveva istituito la costumanza, che avrebbe trovato fine solo quando qualcuno fosse stato in grado di vincere trentatré cavalieri consecutivamente. Secondo una profezia di Merlino, un giorno verrà un cavaliere capace di questa impresa [664-9].

Si riprende la marcia. Attraversando un guado, il Morholt affronta e sconfigge un cavaliere che cerca di impedirgli il passaggio. Poco dopo, nella foresta, si imbatte in un altro cavaliere e in una damigella. Il cavaliere appena incontrato riconosce la vecchia damigella del Morholt: è Elide di Carlion, responsabile della morte di oltre cento cavalieri. Tra questi c'era anche il fratello del cavaliere stesso, che quindi chiede al Morholt di lasciargli decapitare la donna. Il Morholt è costretto a rifiutare, legato com'è dalla promessa di condurre la donna al suo castello. Si viene alle armi e lo sfidante è ferito a morte. Prima di perdere conoscenza, avverte il Morholt di andarsene dalla regione se non vuole essere riconosciuto e ucciso dai suoi parenti. Rimettendosi in marcia, il Morholt maledice la vecchia damigella, a causa della quale è stato ucciso un altro cavaliere [670-81]. La vecchia damigella, offesa dalle parole del Morholt, architetta un piano contro di lui. Al calar della sera riconosce in lontananza il castello appartenente al padre del cavaliere ucciso poc'anzi e, facendo leva sull'orgoglio del Morholt, lo convince a chiedere ospitalità. Entrando nel castello, il Morholt incontra un valvassore, che si offre di alloggiarlo a casa sua. Durante la cena il valvassore chiede notizie sul cavaliere dallo scudo d'oro (il solito Guiron), del quale si è trovato recentemente in compagnia, assistendo a una sua prodezza. Il Morholt gli chiede di raccontare [682-6]:

L'inverno passato il valvassore si recò a Camelot per conto di una dama della regione, che aveva bisogno di un campione per sostenere un duello giudiziario. Sulla strada incontrò un cavaliere diretto come lui a Camelot, in compagnia di una damigella. Arrivati a due giornate dalla destinazione attraversarono il Ponte delle Cinque Lance, la cui costumanza (introdotta nel primo anno di regno di Uterpendragon) prevedeva che un cavaliere accompagnato da una damigella sostenesse cinque duelli. Il compagno del valvassore, sconfitto al secondo duello, perse la propria damigella. Poco più avanti, giunto a una fonte, minacciò di uccidersi, quando sopraggiunse il Cavaliere dallo Scudo d'Oro che si offrì di riconquistare la damigella perduta. Tornati insieme al ponte, il Cavaliere dallo Scudo d'Oro sconfisse i cinque sfidanti e recuperò la fanciulla. A questo punto il valvassore si accompagnò al nuovo venuto e lo convinse a fare

da campione per la propria dama [687-697]. Più tardi, all'entrata di una foresta, incontrarono una damigella, che chiese di essere scortata. Poco dopo, davanti a una torre circondata da una palude, un uomo la riconobbe, insultandola e indicando in lei la responsabile della morte di almeno dodici cavalieri. Passando oltre, il gruppo fu raggiunto da dieci cavalieri intenzionati a impossessarsi della damigella: il cavaliere dallo scudo d'oro li sconfisse tutti (ma poi, preannuncia il valvassore, ne fu mal ripagato, perché la donna lo fece imprigionare) [698-706].

Il valvassore si accinge a continuare il racconto del duello giudiziario, quando viene interrotto da un messaggero, che annuncia la morte del figlio del castellano. Il valvassore esce per andare nella fortezza, mentre il Morholt, preoccupato, si apparta: la vecchia damigella coglie l'occasione per far sapere al messaggero che l'assassino è il Morholt stesso, come potrà confermare la damigella che era in compagnia dell'ucciso. Avvertito dal messaggero, il signore del castello manda i suoi uomini a catturare il Morholt. Frattanto, la vecchia damigella fugge, temendo di essere riconosciuta come la responsabile della morte dell'altro figlio. Scoprendo che l'assassino è niente meno che il Morholt, il castellano esita sul da farsi, ma nel frattempo lo fa imprigionare. Il racconto torna a Helian [707-14].

#### *Capitolo XII. Danain si innamora di Bloie*

Helian il Biondo raggiunge un castello insieme alla damigella e al nano (vd. la fine del cap. IX). Viene ospitato da Amant della Spina (padre di Daimon, che sarà compagno di Galaad quando sarà compiuta l'avventura del Seggio Periglioso). Soggiorna al castello per quattro settimane, in attesa di guarire dalle ferite ricevute in duello. Dopo questa sosta, Helian si rimette in marcia per riunirsi con il gruppo dei cavalieri che ha lasciato. Nel viaggio lo accompagnano Amant, la damigella e il nano [715-7]. È un afoso giorno di agosto, quando giungono a una fonte. Mentre la damigella dorme, arriva un cavaliere il cui scudo è coperto da una custodia vermiglia. Dallo scudiero del nuovo venuto Helian viene a sapere che si tratta di un cavaliere codardo e di scarso valore. Quando il cavaliere dalla custodia vermiglia si accosta alla fonte, Helian glielo impedisce, dicendogli che rischierebbe di svegliare la damigella. Ne nasce una discussione, che fa svegliare la fanciulla: il cavaliere dalla custodia vermiglia la riconosce. Quando Helian e Amant si rimettono in viaggio, il cavaliere li raggiunge e dice di voler conquistare la damigella. Prima abbatte Helian, poi anche Amant [717-24]. Dopo aver assistito in disparte ai duelli, un cava-

liere dalle armi bipartite di bianco e nero (che scopriamo essere Lac) si fa avanti. Conduce con sé una damigella vecchia e brutta, che ora vorrebbe scambiare con la giovane damigella conquistata dal cavaliere con la custodia vermiglia (Danain il Rosso). Si viene alle armi: un primo e un secondo assalto, entrambi lunghi e sanguinosi, non portano a nulla. I cavalieri, stremati, decidono dopo una lunga discussione di interrompere le ostilità. Su richiesta di Lac, che ha ammirato il suo grande valore, Danain acconsente a continuare la strada insieme [725-35].

Danain restituisce a Helian la damigella conquistata alla fonte, della quale conosce la natura diabolica. Passa uno scudiero, che dona a Danain e Lac due nuove lance (le loro si sono spezzate all'inizio del combattimento). I quattro stanno per rimettersi in viaggio, quando sono raggiunti da una moltitudine di persone armate (trenta e piedi e trentasei a cavallo), che conducono un prigioniero: si tratta di un uomo che si spacciava per cavaliere di Logres ma che si è rivelato essere un vile Cornovagliese; lo stanno portando a Malohaut perché Danain decida cosa farne. Arriva un nano a cavallo, che trascina le armi del prigioniero. Quest'ultimo chiede che le armi gli siano restituite (porta uno scudo nero), perché vuole affrontare e sconfiggere tutti i cavalieri che lo circondano. Credendolo un folle, Danain e Lac gli fanno restituire le armi. Contro ogni aspettativa, il cavaliere dallo scudo nero sconfigge tutta la scorta, quindi si rivolge contro Lac, Danain, Helian e Amant, abbattendoli uno dopo l'altro, per poi andarsene facendo perdere le proprie tracce. Sono tutti sbigottiti. Danain, che nello scontro ha ricevuto una ferita, sospetta che si tratti di Guiron, benché l'abbia lasciato a Malohaut non più tardi di tre giorni prima. Il racconto torna sugli antefatti [736-54].

Come il narratore dice di aver già riferito [in realtà è la prima menzione nei manoscritti], nei pressi di Malohaut vive una bellissima fanciulla. Proprio come la moglie di Danain, la giovane si chiama Bloie ed è innamorata di Guiron, che – apprendiamo – è stato suo ospite durante una convalescenza. Apprendendo della grave ferita che Guiron si è inferto (cfr. § 134) e sapendo che il cavaliere si trova a Malohaut, Bloie manda un messaggero per ricordare a Guiron la sua promessa di tornare a farle visita. Il messaggero arriva a Malohaut: Guiron, ormai quasi del tutto guarito, sta giocando a scacchi con Danain. Ottenendo di restare solo con Guiron, il messaggero gli porta il messaggio di Bloie. Guiron non è ancora in grado di cavalcare e decide di mandare al suo posto Danain perché porti i suoi saluti alla bella fanciulla [755-8]. L'in-



domani Danain si mette in viaggio. Quando raggiunge la damigella, le porta i saluti di Guiron, spiegandole che l'amico non è ancora del tutto guarito. La damigella chiede di sapere il nome di Guiron, ma Danain non vuole rivelarglielo. Conversando, Danain finisce per innamorarsi perdutamente di Bloie. Per distogliersi da quel pensiero si congeda dalla damigella, che fa allestire per lui una camera dove potrà riposarsi. Ma è inutile: gli assalti di Amore sono troppo potenti e Danain, sconfitto, dimentica Guiron e la dama di Malohaut. Intanto è calata la sera [759-67]. Durante la cena Danain non fa che guardare la damigella. Quando scende la notte, posticipa il più possibile il momento di coricarsi e, una volta a letto, riesce a prendere sonno soltanto sul fare del mattino. Resta ospite della damigella per cinque giorni. Il mattino del sesto decide di partire. Nel frattempo Guiron, che non vede tornare l'amico e inizia a preoccuparsi per lui, parte da Malohaut per andare a cercarlo [768-70].

### *Capitolo XIII. Avventure di Danain innamorato e ritorno di Guiron*

Danain parte dal castello di Bloie. Arrivato in un bosco si siede sotto un albero e, assorto nel pensiero della donna amata, non si rende conto della realtà circostante. A sera inoltrata arriva un cavaliere. Nonostante uno scudiero cerchi di fermarlo, scuote Danain fino a risvegliarlo. Il cavaliere pretende che Danain dica il suo nome e spieghi il motivo del suo estatico rapimento. Si viene alle armi: il cavaliere ha la peggio, e Danain prosegue per la sua strada. Ancor più incuriosito, il cavaliere lo segue, finché non vede Danain fermarsi e cadere nuovamente in stato di *trance*. Lo scudiero lo convince a lasciar perdere, tanto più che si è fatta notte fonda [771-7]. Sul cammino il cavaliere incontra un altro uomo in viaggio (è Yvain), al quale racconta l'avventura che gli è appena accaduta. Yvain si fa accompagnare davanti a Danain, lo sveglia e, com'era accaduto al precedente cavaliere, viene abbattuto. Risvegliato del tutto, Danain si mette sulla strada per Malohaut. Ma è talmente confuso che sbaglia strada e torna al castello di Bloie, che a causa delle tenebre non riconosce. Poiché è molto tardi, la sentinella non lo fa entrare, consigliandogli di chiedere ospitalità in un'abbazia vicina [778-83]. Danain si mette in marcia verso l'abbazia, ma all'incrocio con un sentiero sente arrivare un cavaliere che canta. Confrontandosi sulle ragioni che li spingono a viaggiare di notte, i due decidono di tenersi compagnia e aiutarsi a vicenda. Il cavaliere chiede a Danain di accompagnarlo in un certo luogo,

per aiutarlo a valutare se quanto ha intenzione di fare sia ragionevole o no. Si rimettono in marcia, e il cavaliere rivela di essere abitato dall'amore e dalla paura. Quando Danain chiede spiegazioni, il cavaliere inizia un racconto [784-6]:

Tre o quattro anni prima, appena investito cavaliere, il narratore si mise in compagnia di un cavaliere di bassa condizione, nel quale finì per riporre tutta la propria fiducia. Di recente si tenne un torneo, durante il quale il cavaliere incontrò una bellissima damigella di sua conoscenza, ottenendone finalmente una promessa d'amore. Otto giorni or sono si è presentato un messaggero della damigella, la quale si diceva pronta a raggiungere il cavaliere. Quest'ultimo, impegnato in una sua faccenda, aveva inviato il compagno d'armi, incaricandolo di condurre la fanciulla al castello. Non è molto che un servitore ha avvertito il cavaliere del tradimento perpetrato dal compagno, il quale ha sì preso la fanciulla, ma l'ha tenuta per sé [787-91].

Chiamato a dare un consiglio, Danain è in forte imbarazzo, scoprendosi simile al traditore, con l'unica differenza che quello si è già impadronito della fanciulla, mentre lui esita ancora. Cavalcando arrivano all'entrata di una foresta secolare. Il cavaliere a cui Danain si accompagna (che scopriamo essere Carados) riconosce in lontananza il padiglione del suo compagno d'armi. All'interno trovano la damigella addormentata, e per terra, addormentato anch'egli, un cavaliere sconosciuto. Carados li sveglia: il cavaliere che giace a terra dice di aver trovato la damigella la sera prima e di averla liberata da un cavaliere che la conduceva con cattive intenzioni. Adesso la sta scortando presso colui che deve legittimamente averla, che poi è il suo stesso signore. Carados chiede un resoconto più approfondito, e il cavaliere inizia a raccontare [792-6]:

La sera prima, all'ora di vespro, il cavaliere aveva visto alcuni scudieri montare il padiglione. Poco più in là, una damigella piangeva e si disperava. Il cavaliere le promise il proprio aiuto, chiedendole di spiegare quel che era successo. Ed ecco gli antefatti: il compagno d'armi del suo amato, promettendo di condurla al castello di quest'ultimo (che è Carados), l'ha invece condotta fuori dal cammino e ha fatto montare il padiglione per approfittare di lei. Al termine di questo racconto era arrivato il traditore, che il cavaliere aveva affrontato e ucciso. Dopo di che, essendosi fatto tardi, si erano riparati nel padiglione, dove sono appena stati trovati [797-801].

Il cavaliere che ha narrato il racconto dice di essere un feudatario di Carados, esiliato dal suo regno perché colpevole di un crimine verso un altro cavaliere. Nonostante tutto desidera portare la fanciulla al Castello Grande, dove spera di trovare Carados. A que-

sto punto Carados rivela la propria identità, bacia il cavaliere e gli chiede di diventare suo compagno d'armi. Anche Danain si rivela, e Carados gli rende grandi onori. Benché sia notte fonda, Danain decide di rimettersi in marcia, congedandosi da Carados, che rimane con la fanciulla. Uno scudiero di Carados che stava di guardia al padiglione chiede di accompagnare Danain. Quest'ultimo – che a questo punto copre lo scudo con una custodia vermiglia – si raccomanda con lo scudiero perché la sua identità non sia rivelata. Lo scudiero garantisce che manterrà l'incognito del suo signore e dirà a tutti che il suo padrone è un codardo: ecco spiegata la ragione delle parole menzognere che lo scudiero ha detto a Helian e Amant incontrandoli alla fonte (cfr. § 718). Quanto al presunto cavaliere di Cornovaglia (cfr. § 736 sg.), si tratta di Guiron. Prima di spiegare per quale ragione quest'ultimo si è trovato prigioniero, il racconto torna ai cavalieri sconfitti da Guiron [802-6].

*Capitolo XIV. Danain di nuovo alla ricerca di Guiron*

I cavalieri appena sconfitti da Guiron (Lac, Danain, Helian e Amant) commentano l'accaduto. Lac si mette sulle tracce del vincitore, mentre a malincuore Danain lascia il gruppo per tornare a Malohaut. Tornato al proprio castello, Danain apprende che Guiron è partito. Dalla descrizione delle armi che portava al momento della partenza ha la conferma di quanto sospettava: il cavaliere che poc'anzi ha sconfitto lui e gli altri è Guiron stesso. La confusione è massima e il tormento amoroso non dà tregua: Danain non ha nessuna voglia di vedere la moglie, per quanto sia una delle donne più belle della Gran Bretagna. Dopo essersi fatto curare le ferite, dorme in una camera del castello senza svegliare la moglie. L'indomani mattina riparte alla ricerca di Guiron. Il racconto passa a quest'ultimo [807-9].

*Capitolo XV. Lac e Galvano ospiti in una torre*

Guiron cavalca nel fitto della foresta per far perdere le proprie tracce ai cavalieri che ha appena sconfitto. È già tardi quando fa sosta presso un torrente e si addormenta sulla riva. Poco dopo giunge un cavaliere in compagnia di tre damigelle (è Galvano). Mentre il nuovo venuto guada il fiume, Guiron si sveglia e rimonta a cavallo. A Galvano, che gli domanda chi sia, dice di essere un povero e sfortunato cavaliere. Galvano gli propone di giostrare: se vincerà potrà avere una delle sue tre damigelle. Ma Guiron rifiuta fingendosi un cavaliere di scarso valore. Intanto arriva Lac, si

intromette nella conversazione e sfida a duello Galvano: lo sconfitto dovrà condurre la vecchia e brutta damigella che Lac continua a portare con sé. Alla fine è proprio Lac il vincitore. Ma restando offesa dalle parole sdegnose che le rivolge Galvano, la vecchia chiede di potersi accompagnare a Guiron. Il cavaliere promette di condurla fino a un castello non molto distante da quello di Bloie [810-5].

Le strade dei cavalieri si separano: Lac vorrebbe accompagnarsi a Guiron, che però rifiuta la sua compagnia. Allora segue Galvano e gli racconta l'impresa del Cornovagliese. Galvano è incredulo. Frattanto arrivano a una torre, che sorge nei pressi di uno stagno. Il signore della torre riconosce e accoglie Galvano, dandogli ospitalità. Lac e Galvano, riconoscendosi a vicenda, si fanno festa. Conversando con il padrone di casa, Lac riferisce dell'ultimo incontro con Guiron. Dalla descrizione delle armi (scudo nero e nuovo di zecca), il signore della torre capisce che si tratta dello stesso cavaliere che, tre giorni prima, è stato vittima di una grave onta e, su richiesta degli ospiti, inizia a raccontare [816-22]:

Quella stessa settimana, in un castello vicino si erano tenuti i festeggiamenti per l'investitura del fratello del castellano. Vennero vari cavalieri della zona, tranne quelli di Malohaut. Tra gli altri giunse un certo cavaliere che, invitato a combattere, si rifiutò. Offeso, il signore del castello lo attaccò e lo sconfisse, nonostante gli avvertimenti di una damigella straniera, che gli aveva sconsigliato di prendere le armi. Solo dopo il duello la damigella rivelò che lo sconfitto era al servizio di Marco di Cornovaglia e transitava da quelle parti per portare un messaggio a re Artù. Per l'umiliazione di aver combattuto con un Cornovagliese, il signore del castello fece disarmare il cavaliere e lo bandì dalla contrada. Di sera giunse un altro cavaliere. Invitato a combattere si rifiutò, come il precedente. La damigella straniera avvertì il signore del castello che anche il secondo cavaliere era un Cornovagliese. Senza ulteriori verifiche e confortati dal contegno codardo tenuto poco prima, gli uomini del castello misero il nuovo venuto alla gogna sulla Pietra della Gran Vergogna. In seguito si decise di mandarlo al cospetto di Danain. Per questo trentasei cavalieri e trenta soldati a piedi hanno lasciato il castello per scortare il prigioniero a Malohaut [822-32].

Lac informa il signore del castello che il prigioniero si è liberato dalla scorta. Dopo una prima incredulità, il signore si ricrede: devono essere iniziate le formidabili avventure profetizzate da Merlino. Sull'identità del misterioso cavaliere non si sa nulla, ma per Galvano si tratta senza dubbio del compagno d'armi di Danain [833-5].

Un valletto fa sapere al signore del castello che un cavaliere chiede ospitalità. Lo fanno entrare, e Lac riconosce Quinados Cuore-Ardito, che saluta calorosamente. Poiché Quinados è ferito, si fa chiamare un medico. Più tardi i cavalieri si mettono a tavola. Quinados, che dice di essere in marcia verso la corte di Artù, riconosce anche Galvano. Quest'ultimo chiede al cavaliere di spiegare come si è procurato la ferita, e il cavaliere inizia un racconto [836-8]:

Quinados viaggiava insieme a una graziosa damigella e a un nano. Di sera incontrarono presso una fontana un cavaliere che conduceva una brutta damigella. Il cavaliere propose uno scambio di damigelle e, davanti al rifiuto di Quinados, lo disarcionò. Per di più, anche il nano si disse pronto ad abbandonare Quinados per seguire la damigella e l'altro cavaliere. Ma poiché quest'ultimo non voleva la compagnia del nano, nacque una discussione. La damigella chiese di poter scegliere con chi stare, e alla fine, con gran sorpresa di tutti, preferì il nano. Il cavaliere che si accompagnava alla brutta damigella disse di aver subito un tradimento da parte di una damigella che neppure conosceva. Quindi salutò Quinados spiegando di dover accompagnare la brutta damigella a un castello [839-44].

Lac e Galvano capiscono che il cavaliere di cui ha parlato Quinados è lo stesso di cui discutevano poc'anzi. Vanno tutti a dormire, senza sospettare che il cavaliere misterioso è Guiron. Il racconto torna a quest'ultimo [845-6].

#### *Capitolo XVI. Guiron sfidato dal figlio di un valvassore*

Dopo essersi congedato da Quinados, Guiron e la brutta damigella pernottano presso un valvassore che abita all'ingresso di una palude. Stremato, Guiron si addormenta. Frattanto arriva il figlio del valvassore (un giovane che Artù ha da poco investito cavaliere). Il ragazzo è appena stato a una festa, dove, racconta, un cavaliere di Cornovaglia ha subito una grande onta (si riferisce all'avventura di Guiron narrata ai § 736 sg.). Il padre ammonisce il figlio: non bisognerebbe umiliare un cavaliere di cui non sia accertata la provenienza: un tempo, anche Galehaut subì ingiustamente un torto simile a quello del presunto cavaliere di Cornovaglia. Mentre parlano, il figlio del valvassore guarda Guiron e riconosce in lui il cavaliere di cui parlava poc'anzi. Il padre gli chiede di non umiliare il suo ospite. Poco dopo svegliano Guiron e si mettono a tavola [847-51]. Quando il valvassore chiede a Guiron di rivelare il suo nome e lui si rifiuta, il figlio prende l'ospite a male parole, facendogli capire che ha assistito alla sua recente onta e non è il

caso di tenere un contegno arrogante. Guiron dice di essere stato vittima di un malinteso. Per calmare le acque il valvassore sostiene di aver assistito a un'onta analoga subita da Galehaut. Il figlio chiede di raccontare, in modo da mettere a paragone l'onta dei due cavalieri. Il valvassore inizia [852-4]:

Un dieci di agosto, al castello di Helin, lo zio dell'attuale re di Northumberland tenne, senza essere re né conte, una ricchissima festa. Si chiamava Aquilant e aveva quattordici figli: nove legittimi e cinque bastardi. Di questi, dieci erano già cavalieri, e durante la corte si festeggiava l'investitura di altri due. Un cavaliere dallo scudo bipartito d'argento e azzurro lanciò una sfida; ma quando vide un cavaliere a lancia spiegata che gli veniva incontro, fuggì nella foresta. Una volta raggiunto, si lasciò cadere da cavallo. Per punirlo della sua codardia, i presenti gli fecero giurare di non portare mai più armi da cavaliere. Allontanandosi dalla corte, il codardo incontrò Galehaut, che aveva appena combattuto contro due cavalieri, come mostravano le gravi ferite e i danni riportati dall'armatura. Vedendo che il codardo si disfaceva delle proprie armi, Galehaut le prese su di sé, quindi si diresse in un monastero, dove un medico gli prescrisse quindici giorni di degenza. Ciononostante, Galehaut si rimise in viaggio per raggiungere la corte di Aquilant. Qui fu scambiato per il cavaliere codardo e, dopo essere stato disarcionato, fu messo su una giumenta e trascinato per tutto il castello [855-9].

Guiron scoppia in lacrime. Il valvassore, allora, propone di raccontare il lieto fine della vicenda, a patto che Guiron dica il suo nome. Guiron rivela la propria identità. Dopo essersi rallegrato di avere come ospite un cavaliere tanto insigne, il valvassore riprende il racconto [860]:

Galehaut fu trascinato per tutto il castello, poi anche tra i padiglioni, dopo di che venne gettato in un fossato, in fin di vita. Le sue armi furono appese a due pali di fronte alla porta del castello. Galehaut restò per tre giorni nel fossato: i più lo schernivano, alcuni gli gettavano un tozzo di pane. Il quarto giorno venne un monaco in sella a un asino, prese con sé Galehaut e lo portò nel suo monastero. Andandosene, Galehaut promise alle proprie armi che le avrebbe vendicate. In breve tempo i monaci curarono le sue ferite, ma Galehaut restò a letto per nove mesi, sconvolto per l'onta subita. Quando Aquilant convocò una nuova festa per l'investitura degli ultimi due figli, la notizia fece immediatamente guarire Galehaut, che si presentò a corte, in sella a un asino e accompagnato dal religioso. Sotto gli sguardi curiosi di oltre duecento cavalieri indossò le armi, che erano ancora appese davanti alla porta, giurando di vendicarle. Ottenuto un cavallo, sfidò Aquilant, affermando di essere venuto per vendicare il cavaliere che tutti avevano creduto essere un Cornovagliese. Dopo aver ucciso Aquilant nel primo duello, Galehaut trucidò tutti e

quattordici i suoi figli, scesi in campo per vendicare il padre. Infine sconfisse, senza però ucciderlo, il re di Northumberland. Andandosene, disse di essere lo stesso cavaliere che l'anno prima aveva subito la grave onta che tutti ricordavano. Solo una damigella, che aveva già visto le corregge della sua spada, riconobbe che si trattava di Galehaut [861-6].

Prima di andare a dormire, il figlio del valvassore avverte il padre che l'indomani mattina sfiderà il loro ospite, che si fa passare addirittura per Guiron. Il giorno dopo, in effetti, lo attende all'uscita della palude, ma il valvassore riesce a trattenere l'ospite per un giorno ancora. Più tardi va dal figlio e gli ordina di lasciar cadere i propri propositi. Il figlio, offeso per la sfiducia del padre, se ne va sdegnato, non senza promettere di svergognare quello che per lui non è altro che un Cornovagliese codardo. Dopo aver pernottato presso un parente (Druasin), il figlio del valvassore torna per affrontare Guiron. Mentre aspetta all'entrata della palude, arriva un cavaliere dalla direzione di Malohaut: porta armi bipartite giallo-verdi (è Quinados) e dice di essere alla ricerca del cavaliere dallo scudo nero. Se è così, dice il figlio del valvassore, stanno aspettando la stessa persona. Poco dopo arriva Guiron. Il valvassore fa un ultimo tentativo per far desistere il figlio dal suo proposito, ma non serve a nulla. Nel primo duello Guiron disarciona il giovane, nel secondo abbatte suo cugino Druasin [867-81].

In un primo tempo Guiron crede che anche Quinados sia venuto per combattere. Il cavaliere, invece, vorrebbe soltanto accompagnare Guiron, che però rifiuta e se ne va, facendo perdere le proprie tracce. A Quinados, disperato, si riaprono le ferite, e ben presto si forma ai suoi piedi una pozza di sangue. Il valvassore lo soccorre e lo fa curare. Una ventina di giorni dopo, quando Quinados è guarito, viene a sapere dal valvassore che il cavaliere che l'ha sconfitto era Guiron. Quinados è incredulo e felice: non aveva notizie di Guiron da più di dieci anni, e tutti credevano che fosse morto. Adesso è ancor più desideroso di trovarlo, tanto più che da lui ha ricevuto l'investitura. Il racconto torna a Guiron [882-5].

#### *Capitolo XVII. Avventure di Guiron e racconti sulla prigionia*

Guiron cavalca in compagnia della brutta damigella. Sul cammino si imbattono in un cavaliere che fa condurre dietro di sé, legati e seminudi, un uomo e una fanciulla. Il cavaliere informa Guiron che la donna era la sua amata. L'uomo, invece, era suo compagno d'armi da sette anni. Poiché quest'ultimo (che si chia-

ma Heluan) si è macchiato di tradimento dopo aver ricevuto ogni sorta di onore, il cavaliere (Heliados della Roccia) lo ha fatto legare e lo sta trasportando al cospetto di Danain, cugino del colpevole. Guiron chiede un racconto più approfondito, ed Heliados lo accontenta [886-9]:

Heliados era innamorato di una bellissima dama di Northumberland: la moglie di Heluan. Entrato in confidenza con Heluan, Heliados ne divenne il compagno d'armi, imponendosi da quel momento di non amare più la dama. Questa, vedendosi rifiutata, cercò di sedurlo e, non potendolo smuovere, lo fece arrestare e disse al marito che Heliados aveva tentato di violentarla. Heliados, però, convinse Heluan della propria innocenza. Messa alle strette, la donna confermò la versione di Heliados. Quattro giorni or sono, si trovavano tutti e tre in un padiglione. Heliados si allontanò per un grido che veniva dalla foresta. Poi, tornando dalla sua avventura, trovò Heluan e la donna nudi a letto. Ecco spiegato il motivo per cui li sta portando alla corte di Danain [890-4].

Guiron dà la parola a Heluan, che conferma il racconto. A Heliados, che gli chiede consiglio, Guiron dice che, al posto suo, non esiterebbe a tagliare la testa a Heluan, mentre caccerebbe, senza giustiziarla, la damigella. Heliados decide di seguire il consiglio, ma quando si tratta di uccidere Heluan, non ha il coraggio e, infine, decide di lasciarlo libero. Il narratore esterno preannuncia che Heluan ricompenserà l'amico per questo atto di cortesia [895-7].

Giunti a un bivio, Guiron ed Heliados stanno per separarsi, quando arriva un cavaliere dallo scudo bipartito bianco-nero, che canta nella foresta. Chiede una giostra ed Heliados lo accontenta, disarcionandolo. A questo punto, la damigella dello sconfitto dice di essere finalmente libera, come da accordi presi con il cavaliere. A Guiron che le chiede spiegazioni la damigella racconta gli antecedenti [898-902]:

Innamorato di lei ma non corrisposto, il cavaliere l'aveva convinta a seguirlo e ad abbandonare la casa di suo padre. Proclamandosi il migliore cavaliere del mondo le aveva promesso che, se qualcuno lo avesse sconfitto, lei sarebbe stata libera [903].

Guiron cerca invano di giustificare lo sconfitto: anche ai migliori capita di perdere un duello. Nel mentre sopraggiunge Keu che si fa raccontare l'accaduto e prende in consegna la damigella per ricondurla alla casa del padre. Ma il cavaliere sconfitto lo sfida, ha la meglio e recupera così la damigella. Heliados si fa nuovamente avanti, ma questa volta l'avversario risulta vincitore [904-11]. La damigella non è ancora soddisfatta e chiede al proprio



cavaliere di affrontare Guiron, che le sembra più robusto che forte. Offeso, Guiron accetta il duello, ma promettendo alla damigella, in caso di vittoria, di farla marciare a piedi finché non potrà consegnarla a un nano. Guiron vince facilmente il duello e fa smontare la damigella. Il cavaliere sconfitto, con mirabile dedizione, si dice deciso a seguirla a piedi [912-20]. Più avanti incontrano un nano: è disperato perché un cavaliere (forse addirittura Brehus) gli ha appena sottratto la damigella, nana come lui. Guiron è pronto a donargli la damigella che conduce a piedi, e invita il nano a prenderla con sé e baciarla. Il cavaliere che marcia a piedi con la damigella non può accettare che si arrivi a tanto e dichiara che, davanti a una simile umiliazione, è pronto a uccidersi. Guiron chiede alla damigella di scegliere tra il nano e il cavaliere, e lei sceglie quest'ultimo, dei cui sentimenti ha ormai avuto piena garanzia. Guiron promette al nano di recuperare la damigella che ha perduto. Per compiere questa missione si congeda dagli altri cavalieri [921-6].

Seguendo il nano, Guiron arriva a una torre, nella quale dovrebbe trovarsi la damigella rapita. Infatti, poco dopo, esce un cavaliere dallo scudo vermiglio con una rosa argentata, seguito dalla nana, che trascina dietro di sé una damigella legata e seminuda. Guiron intima al cavaliere di restituire la nana al suo proprietario. Si viene alle armi e Guiron ha la meglio. Il cavaliere sconfitto lo prega di entrare nella sua torre, dove si trova il cavallo del nano. A questo punto la damigella legata chiede a Guiron di liberarlo. Prima, però, Guiron vuole conoscere la sua storia, che il cavaliere dallo scudo vermiglio accetta di raccontare [927-34]:

Due anni or sono il cavaliere dallo scudo vermiglio incontrò un cavaliere che conduceva con sé la damigella, legata proprio com'è adesso. Poiché il cavaliere era intenzionato a decapitare la fanciulla e lei si diceva innocente, il narratore affrontò il cavaliere e liberò la donna. In seguito, convinto che lei lo amasse, iniziò a condurla con sé durante le proprie avventure. Una sera giunse presso il castello di un suo nemico. La damigella lo incoraggiò a entrare, dicendo che nessuno lo avrebbe riconosciuto. Ma appena dentro, la fanciulla rivelò al castellano che il suo ospite era l'assassino dei suoi due fratelli, e così il cavaliere fu fatto prigioniero. L'indomani, mentre lo si conduceva a un altro castello per farlo giustiziare, incontrarono Meliadus che, conoscendo il prigioniero, intervenne a liberarlo. Quattro giorni or sono, il cavaliere dallo scudo vermiglio ha visto passare vicino alla sua torre la traditrice e, dopo averla sottratta al cavaliere che la conduceva, è venuto in suo possesso. Adesso è intenzionato a ucciderla [936-42].

Con l'argomento della cortesia, Guiron convince il cavaliere (che si rivela essere Elsilan, non Brehus) a risparmiarla la damigella e a lasciarla andare. Elsilan invita Guiron a soggiornare nella sua torre e gli rende ogni onore. Arriva un vecchio (è il padre di Elsilan): la stazza di Guiron gli ricorda i cavalieri della sua epoca. Il vecchio ha lasciato le armi da una quindicina di anni, dopo averle portate per più di trenta. A suo parere il miglior cavaliere di tutti i tempi fu Hector, mentre il migliore della sua generazione fu il figlio di quello, Galehaut. Quest'ultimo aveva un compagno, Guiron. Fu lui a ferire il vecchio costringendolo a lasciare le armi. Di Guiron, però, si dice che sia morto. Guiron chiede qualche altro dettaglio, ma non riesce a capire chi sia il vecchio. Così gli chiede di narrare com'è stato ferito [943-8]:

Morendo, il re di Northumberland lasciò la corona al più giovane dei suoi due figli. Poiché il fratello maggiore contestava la successione, nacque una contesa che fece intervenire Uterpendragon. Si decise di risolvere la faccenda con un duello giudiziario, e il narratore si fece avanti come campione del fratello minore. Gli unici sfidanti che avrebbe temuto erano Galehaut (che però, oltre a essere un suo caro amico, si trovava in Gallia) e Guiron, che risultava prigioniero. Si sparse la voce che lo sfidante sarebbe stato Helianor della Montagna, un cavaliere valoroso ma non imbattibile. Come si seppe troppo tardi, lo sfidante era invece Guiron, che però portava le armi di Helianor. Il narratore fu duramente sconfitto, riportando una ferita al braccio che lo costrinse ad abbandonare il mestiere delle armi [949-53].

Spacciandosi per un testimone presente all'epoca dei fatti, Guiron dice di ricordare che il vecchio cavaliere portava uno scudo d'argento con un leone azzurro e che il suo nome è Eliacer il Forte. Guiron aggiunge che è stato Eliacer il primo a sconfiggerlo, appena quindici giorni dopo la sua investitura, nei pressi di uno stagno davanti al Castello del Parco. Questi dettagli fanno capire a Eliacer che, nonostante lo neghi con forza, ha davanti Guiron in persona. Quando Eliacer gli domanda di raccontare com'è morto Galehaut, Guiron si incupisce e vorrebbe partire. Con molte preghiere, Eliacer lo convince a rimanere. Guiron, lasciando cadere la maschera, dice di essere rimasto in prigione in un luogo tra Norgalles e Sorelois per circa cinque anni, con brevi permessi d'uscita. Elsilan, che conosce alcuni dettagli della prigionia, inizia un racconto [954-60]:

Erano passati quattro anni da quando Guiron era stato imprigionato nella torre del gigante Lucas. A quel tempo vi fu un torneo in Norgalles, vinto da Lamorat, che all'epoca amava una damigella del Sorelois [che

poi nel racconto sarà detta “di Norgalles”]. Sul cammino del ritorno, la damigella fece tappa nella torre in cui era prigioniero Guiron. La signora della torre le chiese chi fosse per lei il migliore cavaliere, e la damigella rispose che era Lamorat. Ne nacque una discussione e le donne si accordarono per far combattere i rispettivi campioni. La damigella tornò una dozzina di giorni dopo, annunciando che era pronta per l’incontro. La signora della torre le diede appuntamento l’indomani presso una fonte. Tuttavia, quando cercò di convincere Guiron a intraprendere il duello, il cavaliere rifiutò. Per convincerlo, la signora gli disse che lo sfidante era il vincitore del torneo di Norgalles. Inoltre promise a Guiron di liberarlo in caso di vittoria. Guiron accettò ed ebbe la meglio su Lamorat, che fu gravemente ferito. Vedendolo senza elmo, la damigella riconobbe Guiron. E sentendo pronunciare quel nome, Lamorat rinvenne: era da tempo che lo stava cercando e pensava che fosse morto. Guiron fece curare Lamorat che, una volta tornato in salute, investì cavaliere Elsilan. Quanto alla signora della torre, morì di dolore quando scoprì che il prigioniero appena liberato era Guiron [961-9].

Guiron conferma il racconto; dopo cena va a dormire e l’indomani riparte da solo, rifiutando l’offerta di Elsilan, che vorrebbe accompagnarlo [970].