

RIASSUNTO

Capitolo xviii. Avventure di Guiron sulle tracce di Danain

Guiron, insieme alla brutta damigella (cfr. parte prima, § 865), lascia la torre di Elsilan e si mette in viaggio (cfr. ivi, § 970). Dopo aver errato per sette giorni, i due, nella foresta, s'imbattono in un padiglione. Il sole è già tramontato e il temporale impazza. Guiron pensa di poter trovare rifugio nel padiglione e chiede così ospitalità al proprietario. Questi è però un perfido cavaliere (Serse), che rifiuta e intima a Guiron di andarsene [971].²⁶²

Guiron e la damigella ripartono, ma smarriscono la via e giungono alla casa di un guardaboschi, che li accoglie, rifocillandoli e ospitandoli per la notte. Alla mattina seguente, dopo essersi congedati dal loro ospite, i due incontrano un cavaliere: è il fratello della damigella, che la cercava da tempo. Il cavaliere sfida Guiron, rimanendo gravemente ferito nello scontro e svenendo a terra. Guiron è soltanto stordito dai colpi, ma il suo cavallo muore. Ripresa conoscenza, il cavaliere chiede che gli sia tolto l'elmo. La damigella finalmente riconosce suo fratello, Esmerés della Rocca, e sviene a sua volta. Riavutasi, si dispera per le ferite riportate dal fratello, che comunque la rassicura sul suo stato di salute. Sul luogo giungono un cavaliere e tre scudieri a soccorre il ferito, per il quale è preparata una lettiga. I due fratelli invitano Guiron a fermarsi presso di loro. Lui rifiuta e, dopo aver rivelato il proprio nome, chiede un cavallo per riprendere il viaggio [972].

In cammino, Guiron incontra un cavaliere dallo scudo bipartito d'argento e di verde e si accompagna con lui alla volta di Malohaut [973]. I due incontrano un cavaliere che fa condurre a piedi da un nano un altro cavaliere in camicia, con le mani legate. Guiron riconosce subito nel prigioniero il cavaliere fellone che la sera precedente ha rifiutato di ospitarlo nel proprio padiglione. Nonostante il cavaliere fellone sappia di aver agito scorrettamente nei con-

262. Testo della redazione 1 secondo la lezione dei mss. di β^y (cfr. *infra* a pp. 126-8 la sinossi dell'episodio con redazione 2).

fronti di Guiron, lo supplica di essere liberato dalla prigonia. Guiron intercede in suo favore. Il cavaliere che lo conduce prigioniero tuttavia non cede, spiegando il motivo della punizione [974-5]:

Dovendo risolvere una questione, il cavaliere aveva affidato la damigella amata a suo cugino affinché la conducesse in un castello. Durante il tragitto i due incontrarono il cavaliere fellone. Ne nacque uno scontro in cui il cugino rimase ferito a morte. La damigella invece fu affidata a un nano, che l'avrebbe condotta a piedi. Quella stessa mattina il cavaliere aveva sorpreso il cavaliere fellone nel suo padiglione, catturandolo [976].

Il cavaliere fellone implora di essere liberato,²⁶³ domandando a Guiron di usare cortesia verso di lui proprio in virtù della sua perfidia e della sua slealtà. Dopo qualche titubanza Guiron decide di intercedere in suo favore presso il cavaliere che lo conduce prigioniero. Poiché il cavaliere rifiuta, i due vengono allo scontro e Guiron abbatte il cavaliere e il suo cavallo. Si dirige poi verso il cavaliere fellone per slegarlo, ma prima pretende un giuramento di lealtà nei confronti di tutti i cavalieri erranti: il cavaliere fellone accetta di buon grado e viene liberato [977-9].

L'altro cavaliere, rimontato a cavallo, torna a sfidare Guiron. A nulla vale che Guiron lo ammonisca di non cercare ulteriore onta: nuovamente i due si scontrano e Guiron ha la meglio. Guiron domanda a questo punto il nome del cavaliere che ha liberato. Costui dice di chiamarsi Serse e di appartenere al lignaggio di Hector il Bruno, nonché di essere parente di Galehaut il Bruno; ammette inoltre di essere stato allevato nella casa di Bruno il Fellone. Guiron sceglie viceversa di non rivelargli il suo nome e parte con il cavaliere dallo scudo bipartito [980].²⁶⁴

Il re Meliadus, dopo aver vagato per quindici giorni senza trovare nessuna avventura degna di nota, perviene, intorno all'ora nona, nella Foresta Fuorviante. Presso una croce vede un pino molto bello e, dall'altra parte della strada, scorge un cavaliere che sfida alla giostra. Il cavaliere è però assorto nei propri pensieri e non lo sente. Meliadus continua a chiamarlo senza successo. Decide allora di avvicinarglisi. Al nitrito del cavallo del re il cavaliere si risveglia: i due si salutano e Meliadus gli chiede perché fosse assorto e sembri preoccupato. Il cavaliere dunque racconta [980a]:

263. Il testo torna a essere comune a tutta la tradizione.

264. I mss. di B³ inseriscono dopo il § 980 l'episodio dell'imboscata (§ 980a-e); gli altri mss. continuano come al § 981 (vd. *infra* la sinossi delle due redazioni).

Per dieci anni il cavaliere e il nipote del re di Scozia erano stati compagni d'armi, legati da profondo affetto. Un giorno, dopo aver vinto un torneo tenutosi in Sorelois e Northumberland, mentre mangiava nei pressi di una fontana, il cavaliere fu raggiunto da una messaggera della sua amata. Il nipote del re di Scozia, accortosi del sentimento provato dal compagno, chiese al cavaliere di mostragliela. Si recarono così presso la casa del padre della damigella. Il nipote del re di Scozia, alla vista della donna, se ne innamorò follemente e si congedò dal compagno. Radunato un cospicuo numero di cavalieri, si recò dal padre, che gliela concesse in moglie.

Ora la damigella ha messo al corrente il suo amato che passerà di là insieme alla scorta del nipote del re di Scozia, proprio in quello stesso giorno. Il cavaliere è in preda a sentimenti nefasti e chiede a Meliadus, nel caso in cui dovesse soccombere, di essere sotterrato nel luogo in cui troverà la morte [98ob]. I due scorgono il corteo: avanzano quattro scudieri, seguono poi i cavalieri e la damigella insieme al nipote del re di Scozia. Il cavaliere, gridando contro il traditore, si lancia in mezzo al corteo: abbatte sei cavalieri della scorta, ma cade a terra ucciso da un colpo inflitto da colui che era stato suo compagno. Il re Meliadus, alla vista della caduta del cavaliere, entra nella battaglia, abbattendo a sua volta dieci cavalieri. Il nipote del re di Scozia, che vede i suoi in difficoltà, ordina di uccidere il cavallo del re. Eseguito l'ordine, portano a terra Meliadus, gli tolgono l'elmo per tagliargli la testa, ma il loro signore glielo impedisce, e decide di farlo prigioniero. I cavalieri preparano letigie per i cavalieri morti e per quelli rimasti feriti e conducono Meliadus a mani legate su un ronzino [98oc-e].²⁶⁵

Guiron, congedatosi da Serse, cavalca nella foresta insieme al cavaliere dallo scudo bipartito. Dopo aver percorso un paio di leghe inglesi, incontra il corteo del nipote del re di Scozia, che conduce la damigella amata dal cavaliere rimasto ucciso nell'imboscosa (Tessala). Per non farsi vedere, i due si nascondono dietro agli alberi. Guiron si accorge che la scorta tiene prigioniero un cavaliere. Posa le armi, lascia indietro il cavaliere dallo scudo bipartito e si avvicina al corteo per chiedere informazioni: riconosce così nel prigioniero il re Meliadus. Tornato dal suo compagno, lo invita ad affrontare la scorta, in cui sono presenti una trentina di cavalieri, ma quello si rivela un codardo e rifiuta. Mentre Guiron cerca di convincerlo con le buone e con le cattive, il nipote

265. Fine della divergenza tra redazione 1 e redazione 2: il testo è comune a tutta la tradizione manoscritta.

del re di Scozia e i suoi si allontanano [981-5]. Sono però raggiunti da Guiron e dal cavaliere dallo scudo bipartito, che attacca per primo, uccidendo un cavaliere. Anche Guiron si scaglia nella mischia e abbatte uno a uno i restanti cavalieri. Tra questi, fa cadere il nipote del re di Scozia. Vedendo a terra il loro signore e pensandolo morto i membri della sua scorta fuggono [986-8]. Guiron libera dunque Meliadus. Lo fa scendere dal ronzino e montare sul suo cavallo. Meliadus sottrae le armi a un cavaliere morto e invita dunque Guiron a gettare il suo scudo. Si tratta infatti dello scudo di Cornovaglia, notoriamente portato da cavalieri codardi. Guiron recupera allora uno scudo da terra, mentre Meliadus prende per sé quello di Cornovaglia, dicendosi onorato di tenerlo, perché indossato dal suo liberatore [989-91].

Guiron, il cavaliere dallo scudo bipartito, Meliadus e, con le accompagnatrici, la damigella tornano verso il luogo dell'imboscata, dove il cavaliere era rimasto a terra. Giunti sul posto, lo trovano morto. Ha ancora l'elmo in testa, tiene saldamente la spada, come se fosse vivo, ma il suo corpo è circondato da una pozza di sangue. La damigella si getta disperata sul corpo del cavaliere. Dopo averlo compianto, chiede a Meliadus quali siano state le sue ultime volontà. Guiron intanto si avvicina al cavaliere e ne prende la spada, coperta di sangue. La donna la richiede e quando la riceve si rivolge disperatamente a essa, ricordando che era stata lei stessa a farne dono al cavaliere. In preda al dolore, chiede a Meliadus di essere seppellita nello stesso luogo in cui sarà sepolto l'uomo. Meliadus, incredulo davanti a tale richiesta, si impegna tuttavia a rispettarla. La damigella si china sul corpo dell'amato e lo bacia tenendo in mano la sua spada. Guiron, scosso dalla vicenda, si accorge che la donna è morta e lo comunica a Meliadus. Guiron decide di comporre un *lai* per i due amanti e chiede a Meliadus i loro nomi. Il re suggerisce di recarsi presso il castello di Ygerne, dove potrà apprenderli [992-9]. Guiron decide di raggiungere subito il castello, mentre Meliadus, che lo riconosce, vorrebbe restare ancora in sua compagnia. Ricorda il suo compagnonaggio con Galehaut il Bruno e una vicenda avvenuta tra i due anni addietro. Guiron chiede a Meliadus di non rivelare il suo nome, poiché tutti credono che sia morto. Meliadus rassicura Guiron, che parte insieme al cavaliere dallo scudo bipartito alla volta del castello di Ygerne. Qui scopre i nomi dei due amanti, Asalon e Tessala, e in loro memoria compone il *Lai dei due amanti* [1000-1]. La mattina seguente Guiron si separa dal cavaliere dallo scudo bipartito, il quale, rimasto ferito nella battaglia del giorno precedente, si dirige

verso Malohaut. Guiron gli chiede di mantenere il riserbo sul suo nome e di salutare la dama di Malohaut da parte di “colui che fu compagno di Danaïn il Rosso” [1002].

Guiron si mette in viaggio da solo e cavalca nella foresta fino al mezzogiorno inoltrato, quando davanti a una grande croce di pietra vede due cavalli e due scudi: uno interamente d’argento, l’altro verde con un quarto superiore argentato. Intuisce chi sia il proprietario del primo: è lo stesso cavaliere (Lac) di cui, notti addietro, ha ascoltato un compianto amoro [1003]. Guiron si avvicina ai cavalieri seduti davanti alla croce e li saluta. Uno si alza in piedi e risponde al saluto. Guiron riconosce in lui il cavaliere al quale appartiene lo scudo d’argento, perché lo aveva già battuto con un sol colpo di spada.²⁶⁶ Il cavaliere dallo scudo d’argento (che invece non l’ha riconosciuto) invita Guiron a consolare l’altro cavaliere, che è molto afflitto. Interrogato da Guiron, il cavaliere confessa di aver messo a morte il suo miglior amico e di aver perso, nello stesso giorno, sua moglie e la sua scorta. Guiron capisce che si tratta del nipote del re di Scozia. Il cavaliere dallo scudo d’argento non crede che un solo cavaliere abbia potuto distruggere tutto il seguito, così come sostiene il nipote del re di Scozia. Stando a questa affermazione, Guiron è convinto che il cavaliere dallo scudo d’argento non deve aver mai visto un vero cavaliere in azione. Il cavaliere dallo scudo d’argento rafforza la sua argomentazione raccontando un aneddoto legato al Buon Cavaliere senza Paura: neppure lui, considerato il miglior cavaliere del mondo, è riuscito ad aver la meglio in un combattimento contro venti cavalieri. Guiron ribatte che, per quanto prode, il Buon Cavaliere non è il migliore che ci sia [1004-5].

Il nipote del re di Scozia ritiene di aver subito una grave ingiustizia, mentre secondo Guiron non ha ancora ricevuto ciò che spetta a colui che tradisce il proprio compagno: avrebbe dovuto perdere la testa. A questo punto il cavaliere dallo scudo d’argento interviene per mitigare le conclusioni di Guiron (del quale ignora l’identità): lo informa che Danain, al quale il suo compagno d’armi (lo stesso Guiron) aveva chiesto di recarsi presso una damigella della quale era innamorato per portarla da lui, lo ha tradito tenendo per sé la donna. A suo avviso sarebbe tuttavia un’ingiustizia troppo grande che un cavaliere tanto prode morisse a causa di una

266. Come anticipato, l’identificazione di Lac con il cavaliere dallo scudo d’argento è in parte problematica, per cui cfr. le Note di commento *ad locum*.

damigella [1006-7]. Guiron dissimula il suo coinvolgimento nella storia e chiede maggiori spiegazioni. Il cavaliere dallo scudo d'argento lo accontenta [1008]:

Quattro giorni prima, il cavaliere dallo scudo d'argento aveva trovato nella foresta una damigella che dormiva accanto a una fontana. Al rumore degli zoccoli del cavallo la giovane si era svegliata. Il cavaliere, colpito dalla sua straordinaria bellezza, dopo averla salutata, si era accorto che era profondamente afflitta. Sollecitata dal cavaliere, la donna gli aveva raccontato il tradimento operato da Danain nei confronti del suo amato [1009].

Guiron chiede perché il cavaliere dallo scudo d'argento non abbia preso con sé la damigella, dal momento che l'aveva trovata sola nella foresta. A questo punto il cavaliere dallo scudo d'argento non può esimersi dal raccontare della propria onta [1010]:

La damigella aveva continuato il suo racconto aggiungendo che Danain non sarebbe tornato a Malahout per non essere criticato dalla gente e per paura della reazione del suo compagno, ma che sarebbe andato in Sorelois. Mentre i due stavano parlando, era sopraggiunto Danain, con armi nere, che aveva sfidato il cavaliere, avendo la meglio nello scontro. Quando il cavaliere dello scudo d'argento era riuscito a rialzarsi, aveva visto che Danain era già fuggito insieme alla damigella.

Il cavaliere dallo scudo d'argento chiede inoltre a Guiron se ha notizie di un cavaliere che imbraccia uno scudo di Cornovaglia: lo cerca per vendicarsi di una vergogna che ha subito da lui. Il nipote del re di Scozia riconosce che il cavaliere di cui stanno parlando è lo stesso che ha sbaragliato tutta la sua scorta. Guiron chiede al cavaliere dallo scudo d'argento se, dopo questo racconto, è sempre desideroso di incontrarlo e accusa il nipote del re di Scozia di aver non solo ucciso il suo compagno, ma anche di aver condotto prigioniero, su un ronzino e a mani legate, il re Meliadus. Per un'uniliazione di tale portata inflitta a un cavaliere così prode, avrebbe senz'altro meritato la morte. Il nipote del re di Scozia afferma di non essere stato a conoscenza dell'identità del prigioniero, diversamente non lo avrebbe perso tanto facilmente: non troppo tempo addietro il re aveva umiliato un uomo del suo stesso lignaggio. I due discutono e vengono allo scontro: Guiron porta a terra il nipote del re di Scozia e parte verso il Sorelois. È però costretto a sostare un paio di giorni presso un monastero per permettere al proprio cavallo di recuperare le forze [1011-5].

Messosi in cammino, Guiron è ossessionato dal pensiero del tradimento dell'amico. Lungo la strada incontra un cavaliere e due

scudieri che conducono a piedi, in camicia e con le mani legate, una damigella e un cavaliere. Guiron viene a sapere che questa punizione è stata inflitta al cavaliere perché si è comportato da folle, mentre la donna sarà giustiziata a causa delle sue azioni. Guiron riconosce nell'uomo Serse, al quale chiede il motivo del suo imprigionamento. Dopo aver confessato che è stato fatto prigioniero perché ha cercato di liberare la damigella, Guiron chiede conferma al carceriere della veridicità del racconto. Ricevuta una risposta positiva, reclama la sua liberazione. A seguito del rifiuto, i due vengono allo scontro e il cavaliere è battuto da Guiron. Sta a questo punto a Serse decidere se l'uomo perderà o meno la vita: divenuto ormai un cavaliere cortese, Serse decide di concedere la grazia al suo carceriere [1016-24].

Su invito di Guiron, il cavaliere libera anche la damigella, che avrebbe invece voluto condurre da re Artù per sottometterla al suo giudizio. Il cavaliere è però certo che, se messo al corrente delle malvagie prodezze compiute dalla donna, Guiron si pentirebbe della sua richiesta. Così si siede, domanda agli astanti di fare altrettanto data la lunghezza del suo racconto, e comincia:

Due anni addietro il cavaliere aveva avuto come compagno d'armi un parente di re Ban di Benoïc, cortese e prode, al quale era legato da profonda amicizia. Dopo sei mesi dall'inizio del loro compagnonaggio, il parente di Ban si innamorò della damigella, che a quel tempo era una giovane vergine. Siccome era bella e avvenente, anche il cavaliere se ne innamorò. La donna si accorse di quel sentimento e iniziò a ricambiarlo in maniera sempre più intensa, quantunque il contegno del cavaliere fosse irreprendibile. Un giorno la damigella confessò apertamente il suo amore: il cavaliere si negò e lasciò il castello dove dimorava la ragazza. Il parente di Ban, frattanto recatosi da lei, trovandola in lacrime, chiese il motivo della sua disperazione. La ragazza finse inizialmente di avere paura di parlare liberamente, ma spronata dalle minacce, confessò di avere subito violenza dal compagno d'armi del cavaliere. Questi, furioso, si mise all'inseguimento dell'altro e, raggiuntolo, lo sfidò, avendo la meglio. Piuttosto che ucciderlo, come avrebbe voluto in un primo momento, decise di farlo prigioniero nel suo castello [1025-7].

In prigione il cavaliere ebbe modo di guarire dalle ferite del duello. Una volta ristabilito, la donna gli fece visita, offrendogli la libertà in cambio del suo amore. Ma per correttezza nei confronti del proprio compagno il cavaliere rifiutò. Trascorsi sei mesi di prigionia, la damigella tornò dal cavaliere a offrirgli nuovamente il suo amore. Il cavaliere rifiutò ancora e affermò che lo avrebbe fatto fino a quando il suo compagno fosse stato in vita. Dopo un mese la ragazza tornò un'altra volta a fargli visita, informandolo che un cavaliere della regione, da lei detestato, la amava. Chiese consiglio al cavaliere, il quale le suggerì di intimare all'uomo di

RIASSUNTO

non avvicinarsi al castello, se aveva a cuore la sua pelle. Passò un ulteriore mese e la donna venne a informare il prigioniero che l'uomo, nonostante gli avvertimenti, continuava a visitarla al castello richiedendo il suo amore: proprio in quello stesso giorno, con l'amato di lei a Camelot presso re Artù, l'uomo era lì, intenzionato ad approfittare dell'assenza del cavaliere per possederla, con le buone o con le cattive. Il prigioniero si offrì dunque di aiutarla e lei gli chiese di uccidere l'uomo. Alla sera la damigella tornò dal prigioniero dicendo che l'uomo si era insediato nel suo letto, nudo. Il cavaliere domandò a questo punto di essere liberato per poter soccorrere la donna. Armato, si recò nella camera della donna e nel buio della stanza uccise l'uomo, che altri non era che il parente di Ban. Ancora ignaro della vera identità del morto, il cavaliere tornò in prigione. Poco dopo la donna si recò da lui e gli rivelò che in realtà aveva ucciso il suo compagno: nonostante fosse sgomento, sotto il ricatto che gli abitanti del castello sarebbero stati informati dell'accaduto, il cavaliere fu costretto a seguire la donna. I due partirono prima di essere accusati dell'omicidio del signore del castello. Da quel momento il cavaliere condusse sempre con sé la donna, amandola e credendo di essere ricambiato [1028-32].

Non molto tempo addietro il cavaliere aveva preso come compagno d'armi Guivret il Piccolo, cavaliere cortese e leale. Passati appena due mesi dall'inizio del loro compagnonaggio, Guivret mise in guardia dalla donna il cavaliere, invitandolo a lasciarla, ma il cavaliere non gli diede ascolto. Un giorno, poiché Guivret era malato, la comitiva si fermò nella foresta, presso una fontana, dove venne preparata una capanna di frasche. A sera i tre sentirono un grido: il cavaliere si recò sul posto e trovò, vicino a uno stagno, un cavaliere pugnalato al petto, assassinato di recente, con i piedi immersi nell'acqua. Disarmò e sistemò il cadavere sotto un albero. Siccome la sua spada gli era parsa di buona fattura, la prese per sé. Tornato indietro, il cavaliere vide che Guivret e la donna litigavano: lei gli offriva il suo amore, mentre lui rifiutava per lealtà nei confronti del suo compagno. Tacendo su quanto aveva appena visto e udito, il cavaliere entrò nella capanna. Riferì di aver trovato un cavaliere morto e di averne preso la spada. Il giorno seguente, poiché Guivret era guarito, il gruppo si rimise in viaggio. Passando per il punto nel quale giaceva il cavaliere ucciso, non ne trovarono più il corpo. Al vespro giunsero presso un castello, la cui gente era in lutto. Un valvassore li ospitò nella sua dimora e li mise a conoscenza del fatto che la notte precedente era stato ucciso, nei pressi di uno stagno, il fratello del signore del castello. Il cadavere era stato condotto a un castello vicino. Il cavaliere e Guivret ipotizzarono che si trattasse del cavaliere trovato morto nella foresta. Mentre i due compagni si riposavano dalla fatica della giornata, la donna si recò dal valvassore, accusando i due compagni dell'omicidio. Per garantire la veridicità del suo racconto, alla donna bastò portare come prova la spada che adesso era in possesso del cavaliere. Allertato il signore del castello, che nel frattempo aveva raggiunto il luogo in cui era stato condotto il feretro, i due furono imprigionati. Il giorno seguente, mentre erano condotti

presso il castello vicino per essere giustiziati, furono raggiunti da un cavaliere dallo scudo d'argento a gocce d'oro (si tratta probabilmente di Lac) che, una volta informato dei fatti, li liberò. In seguito a quella avventura, Guivret abbandonò il cavaliere, che si mise in cerca, senza successo, del loro liberatore. Due giorni addietro, aveva scoperto in una foresta la damigella insieme a un cavaliere che aveva sfidato e vinto, catturando così la damigella. Trattenuto l'impulso di ucciderla senza il giudizio di re Artù, si era deciso a condurla alla sua corte [1033-40].

Ascoltato il racconto, Guiron conviene con il cavaliere: non avrebbe liberato la donna se avesse da principio conosciuto tutta la vicenda. Ma ormai lei è libera. Guiron la invita ad andarsene, augurandole però di incontrare Brehus senza Pietà: colui che sa restituire la giusta ricompensa alle damigelle malvagie. La donna scappa, giurando vendetta. Guiron, che ha messo pace tra i due cavalieri, si congeda da loro. Prima di lasciarlo partire, Serse vuole sapere il suo nome. Apprende che si tratta di Guiron, il compagno d'armi di Galehaut il Bruno, che credeva morto. Promesso di mantenere la riservatezza sulla sua identità, chiede a Guiron di poterlo seguire nel suo cammino. Guiron rifiuta, sostenendo di avere una questione privata da risolvere e si dirige verso il Sorelois. Il racconto passa alla malvagia damigella [1041-4].

Capitolo xix. Brehus innamorato della malvagia damigella

Dipartitasi da Guiron, la malvagia damigella s'incammina nella foresta, felice di essere riuscita a sfuggire da un'avventura tanto pericolosa. Stanca, si ferma a riposare nei pressi di un albero. Sopraggiunge però Brehus: alla vista del cavaliere, del quale non conosce ancora l'identità (che apprenderà poco più avanti), la donna tenta di nascondersi, ma l'uomo la invita a mostrarsi senza timore. La damigella, rassicurata, si fa avanti: Brehus, vedendola in sottoveste e a piedi scalzi, chiede spiegazioni sulla sua condizione. Lei, simulando sconforto e dolore, dice di essere di origini nobili, e di essere scappata dalla casa paterna per seguire il suo amato, di lignaggio inferiore rispetto al suo. L'uomo però l'aveva rapita con l'inganno: non era affatto innamorato di lei, amava in realtà un'altra donna, che quella stessa mattina, incontrandoli, aveva ordinato che lei fosse spogliata, picchiata e legata a un albero. Per coprirla, le avrebbero dato quel povero vestito che aveva ancora indosso. Malgrado la sua verbale misoginia, Brehus ha pietà della donna e se ne innamora follemente. Fa scendere il suo scudiero dal ronzino e glielo offre, promettendo di farla montare appena possibile in maniera più consona al suo lignaggio [1045-8].

I due si mettono in viaggio e cavalcano fino al vespro, quando incontrano un cavaliere e una damigella, in sella a un elegante palfreno. Con l'intenzione di far disarcionare Brehus in duello, la malvagia damigella mostra interesse per il palfreno dell'altra donna. Brehus, folle d'amore, promette di procurarglielo. Salutato il cavaliere, gli domanda un dono in bianco. Costretto a cedere il palfreno, il cavaliere chiede in cambio la sua damigella. Brehus prima la cede; poi sfida il cavaliere, lo batte e ottiene entrambe le damigelle. Il cavaliere chiede però una cortesia a Brehus. Questi ricorda di non essere mai stato cortese in vita sua e rivela così la propria identità all'altro, che non crede possa trattarsi di Brehus senza Pietà. In ogni caso, dopo un lungo scambio tra i due, grazie alla sua dialettica, il cavaliere riesce ad avere indietro da Brehus la sua donna e anche un ronzino. Brehus parte con la malvagia damigella e il suo scudiero alla volta di un suo rifugio, dove finalmente veste la donna con pari dignità di una regina [1049-57].

Brehus trascorre un mese in compagnia della damigella. Un giorno, a cavallo nella foresta, i due si fermano nei pressi di una fontana, ai piedi di un rilievo roccioso, e odono un grido. Brehus, nel tentativo di capire cosa sia accaduto, si allontana dalla donna, che esplora nel frattempo i dintorni, animata da cattivi propositi. La damigella scorge allora, in cima alla roccia, l'entrata di una caverna molto profonda con all'interno delle porte intagliate; assicuratasi che la caverna sia priva di un'altra entrata, torna a sedersi vicino alla fontana, pensando a come può sbarazzarsi di Brehus. Il cavaliere, di ritorno, racconta di aver riappacificato due cavalieri che si stavano battendo a causa di due damigelle. La donna a sua volta gli riferisce di aver assistito a un fatto eccezionale: afferma di aver visto nei pressi di una caverna non distante una dama bellissima, che però ai suoi richiami si sarebbe rifugiata in una delle stanze dell'antro. Conduce così nei pressi della caverna il cavaliere. Brehus vuole addentrarsi per scoprire chi vi sia là dentro. Fissa il ramo di un albero al bordo dell'entrata e inizia a calarsi dentro, ma la malvagia damigella lascia cadere l'appiglio. Brehus stramazza a terra stordito. La donna, sicura che il cavaliere non potrà scappare dalla caverna, lo ricopre di ingiurie e scappa con il suo palfreno. Il racconto passa a Brehus [1058-62].

Capitolo xx. Brehus nella caverna degli antenati di Guiron

Brehus prende consapevolezza del tradimento della donna. Facendosi forza, visita la caverna e trova una serie di stanze bellissime. Nel mezzo della prima stanza vede un letto sul quale giace

un cavaliere morto. La grandezza dello scudo e della spada gli suggeriscono che si tratta di un cavaliere dei tempi antichi. Scorge nella mano destra una lettera che narra la sua storia: è Febus, cavaliere eccezionale e invincibile, ucciso dall'amore. Dopo averla letta più di una volta, Brehus la ripone e si dirige verso un'altra stanza. Qui vede un letto bellissimo: da ogni piede si staglia un albero con uccellini metallici, variamente colorati, che cantano quando il letto viene mosso. In questo luogo riposa il corpo di una bellissima damigella, riccamente vestita. Brehus vede che la piccola borsa attaccata alla cintura è piena. Vi trova una seconda lettera, che narra la vicenda della damigella: essendo stata causa della morte del cavaliere, dopo averne pianto fino a spegnersi a sua volta, ha affidato agli uccellini il canto per la morte dell'amato. Brehus legge daccapo la lettera e scrolla il letto. Vede poi una terza stanza, in cui trova le quattro tombe dei figli di Febus. Segue una quarta stanza con quattro letti, sui quali sono riposte le armature complete di quattro cavalieri. Trova poi una quinta stanza, grande ma meno ricca delle altre. Nel mezzo c'è un altare sul quale ardono due grossi ceri. Brehus si conforta, capendo che la caverna è abitata. Si avvicina all'altare, s'inginocchia e prega. Terminate le orazioni, trova un'altra stanza con tre letti poveri, da penitenti: felci per coperta e pietra per cuscino [1063-70].

Mentre Brehus è intento nei suoi pensieri, entra nella stanza un uomo vecchissimo, vestito con una tunica ormai ridotta a brandelli; bianco come un ermellino, ha i capelli lunghi fino alla cintura, la barba alle ginocchia. Nonostante sia ricurvo, si può ancora intuire quanto fosse alta la sua statura. Quando Brehus lo saluta il vecchio si spaventa e cerca di fuggire, ma è troppo debole per farlo. Brehus lo rassicura, dicendogli di essere un cavaliere. Anche il vecchio è stato in passato cavaliere, ma sono ormai più di cento anni che non porta armi. Chiede notizie dei cavalieri del giorno d'oggi. Ha sentito parlare di re Uterpendragon, ma ignora che gli è succeduto suo figlio Artù. Brehus descrive quest'ultimo come il miglior sovrano che abbia mai governato la Gran Bretagna e sostiene che sia il momento più florido della cavalleria. L'uomo dissente: se Brehus, come dice di essere, è uno dei cavalieri più grandi, questo significa che i cavalieri di oggi sono alquanto più deboli rispetto ai cavalieri del passato. Brehus ribatte che è il cuore a rendere grande un cavaliere, non il suo corpo. Il vecchio cavaliere non ne è convinto: sostiene che anche se il suo cuore è pieno di ardimento, un cavaliere dal corpo piccolo non potrà compiere grandi imprese. Ritiene poi che, sebbene lui e i suoi due compagni che abitano la caverna

siano vecchi e deboli, sono comunque più forti di lui. Brehus ride incredulo, ma il vecchio eremita promette di dargliene prova prima che l'uomo lasci quel luogo. Il vecchio vuole sapere quale cavaliere errante, a giudizio di Brehus, sia perfetto in battaglia. Brehus risponde che, nonostante molti siano prodi, solo uno è veramente perfetto. Brehus ne ignora però il nome, ma informa il suo interlocutore che probabilmente porta le armi da quindici anni ed è stato incarcerato per dieci [1071-5].

Il vecchio intuisce quale sia l'identità del cavaliere perfetto, e chiede a Brehus se tale cavaliere abbia una piccola cicatrice in mezzo alla fronte. Brehus lo conferma, il vecchio dichiara di non vedere più quel cavaliere da quando questi aveva cinque anni. Brehus vuole allora sapere a quale lignaggio il cavaliere appartenga e il suo nome. Il vecchio accontenta la sua curiosità: il bisavolo del cavaliere è colui che giace nella prima stanza, mentre lui è il nonno. Anche il padre del cavaliere abita nella caverna. Il cavaliere si chiama Guiron. Appartengono a un nobile lignaggio. Il regno di Gallia dovrebbe essere di Guiron: sono infatti discendenti del re Clodoveo. Il padre di Guiron ha portato la corona, ma ha poi raggiunto suo padre nella caverna lasciando il regno a un nipote. Il trono, rimasto in seguito senza eredi, è stato usurpato da Faramont. Guiron ignora questa vicenda, come ignora chi sia suo padre, che crede morto. Da parte di madre, Guiron discende dal lignaggio di Alain il Grosso, nipote di Giuseppe d'Arimatea. Brehus vuole conoscere nel dettaglio la storia, e il vecchio si appresta a raccontarla [1076-1078.8]:

Il cavaliere che Brehus ha trovato nella prima stanza è Febus. Figlio del re di Gallia, straordinario cavaliere, rifiutò la corona e le terre del padre per conquistarne di proprie. Con quaranta uomini si mise alla volta della Gran Bretagna, per la maggior parte ancora pagana. Erano pagani infatti i regni di Galles, Norgalles e Northumberland, governati da tre fratelli. Un indovino riferì ai sovrani che sarebbe arrivato un uomo di fede cristiana che li avrebbe messi a morte se non si fossero armati contro di lui. Pur avendo al suo fianco un numero irrisorio di uomini, li avrebbe distrutti grazie alla sua forza straordinaria. Scettici su quanto predetto, i tre fratelli riunirono comunque quindicimila uomini e si diressero verso Febus, che nel frattempo era entrato in Norgalles e aveva già conquistato un castello ritenuto inespugnabile. Giunti nei pressi dell'accampamento di Febus, davanti a un fiume grande e profondo, ricevettero un messaggero che li invitava ad arrendersi, ma risposero annunciando lo scontro per il giorno seguente. Gli uomini di Febus, in un primo momento intimoriti dal numeroso contingente avversario, decisero infine di non abbandonare l'impresa [1078.9-81].

La mattina successiva i tre re passarono il fiume: Febus e i suoi compagni ebbero la meglio sui loro avversari. Morirono i re di Galles e di Norgalles, mentre il re di Northumberland riuscì a scappare. Oltrepassato il fiume, Febus si mise in cammino e attraversò una foresta. Trovò dunque una fontana e si accampò per la notte. Intanto la notizia della disfatta era giunta alla figlia del re di Norgalles, che volle recuperare i corpi del padre e dello zio. Messasi di nascosto in cammino verso il campo di battaglia, venne catturata nella foresta e portata al cospetto di Febus. Ammaliato dalla bellezza della donna, chiese chi ella fosse. Un cavaliere del posto riferì che si trattava della figlia del re di Norgalles; ancora più bella però era sua cugina, la figlia del re di Northumberland. Febus ne aveva già sentito parlare e se ne era innamorato senza nemmeno vederla. Dopo aver accolto cortesemente la donna, Febus le concesse di recuperare i corpi dei suoi parenti. Il cavaliere si mise poi in marcia verso il Northumberland. Il re si era arroccato in un suo castello, ma Febus lo espugnò con pochi uomini. Mandò un messaggero per chiedere la resa, e il re pregò la figlia di recarsi presso Febus per chiedere la pace. Correvano infatti voci che il cavaliere fosse incuriosito dalla proverbiale bellezza della ragazza. La donna, impaurita e al tempo stesso furiosa nei confronti dell'assassino della sua gente e dei suoi consanguinei, acconsentì suo malgrado [1082-7]. Febus, sedotto dalla bellezza della donna, accordò la pace e chiese il suo amore. La donna, distrutta dal dolore per la perdita dei propri cari, non avrebbe voluto acconsentire ma, incalzata dalla preghiera di Febus, accettò a condizione che il cavaliere ponesse rimedio al danno che aveva provocato a lei e al suo lignaggio. Dopo essere tornata a casa e aver messo a conoscenza il padre dell'incontro, inviò a Febus un fermaglio e una cintura come pegno d'amore [1088-90].

Il vecchio interrompe la narrazione. Brehus vuole invece ascoltare il seguito della storia: come sono morti i due amanti e i quattro cavalieri che riposano accanto a Febus e alla donna amata, e come lui e suo figlio sono giunti in quella caverna. Il racconto è lungo, durerà fino a notte fonda. Il vecchio riprende il filo della storia [1091]:

Ricevuti i gioielli della donna, Febus mandò a chiedere cosa potesse fare per lei. Questa, ancora rancorosa nei confronti del cavaliere per la morte dei suoi zii, chiese di vendicare la morte di suo fratello, ucciso dal re di Orcanie, e di compiere per lei un'impresa straordinaria, sicura di esporlo in questo modo a un rischio mortale. Febus si recò con sei compagni nel regno di Orcanie: giuntagli notizia che il primo di maggio il re avrebbe tenuto corte, inviò presso di lui un valletto per avvertirlo che sarebbe morto proprio quel giorno. Il re rise della minaccia e alla fine di aprile, insieme ai suoi baroni e ai cavalieri, si riunì come annunciato nella città di Hesenon. Il primo di maggio, dopo essersi recato al tempio di Giove, scortato da venti cavalieri e in mezzo alla sua gente, venne rag-

giunto da Febus e dai suoi compagni mentre stava rientrando a palazzo per mangiare. Poiché Febus lo trovò disarmato, fu preso e portato via sul suo cavallo. I compagni di Febus fecero fronte all'attacco dei cavalieri del re fino a che non furono usciti dalla città: finalmente in campo aperto, Febus affidò il re alla custodia di uno dei suoi compagni e si scagliò, da solo, contro i nemici. In poco tempo ne uccise diciotto e mise in fuga gli altri: fece prigioniero il re tra più di mille uomini. Lo inviò dunque alla damigella perché ne disponesse a suo piacimento. Nonostante questa fosse felice dell'imprigionamento, rimase delusa di non aver provocato danno alcuno a Febus [1092-6.3].

Alla fine del mese di maggio si svolse in Northumberland la festa di Venere: vicino al castello dove abitava la damigella si ergeva una grande montagna e proprio ai suoi piedi si trovava il tempio di Venere. Ogni anno era uso che tutti gli abitanti di Northumberland visitassero il tempio per rendere onore alla dea. Frattanto Febus si era recato in Norgalles per provare la sua forza contro un uomo ritenuto prode: il re dunque, sicuro che Febus non avrebbe interferito con la festa, esortò gli abitanti a onorare la tradizione e a recarsi al tempio. Febus apprese la notizia della festa ed ebbe la certezza che vi avrebbe partecipato anche la sua amata: lasciati i suoi compagni in Norgalles, si mise in viaggio. Giunto in Northumberland, davanti a un castello, chiese a un pagano di condurlo con sé alla festa. L'uomo, di nome Arshan, come lui cavaliere, accettò a patto che vestisse secondo l'uso pagano: in quel modo non sarebbe stato riconosciuto. Una volta in viaggio, all'entrata di una foresta, trovarono una lapide di sontuosa, presidiata da un gigante e dieci uomini armati. Il gigante chiese chi giacesse in quella tomba. Arshan lo informò che si trattava della tomba del re di Estrangorre. Il gigante, che stava cercando il re per vendicarsi della morte del padre, promise di profanarne il corpo, riducendolo a brandelli. Il gigante e i suoi uomini provarono ad alzare la lapide, ma invano: Febus, facendosene beffa, alzò la lapide e mostrò il corpo del re. Dopo averla ricollocata al suo posto, uccise con un pugno il gigante e ripartì verso la propria meta insieme al suo compagno, al quale fece giurare di non far parola con nessuno di quanto visto [1096.4-1102].

Arrivati alla festa, trovarono il re senza la figlia. Costei sopraggiunse solo il giorno seguente e insieme al padre si recò al tempio. All'ora di pranzo scesero dalla montagna due giganti, tra loro fratelli. Ogni anno riscuotevano dal re e dagli abitanti di Northumberland il tributo di dieci tuniche di seta vermiglia, sei vergini e altrettanti valletti, poiché in passato li avevano soccorsi. Giunti al cospetto del re, furono messi a conoscenza della disfatta dei regni. Dopo pranzo iniziarono i giochi. Il nipote del re di Northumberland fu il primo a sfidare gli astanti in agilità al gioco della pelota d'oro. Nonostante varie vittorie, fu battuto da uno dei due giganti, che rilanciò la sfida. Sotto invito di Febus, fu Arshan a raccoglierla, ma ebbe la peggio. Deciso a vendicare l'umiliazione inflitta al compagno, Febus partecipò allora alla gara e sconfisse il gigante. I due si confrontarono in una prova di forza, ma il gigante non riuscì a spostare Febus,

mentre il cavaliere lo tirò, lo portò a terra e lo rialzò. L'altro gigante, vedendo la scena, si lanciò con la spada verso Febus per ucciderlo, ma fu lui a morire; così come il fratello, che inutilmente provò a vendicarlo. Il re indovinò che si trattasse di Febus ma, dissimulando di averlo riconosciuto, lo invitò a sedersi accanto a lui per riposarsi dalle prove. Dopo aver dichiarato il proprio amore alla figlia, Febus lasciò la festa. Il re di Northumberland, vedendo la straordinaria prodezza del cavaliere, incoraggiò la figlia a contraccambiare, ma fu inutile. La ragazza rispondeva sempre con cortesia ai messaggi di Febus, senza però intimamente ricambiarlo. In quel tempo la caverna, situata nel regno di Orcanie, era abitata da dei giganti... [1103-14].

Il racconto si interrompe per l'arrivo di due uomini vestiti di stracci. Sono il padre di Guiron e suo cugino, rispettivamente il re di Gallia e il re di Gaunes. Dopo averli messi a conoscenza dell'avventura di Brehus, delle notizie dal mondo esterno e di Guiron, il vecchio eremita riprende la sua narrazione [1115-6]:

La caverna a quel tempo era abitata da quattro giganti che soggiogavano l'intera regione. La figlia del re di Northumberland decise di chiedere a Febus di combatterli e metterli a morte, sicura che il cavaliere sarebbe rimasto ucciso nello scontro. Promise inoltre di raggiungerlo appena avesse compiuto la prova. Messo al corrente della volontà della giovane, Febus si diresse insieme a un cavaliere e a due scudieri nella caverna e, come richiesto, la liberò dai giganti, e lo fece sapere alla donna. Lei se ne rallegrò, invitandolo ad aspettare il suo arrivo nella caverna. Vedendo che la figlia del re di Northumberland non sopraggiungeva, Febus si ammalò gravemente. I compagni avvisarono la donna, che scettica inviò un proprio messaggero per accertarsi della veridicità della malattia. Quello riferì alla donna che quanto detto era attendibile: il miglior cavaliere del mondo stava morendo, e per causa sua. La giovane donna si pentì di non aver ricambiato l'amore del cavaliere e si precipitò alla caverna. Agonizzante, Febus la riconobbe al suo arrivo, e spirò tra le sue braccia. Il corpo del cavaliere fu messo nella stanza della caverna dove ancora giace. Nonostante le preghiere del padre, la donna non volle tornare nel proprio paese: sarebbe rimasta accanto a Febus da viva e da morta [1117-21.9].

A quel tempo il vecchio aveva diciotto anni ed era cavaliere e lo erano anche i suoi quattro fratelli. Dopo molto tempo giunse loro la notizia della morte del padre: lasciarono quindi la Gallia e raggiunsero la grotta, dove trovarono anche la damigella morta. I fratelli dell'eremita restarono nella grotta, mentre il vecchio se ne andò per tornare soltanto più di vent'anni dopo, alla notizia della morte dei fratelli. In seguito lo raggiunse anche il figlio (il padre di Guiron) [1121.10-21].

Ormai a notte fonda, tutti si addormentano. La mattina seguente un vecchio prete si reca nella caverna per dire messa e portare

ai suoi abitanti pane e acqua. Brehus, a dimostrazione di quanto il nonno di Guiron aveva affermato il giorno prima sulla forza del figlio, viene portato in una stanza dove si trova una mazza estremamente grande e pesante. Brehus prova ad alzarla, ma la muove appena. Il padre di Guiron, con una sola mano, riesce a sollevarla facilmente. Brehus è definitivamente convinto della grandezza e della forza dei cavalieri del passato rispetto ai cavalieri del presente. Dopo aver promesso di non riferire ad alcuno quanto visto nella caverna, viene condotto all'uscita attraverso un lungo corridoio sotterraneo. Sbucato nella foresta, cerca in lungo e in largo l'entrata della caverna in cui era sprofondato il giorno precedente. Una volta trovata e recuperati armi e cavallo, promette di vendicarsi con tutte le donne del tradimento della malvagia damigella. Trascorre poi la notte presso un convento. Il racconto passa adesso a Guiron [1122-4].

Capitolo xxi. Ricerche e scontri: il Passaggio Perigoso e il duello in Sorelois

Guiron, dopo aver lasciato Serse (cfr. § 1044), si dirige verso il Sorelois. La sera si ferma presso la casa di una vedova e qui prende un nuovo scudo, per metà nero e per metà bianco. Il giorno dopo riparte in compagnia di un solo scudiero e cavalca per giorni fino ad arrivare all'entrata del Sorelois. In un mese di ricerche, non riesce a reperire nessuna informazione su Danain, al punto da chiedersi se l'uomo non abbia fatto ritorno in Malohaut. Guiron incontra poi Abilan d'Estrangot, cavaliere di Artù (seppure non appartenente alla Tavola Rotonda). Da lui apprende che Danain è stato in Sorelois e che da lui ha ricevuto un'onta [1125-6.3]:

Tre settimane prima Abilan, mentre era diretto a un castello vicino chiamato la Tigre, aveva incontrato una damigella bellissima in lacrime. La donna aveva detto ad Abilan di essere stata tradita dal cavaliere che l'accompagnava, mettendolo in guardia di non sfidarlo: nonostante la spregevole condotta morale, era un cavaliere estremamente forte. A quel punto il cavaliere del quale stavano parlando li aveva raggiunti: Abilan era rimontato in sella sul proprio cavallo, ma Danain lo aveva portato a terra al primo colpo ed era fuggito con la donna [1126.4-8.7].

Guiron dice di essere alla ricerca del cavaliere. I due si mettono in viaggio e, giunti nei pressi di una grande palude, trovano sotto un albero un cavaliere disarmato e senza cavallo che manifesta grande sofferenza. Una volta che lo hanno raggiunto, Guiron lo riconosce: si tratta di Sagremor lo Sfrenato, cavaliere di re Artù.

Guiron gli si avvicina e chiede spiegazioni. Sagremor riferisce che là davanti si trova un passaggio: per superarlo, i cavalieri che vi giungono devono affrontare una prova. La strada che i due cavalieri stanno percorrendo porta a una torre dove ogni cavaliere errante che vi giunge deve combattere contro venti cavalieri: se ha la peggio, è fatto prigioniero e perde armi, cavallo e anche la damigella che eventualmente conduce. Se ne hanno pietà, viene liberato, ma a piedi e disarmato. Sagremor riferisce di aver perso così la sua amata, le proprie armi e il cavallo. Nonostante Guiron lo invita a tornare al passaggio insieme a loro, Sagremor rifiuta. Guiron viene a sapere che si tratta del Passaggio Periglioso, istituito da Galehaut il Bruno, del quale conosce la difficoltà. Abilan, che lo vede pensieroso, insinua che Guiron abbia paura. I due partono alla volta del Passaggio [1128.8-31].

Cavalcano in silenzio fin quando non scorgono la torre. Nei pressi trovano un pietrone in cui sono scolpite parole vermicchie: l'iscrizione informa che si tratta del Passaggio Periglioso, dove un cavaliere è chiamato ad affrontarne venti; questa costumanza avrà fine solo quando quattro cavalieri supereranno la prova. Il primo ad averla vinta è stato Galehaut il Bruno, il secondo Danain. Dopo aver letto l'iscrizione, Abilan teme di non riuscire a vendicarsi di Danain come desidera, data la sua prodezza. Mentre i due discutono su chi debba proseguire e chi abbandonare la prova, sentono suonare un corno dalla torre. Si avvicinano ma trovano il passo sbarrato. Un valletto viene ad aprire e chiede chi voglia iniziare: si propone Abilan. Il valletto lo fa entrare e sbarra il passaggio [1132-6]. Dalla torre escono venti cavalieri in sella ai loro cavalli. Nella piazza adiacente accorrono quattrocento spettatori. Abilan porta a terra i primi due sfidanti, ma è sconfitto dal terzo e, ferito, viene portato dentro la torre. Tra gli astanti si alzano voci di gioia. Il corno suona nuovamente [1137-8].

È il turno di Guiron, che riesce a sconfiggere tutti e venti i cavalieri: cinque sono morti, sette sono feriti a terra, gli altri sono scappati all'interno della torre. Guiron viene però a sapere che non ha del tutto superato la prova: deve battersi ancora contro il signore della torre, un prode e giovane cavaliere che non ha compiuto i vent'anni. Sul suo conto non viene a conoscenza di altro [1139-43]. Un cavaliere disarmato esce dalla torre e si dirige verso Guiron per controllare se è rimasto ferito durante lo scontro, in modo che il signore della torre possa valutare se sospendere o meno la prova: sarebbe disonorevole, infatti, combattere contro un cavaliere ferito. Guiron non ha però nessuna intenzione di fermarsi e

invita il messaggero a far scendere dalla torre il suo signore, che dunque arriva, armato e in sella a un gran destriero. Ha uno scudo d'oro, Guiron ne è stupito: solo i parenti di Hector il Bruno o coloro che sono legati al suo lignaggio possono portarlo. Anche il signore della torre, alla vista di Guiron, ne intuisce il grande valore. Poiché il signore vede Guiron ferito, si appresta al duello contro voglia, ma Guiron lo invita a non indugiare: lo scontro ha inizio [I 144-6].

Al primo colpo, entrambi cadono da cavallo ed entrambi si rialzano. Il signore della torre lo fa però a fatica. Guiron aspetta che si sia del tutto ripreso prima di mettere mano alla spada. Lo scontro prosegue: il signore della torre colpisce dall'alto Guiron, il quale para il colpo. La spada del signore resta incastrata nello scudo di Guiron, che è costretto a gettarlo a terra. Guiron subito si scaglia contro l'avversario, ma poi gli restituisce la spada. Il duello continua. I due cavalieri sono forti e prodi. Quando la notte si avvicina lo scontro non è ancora terminato. Guiron chiede al signore della torre se, nell'eventualità che nessuno di loro abbia la meglio, il giorno seguente dovrà affrontare, da capo, la prova dei venti cavalieri. Il signore lo informa che il passaggio è stato ribattezzato dal primo vincitore il Passaggio Periglioso (prima si chiamava il Passaggio della Palude). Solo due cavalieri sono riusciti a vincerlo, e solo il primo sconfiggendo i venti cavalieri e il signore della torre nello stesso giorno. Il secondo ha sconfitto solo i venti cavalieri (il signore della torre era assente quel giorno). Infine conferma che la prassi è quella riferita dallo stesso Guiron: la prova dev'essere portata a termine in un solo giorno. Guiron preferisce ricominciare da capo la mattina seguente e recuperare le forze. Il signore della torre accoglie la sua richiesta. I due si dirigono verso la torre dove Guiron riposerà quella notte [I 147-54].

Guiron viene accolto molto cortesemente. Dopo essere stati lavati e dotati di un mantello, Guiron e il signore della torre si siedono su un drappo di seta. I presenti ammirano la prestanza di Guiron e si stupiscono che il loro signore abbia potuto resistere così a lungo. Guiron non sente i commenti che gli sono rivolti, tanto è assorto a osservare il signore: così simile al suo compagno Galehaut il Bruno. Il signore se ne accorge e Guiron gli domanda allora se sia parente di Galehaut. L'altro promette di dargli spiegazioni prima che lasci la torre. I valletti dispongono le tavole. Guiron si reca a trovare Abilan. Lo lascia poi riposare perché è gravemente ferito. A tavola siedono più di cento cavalieri. Non si parla d'altro che dei fatti del pomeriggio. Il signore del castello mangia

insieme a Guiron e lo guarda con ammirazione. Subito dopo mangiato, il signore del castello conduce Guiron in una stanza per farlo riposare e lo lascia in compagnia di alcuni cavalieri. Guiron congeda tutti, ad eccezione di un vecchio cavaliere, al quale chiede come fu stabilita la costumanza di quel luogo. Il vecchio cavaliere acconsente a narrare [1155-8]:

Nella torre abitavano una dama bellissima e suo marito, cavaliere valoroso, chiamato Dioclenas. Il cavaliere bandì un torneo, al quale accorsero molti cavalieri, attratti soprattutto dalla bellezza della donna. Tra questi giunse un cavaliere straniero, che rimase estasiato dalla dama. Il signore della torre sconfisse tutti i partecipanti. Da ultimo venne sfidato dal cavaliere straniero, che ebbe la meglio. Non pago, questi sfidò e vinse anche gli altri concorrenti del torneo. Salutò infine la dama e se ne andò. Il signore della torre fu portato a casa su uno scudo. Il cavaliere straniero mandò a dire alla donna di aver vinto il torneo in suo onore e chiese in cambio una ricompensa per la sua impresa. La donna, fedele al marito, rifiutò sdegnata. La notizia giunse al signore della torre, che fece sorvegliare la strada della palude. Avvenne un giorno che Dioclenas, mentre cavalcava con i suoi uomini nella foresta, trovò un cavaliere disarmato e ferito, che fece condurre alla torre, dove fu curato dalla dama. Il cavaliere non volle dire a nessuno chi fosse, e fu considerato pazzo e gabbato da tutti [1159-62].

Un giorno che Dioclenas tenne corte, il cavaliere si presentò al cospetto della dama. La donna chiese cosa stesse facendo e l'uomo rispose dicendo che la guardava per la sua capacità di rendere folle il saggio, codardo l'ardito, muto un uomo dotato di parola. Sentendosi biasimare, la donna scoppì a ridere: si aspettava al contrario di essere lodata. Tutti continuavano a farsi beffa di lui. Non passò molto tempo che il signore della torre fece bandire un altro torneo: la donna, memore di quanto le aveva detto l'uomo, volle sapere perché era ridotto in quello stato. Accusata di esserne la responsabile, gli donò, come richiesto, armi vermicchie e un buon cavallo per partecipare al torneo, in modo che potesse dimostrare il suo valore. Il cavaliere partecipò ed ebbe la meglio. Tornò poi alla torre, restituì le armi alla donna e, dissimulando il trionfo, partì. Il giorno seguente lei seppe dal marito che il cavaliere dalle armi vermicchie aveva vinto il torneo. La donna informò di conseguenza Dioclenas che si trattava dello stesso uomo ritenuto folle. Il signore decise di farlo prendere e imprigionare. Da allora nella dama nacque un sentimento d'amore per il cavaliere e una sera, approfittando dell'assenza del marito, andò a liberarlo. La donna chiese il suo nome: il cavaliere era Galehaut il Bruno, il miglior cavaliere del mondo, che aveva abbandonato la cavalleria e si era finto pazzo per lei. Nonostante l'avesse pregata di seguirlo, la donna decise di restare nella torre, ma gli dette armi e cavallo per fuggire. Dioclenas, non trovando al suo ritorno il cavaliere in prigione, accusò la dama di averlo liberato e la incarcò. Galehaut, appreso

l'accaduto, inviò presso il signore della torre un suo compagno d'armi, inscenando un pretesto per far uscire la donna di prigione. Il messaggero disse dunque all'uomo che un cavaliere lo sfidava: Dioclenas avrebbe dovuto presentarsi fuori dalla torre con venti cavalieri, mentre l'altro sarebbe venuto unicamente con la sua damigella. Il signore avrebbe dovuto portare anche la propria moglie: se la damigella del cavaliere non fosse stata riconosciuta come più bella della moglie, gliel'avrebbe donata; al contrario, se fosse stata ritenuta tale, Dioclenas avrebbe dovuto ammetterlo pubblicamente. Dopotutto Galehaut avrebbe combattuto contro di lui e venti dei suoi cavalieri. Dioclenas accettò, seppur malvolentieri [1163-72].

Dioclenas uscì dalla torre con la moglie e i venti cavalieri. Galehaut portò con sé la damigella del suo compagno d'armi. Appena giunto sul luogo dello scontro, Galehaut si diresse verso Dioclenas e lo portò ferito a terra; combatté inoltre contro i venti cavalieri, li sconfisse, e scappò con la sua amata. Dioclenas morì di dolore per l'onta subita. Passati cinque mesi, Galehaut tornò alla torre insieme alla dama. Quando apprese la notizia che un altro cavaliere straniero amava la donna, fondò il Passaggio Periglioso al fine di proteggerla. Elifer, il cavaliere per il quale era stato istituito il passaggio, sopraggiunse poco tempo dopo. L'uomo vinse i primi tre cavalieri, ma chiese di battersi con il signore della torre prima di sconfiggere i restanti diciassette. Fu accontentato. Venuto a conoscenza che il signore della torre era Galehaut, si arrese e di buon grado accettò di essere fatto prigioniero. L'uomo visse dunque nel palazzo, e giurò di non lasciare la torre fino a quando un altro cavaliere lo avrebbe sconfitto, combattendo contro di lui e i venti cavalieri. Galehaut partì dalla torre, dove lasciò la dama, che era rimasta incinta del cavaliere che adesso è signore della torre [1173-6].

Finito il racconto, Guiron chiede come si chiami il signore della torre. Il vecchio cavaliere dice che Galehaut volle chiamarlo Febus. Il vecchio ne ignora il motivo, ma Guiron comprende che il nome gli è stato dato in onore di un grande cavaliere del passato. Guiron congeda il vecchio e si ritira a dormire. La mattina seguente, dopo essersi armato, si dirige verso il luogo dove avverrà lo scontro. Febus gli propone di alleggerire l'impresa combattendo soltanto contro di lui: Guiron rifiuta. Inizia dunque lo scontro con i venti cavalieri, che sconfigge. È il turno del signore della torre. Guiron non vorrebbe battersi contro di lui, per via dell'affetto nei confronti suoi e di suo padre Galehaut. I due iniziano a scontrarsi, ma Guiron non può proseguire oltre: con le lacrime agli occhi, si getta ai piedi di Febus e si dichiara vinto. Febus chiede quindi il suo nome: appreso che si tratta di Guiron, getta a sua volta la spada e lo scudo, si toglie l'elmo e corre a braccia aperte verso di lui. Felice di questo incontro inatteso, rassicura Guiron di non aver

riportato gravi ferite. I due rientrano a palazzo. Grande è l'accoglienza rivolta a Guiron. [1177-88.4].

A palazzo entrambi sono disarmati, Febus conduce Guiron in una stanza in cui è appesa la spada che Galehaut ha ricevuto dal padre Hector il Bruno. Alla sua vista, i due ricordano la morte del cavaliere e si commuovono. Guiron, sollecitato da Febus, racconta al proposito un aneddoto [1188.5-9]:

Guiron amava una donna bellissima, dalla quale sembrava essere ricambiato. Durante il primo anno di compagnonaggio con Galehaut, Guiron chiese al cavaliere di accompagnarlo a un torneo che si sarebbe tenuto davanti al castello della donna. Mentre Guiron giostrava riportando la meglio, Galehaut rimase incantato dalla donna che nel frattempo si era affacciata a una finestra. Intento a guardarla, non si accorse che i presenti si stavano facendo beffe di lui al punto che tre valletti gli tolsero da sotto il naso lo scudo, la lancia e la spada. Dopo aver vinto il torneo, Guiron si diresse verso la donna, ma trovò il cavaliere ancora assorto nei propri pensieri. Una volta destato, si accorse di aver perso le proprie armi, e si disperò soprattutto per la spada. Passarono la notte nel castello per riuscire a rintracciare la spada, che cercarono ancora in seguito senza successo [1190-2].

In quel tempo il re di Scozia tenne corte e Galehaut e Guiron vi parteciparono in segreto. Mentre il re tornava dalla chiesa insieme alla sua gente, i due videro nella processione che il re faceva condurre davanti a sé la spada della quale erano in cerca. Galehaut si fece armare, Guiron lo esortò a non intraprendere quell'impresa, suscitando l'ira del compagno, che lo accusò di codardia. Galehaut, entrato nel palazzo mentre il re era a pranzo, recuperò la spada e il suo fodero. Mentre lasciava la corte, un cavaliere provò a trattenerlo per un braccio, ma trovò la morte e il suo corpo fu gettato sulla tavola del re. I cavalieri corsero alle armi, ma Galehaut, per non mostrare di essere spaventato da quella gente, non scappò al galoppo. Arrivati presso la porta del castello, i due amici trovarono quaranta uomini pronti a ucciderli. Tuttavia, dopo aver assaggiato i colpi di Galehaut, i cavalieri del re di Scozia si misero in fuga [1193-5].

Guiron passa due settimane ospite di Febus e, prima di andarsene, rifiuta che il suo nome venga scolpito sul pietrone dei vincitori. Si mette di nuovo in cerca di Danain senza riuscire a ottenere nuove informazioni. Intanto sta arrivando l'inverno [1196-7].

Siamo alla fine di ottobre, il cielo è terso, Guiron giunge ai piedi di una grande montagna dove sorge una fontana. Qui siedono Danain e Bloie. Guiron li riconosce e si avvicina. Danain, che inizialmente non si accorge del suo arrivo, si alza in piedi quando sente nitrire il proprio cavallo e lo scorge. I due si minacciano a vicenda, Danain si arma e monta a cavallo: inizia il duello. Si scon-

trano alle lance, cadono a terra entrambi. Danain accusa maggiormente il colpo, ma si alza in piedi. Dopo altre minacce, i due passano alle spade. Il duello si ferma. Guiron lo accusa di essere un traditore, l'altro si difende imputando la colpa del tradimento alla bellezza di Bloie: Guiron, che ne conosceva il fascino, non avrebbe dovuto inviare presso di lei il compagno. Guiron gli ricorda che i cavalieri devono essere leali, come lui era stato in passato verso il compagno (cfr. parte prima, § 124-34). Danain non ne è persuaso [1198-1204].

Il combattimento riprende in maniera cruenta. Guiron vorrebbe che qualcuno assistesse a quello scontro straordinario per preservarne la memoria. Dopo un breve scambio tra i due, riprende il terzo assalto. Guiron sferra un colpo fortissimo a Danain, che cade a terra stordito. Guiron gli toglie l'elmo: quando Danain si riprende, capisce di aver avuto la peggio. Guiron percuote la spada sulla testa nuda di Danain, che lo implora di tagliargliela piuttosto che farlo morire di piccoli colpi. Guiron è colto da un senso di pietà per il compagno: da una parte vorrebbe portare in fondo lo scontro e metterlo a morte, dall'altra il cuore gli dice che commetterebbe un'imperdonabile villania se uccidesse un cavaliere così prode. Si alza in piedi e si mostra intenzionato a tagliargli la testa. Danain lo prega di non ucciderlo [1205-10].

Guiron ha le lacrime agli occhi. Per amore della cavalleria concede a Danain la grazia. Dichiara però rotta la loro amicizia. Fattosi togliere l'elmo dal suo scudiero, Guiron si rivolge alla dama, che si lamenta di aver subito onta e disonore. Guiron manda il suo scudiero in un monastero per chiedere se potrà alloggiarvi qualche giorno. Siede intanto alla fontana e guarda prima Bloie e poi Danain: nonostante provi profondo risentimento nei suoi confronti, non può fare a meno di aiutarlo. Gli benda e gli tampona le ferite, mentre Danain si compiange per essere stato ferito a quel modo. Quando Guiron torna a sedersi alla fontana sente l'urlo di una donna: nonostante sia gravato dal combattimento, si dirige verso la foresta in suo soccorso [1211-4].

Guiron trova sotto un albero una damigella bellissima, in lacrime. Questa gli riferisce che il suo compagno è stato portato via da un gigante armato di un'enorme mazza. Guiron si mette al suo inseguimento, ma invano. Tornato dalla damigella, sente un altro grido provenire dalla fontana dove aveva lasciato Bloie e Danain. Vi accorre portando con sé la damigella. Qui Bloie lo informa che Danain è stato portato via, caricandoselo al collo, da un gigante che si è diretto verso la montagna. Guiron intuisce che si tratta

dello stesso gigante che ha rapito l'altro cavaliere: si fa allora indicare da Bloie la strada e riparte a cavallo alla sua ricerca. Sul cammino trova le orme del gigante impresse nella neve. Mentre il gigante fa una sosta vicino a un albero (sta riprendendo fiato, Danain è un cavaliere grande e pesante da trasportare), Guiron lo raggiunge e lo colpisce: messo a terra, è costretto a indicare a Guiron dove ha nascosto l'altro cavaliere. Guiron aiuta Danain a montare a cavallo e lo indirizza verso la fontana, lui prosegue a piedi verso la montagna. Trova in una grotta, come indicato dal gigante, il cavaliere e lo libera: i due ritornano insieme alla fontana. Lo scudiero comunica a Guiron che ha trovato ospitalità presso una vedova. Guiron è ancora profondamente irato nei confronti dell'amico, che tuttavia ha salvato, e per ben due volte, per amore della cavalleria. Guiron e Bloie si dirigono verso la casa della vedova, Danain, il cavaliere e la damigella verso un monastero vicino. Il narratore informa che in quello stesso anno Bloie avrà un figlio da Guiron, che si chiamerà Calinan il Nero e che sarà un cavaliere malvagio. Intanto il racconto passa al Buon Cavaliere senza Paura [1215-24].

Capitolo xxii. Il Buon Cavaliere senza Paura nella Valle del Servaggio

Il Buon Cavaliere senza Paura, re di Estrangorre, arriva insieme al suo scudiero in Sorelois. Trova sul suo cammino una pietra sulla quale sono impresse delle lettere vermicelle che lo avvertono di essere giunto al Passaggio senza Ritorno: chiunque vi acceda non potrà fare ritorno finché non giungerà il cavaliere che deve morire per amore. Il Buon Cavaliere è deciso a proseguire, nonostante l'ammonimento del suo giovane scudiero, che tuttavia non lo abbandona. I due arrivano nei pressi di una bella torre, alle cui finestre non si affaccia però anima viva. Non appena la oltrepassano, sentono un gran frastuono: alle loro spalle si chiude una porta scorrevole. Lo scudiero piange e si dispera: non riusciranno mai a tornare indietro. Dalle finestre si alzano grida che avvertono il cavaliere di essere ormai imprigionato. Più avanti, giunti in cima a una montagna, vedono ai loro piedi una pianura meravigliosa, incastonata da altri monti. Scendono a valle e s'imbattono in un'altra torre: quando la superano, dietro di loro si serra un'altra porta. Il paese in cui si trovano è bellissimo, ma lo scudiero capisce che ormai per loro non c'è più scampo e continua a piangere. Il Buon Cavaliere si fa beffe di lui [1225-30.2].

Il Buon Cavaliere e il suo scudiero giungono nei pressi di una fontana tra due alberi; vi siedono due cavalieri che indossano l'armatura, ma non hanno la spada. Il Buon Cavaliere li saluta e viene a sapere da loro che il signore della regione è il gigante Nabon il Nero. Lo informano inoltre che il Buon Cavaliere di Norgalles, del quale lui è in cerca, si trova presso il castello di Locam. Ormai è l'ora nona e i cavalieri gli consigliano di riposare in un castello vicino: gli uomini che lo abitano lo condurranno il giorno seguente a Locam. Il Buon Cavaliere e il suo scudiero ripartono e giungono al vespro nei pressi di un bel castello. L'accesso è però loro interdetto: nessun uomo armato vi può entrare. Su suggerimento del suo scudiero, che non smette di piangere, il Buon Cavaliere decide di tenere con sé le armi e riposare all'aperto, sotto un albero. Nessuno porta del cibo ai due viaggiatori: quel giorno digiunano entrambi. La mattina seguente esce dal castello una damigella, accompagnata da un cavaliere disarmato. La damigella informa il Buon Cavaliere di doversi considerare prigioniero: nessun uomo, entrato in quella regione, può successivamente uscirne. Lo scudiero, sentendo confermati i suoi timori, si dispera. Il Buon Cavaliere incontra poi un altro cavaliere disarmato, che conduce due levrieri. Anche lui dice al Buon Cavaliere di essere imprigionato: gli abitanti di quella valle sono tutti prigionieri di Nabon il Nero. L'uomo indica al Buon Cavaliere senza Paura la strada per Locam, ma si fa beffe della sua intenzione di liberare il Buon Cavaliere di Norgalles, che è a sua volta prigioniero (come può un prigioniero liberare un altro prigioniero?). Il Buon Cavaliere riparte con il suo scudiero [1230.3-6.2].

Nel loro cammino i due incontrano quattro pescatori che mangiano sull'erba vicino alla riva di un fiume. Il Buon Cavaliere si accorge che uno di loro è un cavaliere. I quattro pescatori si offrono di condividere con loro il pasto: il Cavaliere senza Paura accetta di buon grado, ma lo scudiero non riesce a mangiare per la troppa paura. Il Buon Cavaliere chiede al pescatore che sembra un cavaliere se effettivamente lo sia. Scopre così che si tratta di Alain, cavaliere originario del Leonois, parente del re Meliadus, al fianco del quale ha combattuto nella guerra contro Artù. Benché si riveli essere un suo nemico, il Buon Cavaliere non può affrontarlo, in quanto disarmato. Il Cavaliere senza Paura e il suo scudiero lasciano dunque il gruppo e ripartono [1236.3-8].

Quella mattina cavalcano fino a giungere al castello di Locam. Sul loro cammino incontrano quattro uomini a cavallo. Il Buon Cavaliere chiede loro informazioni utili alla liberazione del Buon

Cavaliere di Norgalles. Gli viene confermato che costui si trova nel castello di Locam e che potrà liberarlo solo se combatterà contro il cavaliere dalle armi vermicchie, signore della torre, che lo tiene imprigionato. I quattro accompagnano il Buon Cavaliere all'entrata, che al loro arrivo viene immediatamente sbarrata. Il Buon Cavaliere incarica il portiere di recare un messaggio al cavaliere dalle armi vermicchie: deve informarlo che dovrà combattere contro di lui. Suona un corno, dame e damigelle si affacciano dalle mura del castello per vedere lo scontro. Anche Nabon assiste. La porta si apre, esce il cavaliere dalle armi vermicchie, che dichiara di combattere malvolentieri contro un cavaliere errante: anche lui lo è stato in passato, ma deve ora sottostare alle regole del castello. I due si affrontano: il cavaliere dalle armi vermicchie cade; il suo cavallo scappa dentro il castello. Il Buon Cavaliere scende da cavallo e nello scontro si passa alle spade. Entrambi i cavalieri sono prodi, ma anche esausti. Mentre i due si riposano dal primo assalto, il Buon Cavaliere viene a sapere di star combattendo contro Ludinas di Norgalles: ovvero il Buon Cavaliere di Norgalles del quale è in cerca. Questi apprende a sua volta con stupore che il cavaliere errante altri non è che il re di Estrangorre, giunto fin lì per la sua liberazione. Adesso uno dei due cavalieri dovrà tuttavia perdere la testa. Inoltre, se decidessero di non portare a compimento lo scontro, interverrebbe Nabon il Nero, il signore della regione, che tiene in schiavitù molti stranieri delle terre di Logres e di Norgalles. Sono tutti suoi prigionieri e suoi servi, perché tutti gli giurano fedeltà al loro arrivo. Per questo motivo la valle è chiamata Valle del Servaggio. Se un uomo potesse metterlo a morte, libererebbe tutta la regione dalla schiavitù [1239-50].

Nabon, che assiste dall'alto, si spazientisce di quel lungo indugiare e intima ai due di terminare il combattimento. Il Buon Cavaliere senza Paura però si ribella. Monta a cavallo e fugge insieme al suo scudiero; non prima però di aver lasciato al cavaliere di Norgalles un messaggio di sfida per Nabon: il Buon Cavaliere è pronto a ucciderlo per liberare i cavalieri stranieri. Nabon è furioso: rimprovera Ludinas di aver lasciato fuggire il Buon Cavaliere. Ma è anche impaurito da quanto Ludinas gli riferisce: il Buon Cavaliere senza Paura è il miglior cavaliere del mondo e riceverà il supporto di Artù e del suo esercito non appena il re saprà che è tenuto prigioniero in quella valle. Nabon cela la sua preoccupazione e si ritira nelle proprie stanze. Espone tutti i suoi timori al fratello, gigante come lui, che lo consiglia di imprigionare prima possibile il Buon Cavaliere, a cui ritorna ora il racconto [1251-3].

Capitolo xxiii. Il Buon Cavaliere senza Paura resiste al gigante Nabon

Il Buon Cavaliere scappa nella foresta insieme al suo scudiero che, preoccupato della situazione nella quale sono capitati, continua a piangere, pur restando fedele al suo signore. Nella foresta trovano una piccola casa, abitata da un vecchio eremita, intento a pregare davanti a una croce dipinta sul muro esterno. Il vecchio si rende conto di essere alla presenza di un cavaliere; lo fa accomodare e gli racconta la sua storia [1254-7.7]:

Il vecchio, nativo del regno di Logres, era anche lui cavaliere. Giunto nella Valle del Servaggio per liberare il proprio figlio, apprese la notizia della sua morte. Non potendo tornare indietro, scappò e trovò un eremita che aveva vissuto una sventura simile. Il cavaliere decise di servire Dio e di vivere in quella piccola casa piuttosto che sottostare a Nabon. I due dimorarono insieme per due anni, fino alla morte dell'altro eremita [1257.8-15].

Il vecchio vuole sapere cosa sia accaduto al Buon Cavaliere, che lo mette al corrente della sua avventura. L'eremita lo informa di essere ormai da dieci anni prigioniero, nutrito solo dal pane che ogni settimana gli inviano i cavalieri che abitano in un castello non distante. Gli confida inoltre che gli abitanti della Valle del Servaggio sperano di poter tornare un giorno liberi: un'iscrizione posta presso una delle entrate della regione recita che la schiavitù avrà fine allorquando giungerà il “Fiore di Leonois”. Il Buon Cavaliere pensa si tratti di Meliadus. I due discorrono finché non cala la notte. L'eremita può offrire al Buon Cavaliere solo un riparo: non ha nemmeno un tozzo di pane per sfamarlo. La mattina i due sono raggiunti da una damigella, che si dice dispiaciuta per l'imprigionamento del Buon Cavaliere e si offre di liberarlo per ricompensarlo di una cortesia che aveva da lui ricevuto nel regno di Logres: promette in definitiva di aiutarlo e di tornare a trovarlo, ma in realtà la damigella è stata mandata da Nabon [1257.16-61].

La damigella torna così a informare il gigante di aver trovato il Buon Cavaliere. I due si accordano per farlo catturare. La damigella torna a far visita al Buon Cavaliere, lasciandogli intendere che troverà il modo di aiutarlo. Passati alcuni giorni, il Buon Cavaliere lascia l'eremo e cavalca nella foresta insieme al suo scudiero. Giunti alla strada maestra che conduce al castello dove aveva combattuto contro Ludinas, decide di nascondersi dietro agli alberi, con l'intento di sfogare su qualcuno la propria rabbia, a meno che non si tratti di un prigioniero. Intorno all'ora prima arrivano più di

dodici valletti che conducono bracchetti e levrieri. Il Buon Cavaliere manda lo scudiero a chiedere informazioni: i valletti riferiscono di essere al servizio di Nabon e che i cani sono di Nathan, suo figlio, che sta conducendo al castello del padre la sua amata. Sei cavalieri armati, che portano armi nere, accompagnano Nathan, che indossa armi verdi. Il valletto riferisce tutto al suo signore, che appena vede giungere il corteo si scaglia contro Nathan, portandolo a terra. Sbaraglia dunque i cavalieri e ritorna poi a Nathan: gli toglie l'elmo ed è pronto a tagliargli la testa. Il figlio del gigante gli chiede però la grazia, che il Buon Cavaliere è costretto, suo malgrado, a concedere. Il Buon Cavaliere incarica allora Nathan di portare un messaggio al padre: se non libererà tutti coloro che tiene in schiavitù, verrà presto ucciso. Il Buon Cavaliere torna al suo rifugio e racconta l'accaduto all'eremita, che lo mette in guardia dalla reazione di Nabon. Il racconto passa a Nathan [1262-8].

Capitolo xxiv. Prigionia e pazzia del Buon Cavaliere senza Paura

Nathan, con la damigella di Nabon e i suoi uomini, si dirige al castello del padre. Il gigante, incredulo, ascolta il resoconto del figlio, che riferisce il messaggio del Buon Cavaliere. Nella regione si sparge la voce che è arrivato il cavaliere che libererà tutti dalla schiavitù. Nabon e la damigella inviata presso il Buon Cavaliere si accordano perché questi sia imprigionato l'indomani [1269-70].

Il giorno seguente la damigella raggiunge di buon mattino la casa dell'eremita. Accolta con gioia, espone al Buon Cavaliere il suo piano: Nabon è solito mangiare, a pranzo e a cena, in una sala con venti uomini disarmati; se lui riuscirà a introdursi nel palazzo, con un colpo di spada potrebbe facilmente ucciderlo. A quel punto, tutti i prigionieri del Servaggio lo sosterrebbero ribellandosi. Se, tenendo sotto gli abiti l'usbergo e la spada, il Buon Cavaliere si travestisse da donna, con la complicità del primo buio, potrebbe ingannare senza problemi il portiere e introdursi insieme alla damigella nel palazzo di Nabon. Una volta entrati, la donna potrebbe nasconderlo nella camera in cui è solita dormire. Al calare della notte, con Nabon a tavola, il cavaliere potrebbe uscire dalla stanza e ucciderlo. Il Buon Cavaliere è d'accordo. La damigella lascia l'eremo promettendo di tornare a sera. La donna mette Nabon al corrente del suo stratagemma e torna dal Buon Cavaliere, che si mette in cammino con lei, lasciando il suo scudiero. Arrivati davanti al castello, i due si nascondono tra i cespugli aspettando il crepuscolo. Si dirigono poi verso una casa diroccata, dove la donna ha nascosto

i vestiti femminili, e il cavaliere si traveste. Entrano senza ostacoli nel castello e si dirigono verso la fortezza principale, arrivando a una camera buia. La donna promette al cavaliere di tornare non appena Nabon si siederà a tavola. Nel frattempo lo terrà al sicuro chiudendolo a chiave nella stanza. La damigella raggiunge Nabon e gli annuncia che l'inganno è riuscito [1271-6].

Il Buon Cavaliere, non vedendo tornare la donna, capisce di essere stato tradito. Furioso e addolorato non riesce a prendere sonno per tutta la notte. La mattina seguente il Buon Cavaliere nota che nella stanza è presente una piccola finestra chiusa da sbarre di ferro che affaccia su un giardino. Anche la porta è di ferro e non si può abbattere. Il cavaliere si dispera e prega Dio di venirgli in soccorso. Alla finestra si avvicina una donna, che chiede al cavaliere perché si lamenti. Il Buon Cavaliere non le risponde e la donna lo ingiuria. Lui allora si difende: è stato tradito da una damigella, ma si vendicherà, Artù gli verrà in soccorso. La donna continua a parlare male del Buon Cavaliere: nel castello si mormora che sia sempre stato sleale con dame e damigelle. Lui sostiene siano state le malelingue ad aver messo in circolazione simili voci e di essere sempre stato cortese con le donne. La damigella se ne va. Il cavaliere non mangia e non beve per tutto il giorno. La donna torna a trovarlo nei due giorni successivi: ha pietà del cavaliere. Nabon permette a un gigante, suo servo, di combattere contro il Buon Cavaliere. Alla sera un valletto del regno di Logres porta al prigioniero del cibo e lo avverte dell'impresa che lo aspetta all'indomani [1277-82].

La mattina seguente la damigella torna a trovare il Buon Cavaliere per informarlo della prova, ma il cavaliere ne è già al corrente. Intanto il palazzo comincia a popolarsi. Il Buon Cavaliere sente che la porta si sta aperto: entra il gigante, armato di una mazza. Nabon sta nel giardino e assiste dalla finestra. Il Buon Cavaliere con un salto recupera l'arma dell'avversario e lo colpisce sulla testa tanto forte da farlo cadere morto a terra. Il cavaliere grida contro coloro i quali aspettano fuori di recuperare il corpo. Questi prendono coraggio e aprono la porta: un valletto recupera il cadavere. La porta viene nuovamente chiusa. Il Buon Cavaliere, stremato dal combattimento, dal digiunare e dalla rabbia, si stende sul letto come se fosse morto. A quel punto Nabon decide che lo lascerà morire di fame. Nonostante le aspettative di Nabon, il Buon Cavaliere sopravvive al digiuno, tuttavia perde il senno: si toglie l'usbergo, lo trascina per la stanza insieme alla spada, grida a gran voce. La damigella torna a trovarlo, ma il cavaliere non la ricono-

sce, le urla contro e le getta addosso la spada dalla finestra. La donna piange nel vederlo ridotto in quello stato e gli porta del cibo e dell'acqua. Nabon, appresa la notizia della sua follia, decide di liberarlo. Fuori di prigione il Buon Cavaliere corre per il palazzo come una bestia selvaggia. Afferra per i capelli un ragazzo che lo schernisce della sua pazzia e lo sbatte così forte contro un palo da farlo morire all'istante. Fuori dal palazzo continua a compiere gesta folli, fino ad addormentarsi fuori dalla casa di un cavaliere. Il giorno seguente, mentre si riposa all'entrata della casa, vede venirgli incontro sopra un palfreno la damigella che lo ha tradito insieme a un cavaliere: malgrado la pazzia la riconosce e si lancia verso di lei. La prende per le mani e la strattona: la fa cadere a terra e le rompe la testa. Il cavaliere che era con lei, credendola ancora viva, prova inutilmente a recuperarla. Il Buon Cavaliere esige dall'uomo che trascini la donna, legandole le trecce alla coda del cavallo, e che spieghi ai passanti le ragioni di quel trattamento brutale. Il cavaliere incontra Nabon, al quale racconta l'accaduto. Il gigante vive ora nel terrore di ritorsioni da parte del Buon Cavaliere, che dimorerà nella Valle del Servaggio per molte stagioni senza recuperare il senno. Il racconto passa a Guiron [1283-93].

Capitolo xxv. L'amicizia ritrovata: Danain soccorre Guiron e Bloie

Dopo aver lasciato Danain, Guiron e Bloie soggiornano nella casa della vedova per tre settimane (cfr. § 1224). Una volta che il cavaliere è guarito dalle ferite riportate nel duello, i due si mettono in viaggio. È un inverno rigido: la neve è alta e Bloie cavalca a fatica. Guiron decide di interrompere un viaggio tanto difficile: tra scorreranno parte della stagione in un castello e lì attenderanno un momento più favorevole per rimettersi in cammino. Lasciato il Sorelois e giunti in Norgalles, i due percorrono a fatica un sentiero innevato nella foresta. Qui sentono qualcuno gridare. Guiron lascia la damigella in compagnia del suo scudiero e si affretta nella direzione da cui proviene la voce. Accanto a un lago ghiacciato, scorge un grande albero. A un ramo è legata una damigella che piange, scalza e in camicia. A un altro ramo è legato un cavaliere, anche lui scalzo e coperto solo di un paio di brache. Due cavalieri armati sorvegliano i prigionieri. Quando il cavaliere legato si accorge dell'arrivo di Guiron, lo implora di aiutarlo, ma Guiron si rivolge alla donna e le chiede perché sia sottoposta a quella punizione. La damigella dice di essere accusata ingiustamente e così sostiene anche il cavaliere. Guiron chiede poi ai cavalieri che sor-

vegliano l'uomo e la donna chi sia stato dei due a infliggere alla coppia una tale crudeltà. Risponde il cavaliere che porta armi nere, sostenendo che entrambi hanno meritato quel trattamento: la donna è sua moglie e il cavaliere è stato il suo compagno d'armi per molto tempo; quella mattina li ha sorpresi nudi nello stesso letto. Li ha così fatti legare ed esporre al gelo [1294-8].

Ma il cavaliere legato ribatte e dichiara la propria innocenza. Guiron afferma che gli sventurati non possono essere messi a morte senza un giudizio: il cavaliere dalle armi nere avrebbe dovuto ucciderli quando li ha colti in flagranza, adesso è tardi. Guiron interviene dunque in loro difesa. Si batte contro entrambi i cavalieri armati e ha la meglio. Tuttavia il cavaliere dalle armi nere lo mette in guardia: sta liberando un cavaliere sleale, che è suo fratello e, allo stesso tempo, suo nipote. Guiron è incredulo. Vuole conoscerne la storia. Il cavaliere lo accontenta [1299-1303]:

Il padre del cavaliere dalle armi nere era il signore di quella regione. Aveva una figlia molto bella, ammirata da tutti. Lo stesso padre se ne innamorò al punto da metterla incinta. L'uomo fece uno strano sogno: vide uscire dalla figlia un serpente, che lo metteva a morte. Capi che si trattava del figlio che sarebbe nato dall'incesto. Venuto al mondo, il padre prese il bambino con sé e lo avvolse in un drappo. Il cavaliere dalle armi nere, che allora aveva quindici anni, vedendo il padre uscire dal castello, in gran segreto, con un infante in braccio, decise di seguirlo. Giunto nella foresta, il padre si fermò vicino a una fontana, dicendo che era indispensabile che il neonato morisse perché lui avesse salva la vita. Così abbandonò il bambino affinché le bestie selvagge lo divorassero. Il giovane, nascosto tra i cespugli, sentì tutto e salvò da un lupo il fratello. Nonostante ciò che aveva sentito dire dal padre, decise di affidare il neonato alle cure di una donna di fiducia, che lo allevò fino all'età di sei anni. A quel tempo il giovane venne fatto cavaliere e, in quell'occasione, portò a palazzo il fratello, lodato anche dal padre per la sua bellezza. Confessò dunque che si trattava di suo figlio, salvato dalle bestie. L'uomo si infuriò e diede ordine che il figlio minore fosse ucciso, ma il cavaliere lo fece nascondere e, per la seconda volta, riuscì a salvarlo. Continuò ad allevarlo e lo fece cavaliere, nonostante l'opposizione del padre. Lo prese con sé come compagno d'armi, ma dopo poco più di un anno il ragazzo venne a sapere come era stato generato: nella stessa settimana, uccise prima la madre e poi il padre. Si diresse dunque dal fratello, gli consegnò la sua spada e confessò gli omicidi: se il fratello non fosse riuscito a perdonarlo, avrebbe preferito morire piuttosto che non avere più la sua compagnia. Per la terza volta il cavaliere lo salvò [1304-7.9].

Il cavaliere dalle armi nere mette in guardia Guiron dal liberarlo, ma il fratello continua a professare la propria innocenza. Dice

di chiamarsi Helyn il Rosso (un pessimo soprannome, chiosa Guiron), che tuttavia lo libera. Si rivolge quindi alla donna per ascoltare la sua versione dei fatti [1307.10-8].

Tre anni prima era stato bandito un torneo. Il marito della donna partì per parteciparvi, mentre il fratello decise di restare nel castello perché malato. Poco dopo che il cavaliere se ne era andato, Helyn dichiarò di essere guarito e convinse la donna a recarsi insieme a lui al torneo. I due si misero in viaggio e nella foresta Helyn condusse la donna nei pressi di una fontana appartata, lontano dal sentiero, e la fece scendere. Intuendo le cattive intenzioni dell'uomo, la donna iniziò a gridare, ma fu inutile: l'uomo la colpì e abusò di lei. La donna non osò mai raccontarlo al marito [1309].

Guiron, a malincuore, lascia andare Helyn e chiede al marito di permettere alla moglie di restare in quella regione finché la donna non avrà organizzato la sua partenza verso un altro paese. L'uomo acconsente e Guiron torna da Bloie, ormai congelata dal freddo. I due si rimettono in viaggio e Guiron racconta a Bloie quanto accaduto [1310-1].

Guiron e Bloie giungono nei pressi di un bel castello che sorge sopra un fiume. Una volta entrati, incontrano nella strada principale un vecchio cavaliere con una cicatrice sulla fronte. Questi gli propone di ospitarli presso di lui. Mangiano davanti a un gran fuoco. Guiron racconta l'avventura di Helyn il Rosso. Sopraggiungono i due cavalieri contro i quali Guiron si era battuto quel giorno, uno è il fratello di Helyn, signore del castello. Si salutano e parlano dei fatti della giornata. Guiron si scusa di aver liberato un cavaliere tanto sleale. Dopo che Guiron è partito, il cavaliere ha fatto vestire il fratello, gli ha dato armi e cavallo e gli ha donato un castello che si trova sulla via principale per Logres: lì, se vorrà, potrà vivere in maniera retta, ma gli resterà interdetto l'accesso nelle terre del signore del castello. Dopo aver parlato a lungo, Guiron e Bloie vengono condotti in una camera molto confortevole, ma durante la notte la donna si ammala per il freddo patito quel giorno. All'indomani Guiron vorrebbe partire; tuttavia le condizioni di salute di Bloie non lo consentono. Dopo più di tre settimane, la donna è di nuovo in forze e i due possono rimettersi in viaggio [1312-7].

Partono, ma procedono lentamente. Guiron teme che Bloie muoia di freddo. Intorno all'ora nona si fermano presso un monastero, dove sono accolti onorevolmente. Il giorno seguente si rimettono in marcia e giungono nei pressi del castello di Helyn. Sul loro cammino incontrano un cavaliere che sfida Guiron alla

giostra. Guiron ha la meglio e il cavaliere promette di vendicare in altro modo l'onta subita. Il cavaliere invita Guiron al suo castello. Guiron riconosce in lui Helyn e accetta la sua ospitalità, mentre Bloie tenta invano di metterlo in guardia. Al palazzo i cavalieri vengono disarmati e si dirigono verso il fuoco per scaldarsi. Sono accolti con gran festa, ma Bloie è impaurita; Guiron prova a rassicurarla inutilmente. Dopo aver mangiato, sono condotti in una camera. Quando Guiron si addormenta, Helyn fa armare venti dei suoi uomini che sorprendono Guiron e Bloie nel sonno e li legano. Helyn dice che si vendicherà di Guiron esponendolo al freddo. L'indomani Helyn fa prendere Bloie e Guiron, che prega Helyn di restituire alla donna il suo vestito e di far portare le sue armi sul posto del supplizio, in modo che, vedendole, possa averne conforto. Helyn acconsente. Guiron, lasciato in camicia e brache, e la donna sono legati a un albero ed esposti al freddo. Helyn li schernisce. I due restano così fino a mezzogiorno. Intanto li raggiunge un cavaliere errante, che viene sfidato da Helyn [1318-27].

Il cavaliere errante è assorto nei propri pensieri. Helyn lo provoca, il cavaliere vorrebbe evitare lo scontro, ma il passaggio gli è interdetto. All'ennesima provocazione il cavaliere errante salta addosso a Helyn e, senza scudo né lancia, lo prende per l'elmo e lo disarciona. Mette poi in fuga tutto il suo seguito. Helyn, rimontato a cavallo, scappa come i suoi verso il castello. Il cavaliere si avvicina all'albero e riconosce Guiron e la damigella. Ne ha pietà ma, con fare sarcastico, chiede a Guiron come si senta. A quel punto Guiron capisce di avere davanti a sé Danain e gli ricorda allora di averlo salvato dal gigante della montagna (cfr. § 1215 sg.). Danain è deciso a tagliargli la testa: così la loro controversia avrà finalmente termine, ma Guiron ribatte che nessun cavaliere armato dovrebbe assalire un cavaliere disarmato. Bloie invoca la grazia per Guiron e, su proposta di Danain, si offre di morire al posto dell'amato. Guiron non può accettarlo. Danain inizia però a piangere sotto l'elmo e dichiara che mai avrebbe potuto uccidere il suo compagno d'armi. Si avvicina ai due amanti e li libera. Inginocchiatosi al cospetto di Guiron, gli chiede perdono per averlo tradito. Guiron accetta di buon grado. Dopo essersi rappacificati, i due decidono di recarsi da Helyn per punirlo. Trovano tuttavia le porte del castello chiuse e, non potendo sostare per il freddo, riprendono il cammino. Cavalcano fino a giungere all'entrata di una foresta, dove si trova la torre di una vedova. Qui li raggiunge lo scudiero di Guiron, che era riuscito a scappare dal castello di Helyn quando il suo signore era stato catturato [1328-35].

La mattina ripartono. Intorno all'ora terza arrivano all'entrata di un'altra foresta: in corrispondenza di una lastra di marmo la strada si biforca. Nella pietra è incisa un'iscrizione che invita a tornare indietro: quella è la Foresta delle Due Vie ed entrambe conducono alla morte. Quella di destra è la via del Falso Piacere; quella di sinistra è la via del Dolore. Secondo il costume dei cavalleri erranti i due compagni devono dividersi al bivio: Danain decide di prendere la strada del Falso Piacere, Guiron segue dunque l'altra. Danain è colto da un brutto presentimento e chiede all'amico di essere liberato nel caso in cui i due non dovessero ritrovarsi a Malohaut entro un mese. Guiron lo rassicura: Danain riuscirà senz'altro nell'impresa; diversamente lui accorrerà a soccorrerlo. Si slacciano gli elmi e si abbracciano. Danain si dirige con il suo scudiero a destra, Guiron procede a sinistra. Il racconto segue l'avventura di Danain [1336-40].

Capitolo xxvi. La via del Falso Piacere: Danain imprigionato

Danain percorre la foresta innevata. Giunge così in una valle attraversata da un fiume. Sulle sue sponde sorgono due torri bellissime, dalle quali, all'arrivo del cavaliere, vengono suonati dei corni. Nonostante sia pieno inverno, la valle è verdeggiate. Danain si avvicina alla prima torre, dove sono raffigurate delle dame e delle damigelle. Mentre è incantato a fissare la torre, sente il suono di un'arpa e la voce di una donna. Si guarda intorno e vede, ai piedi di un albero, l'ingresso di un padiglione. Entra e trova una bellissima damigella che siede sopra il letto, circondata da altre cinque damigelle, di cui una suona l'arpa e canta il *Lai dei due amanti* composto da Guiron (cfr. § 1001). Le damigelle lo invitano a entrare. Danain è rapito dalla bellezza della damigella che siede sul letto. La donna tiene un bracchetto tra le sue braccia. Il cane però scappa e attraversa il fiume. La damigella se ne rattrista molto. Danain si propone allora di recuperarlo. Fuori dal padiglione la damigella fa vedere a Danain, oltre il fiume, il cavaliere contro il quale dovrà combattere per avere indietro il bracchetto. Danain oltrepassa il fiume e sfida il cavaliere, che accetta lo scontro. A quel punto risuonano, da entrambe le torri, più di venti corni. Dai merli di una torre si affacciano quaranta cavalieri; da quelli dell'altra sessanta spettatrici tra dame e damigelle. I due cavalieri si scontrano e Danain riporta la vittoria. Dalla torre dei cavalieri esce un valletto che attacca uno scudo vermiciglio a un albero e informa Danain che all'indomani dovrà combattere con-

tro quello scudo per portare avanti l'impresa che ha iniziato. Danain non risponde. Prende con sé il bracchetto e guada il fiume, ma tornato al padiglione scopre che la bella damigella è sparita. Lo accoglie un'altra damigella, alla quale Danain consegna il cane: non può lui stesso portarlo ad Alba (questo è il nome della bella damigella, signora di quel luogo) perché i cavalieri non possono accedere alla torre. Danain pone alla giovane delle domande che restano senza risposta. Viene indirizzato a un eremo dove potrà alloggiare. Si mette dunque in cammino con il suo scudiero [1341-9].

Giunto all'ostello, quattro eremiti accolgono Danain molto cortesemente. Lo informano che è giunto in una regione dalla quale difficilmente potrà scappare: nessuno fino a ora è mai riuscito a farlo. Per il momento Danain non ha comunque intenzione di partire e vuole piuttosto conoscere la storia delle due torri. Uno degli eremiti inizia il racconto [1350]:

In quella valle vivevano un tempo due straordinari cavalieri, signori delle due regioni in cui la valle è tutt'oggi divisa dal passaggio del fiume. L'uno, Lyas il Grande, era signore della terra in cui si trova l'eremo; l'altro, Helyon il Sicuro, era invece padrone dell'altra parte. I due cavalieri, orgogliosi e gelosi l'uno dell'altro, fecero costruire le due torri, in modo che nessuno potesse attaccare l'altro. Lyas aveva una moglie bellissima e quindici figlie. Helyon quindici figli. Lyas propose di sposare le sue figlie con i figli di Helyon per rafforzare così il loro potere nel paese e mettere fine a ogni rancore reciproco. Helyon rifiutò, sostenendo che il matrimonio avrebbe abbassato la nobiltà del suo lignaggio. Lyas se ne rammaricò profondamente: il suo lignaggio era in realtà più nobile di quello di Helyon, in quanto parente di Galehaut il Bruno. Un giorno i due cavalieri si incontrarono in quella foresta: Lyas sfidò Helyon e vennero al combattimento. Helyon, per mettere fine alla disputa, accettò di sposare i suoi figli con le figlie di Lyas, ma ormai era troppo tardi: fu Lyas a quel punto a rifiutare. I due ripresero lo scontro ferendosi a morte. Prima però si scambiarono un giuramento: nessuna delle figlie di Lyas avrebbe potuto sposarsi finché non fosse stata distrutta la discendenza di Helyon; allo stesso modo nessuno dei figli di Helyon avrebbe potuto prendere moglie finché non fosse stata abbattuta la stirpe di Lyas. I due cavalieri tornarono nelle rispettive torri. Lyas, in punto di morte, chiamò sua moglie e le sue figlie, alle quali fece giurare che mai si sarebbero spostate finché non fossero morti i quindici figli di Helyon; inoltre nessun uomo avrebbe dovuto entrare nella torre fino alla distruzione del lignaggio nemico. Anche Helyon, prima di morire, fece giurare ai propri figli quanto promesso a Lyas. Dopo la morte del padre, i cavalieri provarono a prendere la torre delle dame. Ma la notizia giunse a Galehaut, che in compagnia di un solo scudiero si diresse alla torre assediata. Qui sconfisse i quaranta cavalieri: uccise cinque dei quindici fratelli e costrinse gli altri a tornare nella pro-

pria torre. Per mettere fine allo scontro, i cavalieri promisero che non avrebbero attraversato il fiume e avrebbero combattuto sempre equamente qualora fossero giunti nella regione altri cavalieri in difesa delle dame. Galehaut fece inoltre costruire un ponte levatoio sulla strada che conduceva nella regione della torre delle dame [1351-4.9].

La strada di cui parla l'eremita è la stessa che Danain ha percorso quello stesso giorno: una volta attraversato il ponte levatoio il cavaliere non può né tornare indietro né andare avanti: non può tornare indietro perché il ponte si è alzato, non può andare avanti perché troverebbe la torre dei cavalieri, che lo catturerebbero. Ogni giorno potrà combattere contro uno di loro e vincerlo, ma sarà costretto a tornare indietro alla torre delle dame. Se proverà a scappare, sarà imprigionato dai cavalieri. Ogni giorno sarà chiamato a combattere contro un cavaliere della torre finché non li avrà sconfitti tutti (ma ce ne sono più di sessanta). I cavalieri che hanno provato l'impresa sono tutti morti o sono stati fatti prigionieri [1354.10-5].

La mattina seguente Danain, dopo aver ascoltato la messa, ritorna al padiglione di Alba. La trova insieme alla sorella: se vorrà godere della loro compagnia, dovrà onorare quella torre conquistando lo scudo vermiccio che i cavalieri hanno appeso all'albero dall'altra parte del fiume. Danain accetta. Passa il fiume e sfida un cavaliere che si trova sotto l'albero. Si tratta di uno dei dieci fratelli. Danain lo sconfigge e torna con lo scudo dalle dame, che lo accolgono con piacere. Una damigella appende lo scudo ai merli della torre. I cavalieri se ne rammaricano. Danain intanto si innamora di Alba. Torna all'eremo per passarvi la notte, ma non può dormire: pensa ad Alba, e si dimentica della dama di Malohaut e del suo amico Guiiron [1356-61].

Il giorno seguente Danain combatte di nuovo contro un cavaliere della torre avversaria per vincere un altro scudo vermiccio. È un altro figlio di Helyon. Danain lo uccide. I cavalieri recuperano il corpo dell'uomo e si lamentano a gran voce. Le damigelle gridano invece di felicità. Danain è accolto con gioia nel padiglione: anche la moglie di Lyas lo ringrazia. A Danain è concesso di dimorare nel padiglione giorno e notte a suo piacimento. Per trenta giorni resta con le damigelle, si intrattiene con loro, senza avere in cambio niente oltre al piacere di guardarle (per questo si tratta di un Falso Piacere) [1362-8.1]. I cavalieri sono scontentati dalle vittorie riportate da Danain. Soranor il Povero, cavaliere errante prigioniero della torre, promette di consegnare loro Danain, morto o prigioniero, in cambio della libertà. I cavalieri acconsentono e gli

consegnano le armi. Soranor fa avvelenare la punta della sua lancia: combatterà il giorno seguente. All'indomani Danain, dopo aver ascoltato la messa all'eremo dove era stato inizialmente ospitato, vede che dall'altra parte lo aspetta, a cavallo, l'ennesimo nemico. Quindi oltrepassa il fiume, i due cavalieri si affrontano.²⁶⁷ Danain è ferito alla spalla dalla punta di ferro della lancia avvelenata; l'altro cavaliere è a sua volta colpito e cade dalla sella. Danain, che lo vede a terra, scende da cavallo, i due passano alle spade. Soranor dà filo da torcere a Danain, che capisce di star combattendo contro un cavaliere straniero. Danain colpisce l'avversario sull'elmo e lo fa cadere a terra stordito. Soranor chiede la grazia. Danain gliela concede, recupera lo scudo e torna dalle damigelle, ma soffre per la ferita riportata alla spalla. La mostra a una vecchia dama della torre, esperta di medicamenti. Nonostante la sua esperienza, la donna non si accorge che la ferita è stata causata da un'arma avvelenata: i suoi rimedi sono del tutto inutili e le condizioni di Danain peggiorano di giorno in giorno. Il cavaliere è straziato dal dolore.

Dopo più di due mesi di malattia, in un giorno di sole, la dama fa portare all'aperto Danaian e, osservando attentamente la ferita, si accorge che è stata causata da un'arma avvelenata. Danain viene dunque correttamente curato e guarisce in meno di un mese. Riprende così a combattere secondo l'usanza del luogo contro i cavalieri della torre nemica. Dopo alcune vittorie, un cavaliere straniero riesce a sconfiggerlo. Danain rimane ferito nello scontro ed è prelevato dai cavalieri, che decidono di curarlo. Gli fanno però giurare di passare a combattere come loro campione contro i cavalieri difensori della torre delle damigelle. Danain resterà intrappolato qui per dieci anni. Il racconto passa a Guiron [1368.2-75].

Capitolo xxvii. La via del Dolore: Guiron imprigionato

Dopo aver lasciato Danain (§ 1340), Guiron imbocca la via del Dolore. Cavalca per più di quattro leghe inglesi e giunge così davanti a una torre. Due uomini la presidiano: dai merli lo insultano. Esce dalla porta un cavaliere, signore della torre, che sfida Guiron. I due vengono allo scontro: Guiron ha la meglio e il cavaliere lo implora di concedergli la grazia. Guiron la accorda, a patto

267. A questa altezza i mss. di β* offrono due redazioni alternative (probabilmente entrambe non originali) al testo di ε: 350 il § 1370*, β il § 1370**.

che, in futuro, lasci libero il passaggio ai cavalieri erranti che percorreranno la sua via e che impedisca ai suoi uomini di coprirli di ingiurie. È ormai l'ora del vespro: il cavaliere invita Guiron a passare la notte nella sua torre. Guiron, convinto che il cavaliere voglia dimostrarigli la sua cortesia, accetta di buon grado [1376-80].

Guiron è accolto a palazzo con grande festa: dopo aver cenato, è condotto in una camera molto bella. Non appena si addormenta gli vengono però sottratte le armi e viene imprigionato insieme a Bloie. In un'altra stanza incarcerano il suo scudiero. Al mattino Guiron si rende conto del tradimento: ne è sconfortato. Bloie cerca di consolarlo (Guiron resterà imprigionato per più di sette anni e sarà liberato da Lancillotto). Bloie è incinta di Guiron. Al termine della gravidanza, è costretta a partorire nella cella. Le urla del travaglio risuonano nella torre. Il figlio di Guiron nasce, ma Bloie muore di parto. Il signore della torre recupera il corpo della donna, che sarà sepolta fuori dalla torre, e prende con sé il neonato perché venga allevato. Calinan – questo il nome del signore della torre – affida il bambino (anch'esso chiamato Calinain) alle cure della malvagia sorella: il neonato diventerà un cavaliere fellone. Il racconto passa a Meliadus [1381-3].

Capitolo XXVIII. Cornice. Lamento amoroso di Lac per la dama di Malohaut

Sepolti Asalon e Tessala (cfr. § 999), Meliadus si mette in cerca di Guiron. Dopo un mese, decide di andare a Malohaut a trovare Danain: il cavaliere gli avrebbe dato senz'altro notizie di Guiron. Giunto nei pressi di Malohaut, mentre si ristora bevendo dell'acqua presso il fiume Humber, Meliadus sente un uomo lamentarsi a causa di Amore. Si avvicina e vede Lac. Per non distoglierlo dai propri pensieri, Meliadus si nasconde dietro a un albero. Lac continua il suo lamento amoroso per la dama di Malohaut. Oltre a Meliadus, anche un altro cavaliere, Lubian di Camelot, sta ascoltando le parole di Lac. Lubian si palesa, vuole sfidare Lac in quanto è innamorato della sua stessa dama. I due vengono alle armi. Meliadus osserva di nascosto il duello. Lac ne esce vittorioso e chiede a Lubian di smettere di amare la dama di Malohaut, così come il cavaliere aveva intimato a Lac prima che iniziasse lo scontro. Lubian protesta, ma Lac lo sta solo beffando: vuole dimostrarigli l'assurdità di quanto aveva lui stesso richiesto e lo lascia libero di amare la donna. Lac si siede e torna a immergersi nei suoi pensieri. Meliadus, ancora indeciso se intervenire, sente gridare dalla foresta. Parte allora in soccorso e trova, ai piedi di un grande albero, una damigella, che si lamenta di

dolore. Meliadus vuole sapere cosa sia successo. L'amato della damigella è stato ferito e rapito da un cavaliere grande ed estremamente forte. Meliadus pensa che si tratti di Guiron e si mette sulle sue tracce. In realtà si tratta di Carados il Grande, signore della Dolorosa Torre. Il racconto segue Meliadus [1384-93].

Capitolo XXIX. Cornice. L'epilogo del romanzo: Meliadus in Leonois, Lac in prigione

Meliadus è sulle tracce di Guiron. Dopo averlo cercato per tutto l'inverno senza successo, decide di andare presso Artù per ottenere notizie sul cavaliere. Giunto a Camelot non vuole tuttavia entrarvi per non essere riconosciuto. Incontra a questo punto un cavaliere che, con il suo scudiero, giunge dalla città. Il cavaliere sfida Meliadus, che rifiuta e chiede notizie della corte di Artù. Il cavaliere, credendolo un cavaliere di scarso valore, si rifiuta di metterlo al corrente delle questioni di corte. Meliadus decide allora di mostrare il suo pregio: combatte contro il cavaliere e lo disarciona. Finalmente convinto della prodezza di Meliadus, il cavaliere gli riferisce un fatto da poco accaduto [1394-6.9]:

Quindici giorni addietro erano giunti a corte tre fratelli, cavalieri del regno di Orcanie, per chiedere ad Artù di combattere contro i tre migliori cavalieri della sua corte: se avessero perso, sarebbero diventati suoi servi. Artù li aveva invitati a tornare il giorno seguente per combattere contro uno solo dei suoi cavalieri. La sera il re disse ai suoi uomini che il giorno seguente sarebbero andati a caccia. La mattina partirono e Urien prese a corte il posto di Artù. Una volta nella foresta, il re chiese ai suoi uomini di aspettarlo lì fino a che non avesse fatto ritorno. Cambiò armi e tornò a corte per affrontare i tre cavalieri, mettendoli tutti e tre a morte. Quando il re svelò la sua identità, gli astanti si rallegrarono e fecero festa [1396.10-7.9].

Meliadus chiede notizie del Buon Cavaliere senza Paura. Il cavaliere non ne ha però sentito parlare. Lo informa invece che un messaggero del Leonois è giunto a corte in cerca del re Meliadus per avvertirlo che suo figlio Tristano è malato e in pericolo di morte. Il re ne è sconsolato. Vuole inoltre sapere se il cavaliere ha notizie del Morholt d'Irlanda; viene a sapere che si trova in Gallia insieme a Faramont ed è malato da tempo. Meliadus chiede infine al cavaliere di tornare a corte e di portare un messaggio ad Artù: non ha motivo di rallegrarsi dal momento che non ha con sé nessuno dei migliori cavalieri del mondo (il Buon Cavaliere senza Paura, Lac, Danain, Ariohan di Sassonia, il Morholt d'Irlanda, il cavaliere dallo scudo d'oro, ovvero Guiron). Artù potrà capi-

re da chi viene questo ammonimento, quando il cavaliere dirà che a mandarlo è colui che si misurò davanti al re contro il forte Ariohan (cfr. *Roman de Meliadus*, Lath. 47). Meliadus si mette poi in viaggio e torna in Leonois [1397.10-8]. Tutti i cavalieri sono fuori dalla corte: il Buon Cavaliere è nella Valle del Servaggio, Danain presso le Due Torri, Guiron nella via del Dolore, Ariohan in Carmelide con il re Leodagan, il Morholt in Gallia con Faramont. Per quanto riguarda Lac il narratore avverte che il suo destino è ancora ignoto [1399.1-4].

Rimasto solo dopo la partenza di Meliadus (cfr. § 1391), Lac resta seduto sotto l'albero, preso dai suoi pensieri, fino al vespro. Quando cala la notte, Lac riprende le armi e cavalca fino alla casa di un guardaboschi, che lo accoglie ben volentieri. Dopo che Lac si è tolto l'armatura, l'uomo lo riconosce come l'assassino di un cugino della dama di Malohaut e corre a palazzo per avvertirla. La donna è peraltro preoccupata per le sorti del marito, del quale non ha notizie. Informata dei fatti, la dama manda i suoi uomini presso la casa del guardaboschi. Lac viene colto nel sonno, legato e condotto in prigione [1399.5-1400].

Poiché tutti i migliori cavalieri sono bloccati in situazioni di prigionia, il narratore si vede costretto a raccontare le avventure di coloro i quali li libereranno: Lancillotto del Lago, Tristano il Prode e Palamidés il Valoroso. La prima parte del libro finisce qui. La seconda terminerà all'inizio della ricerca del Santo Graal. La terza si chiuderà dopo la morte di Artù [1401].

SINOSSI DELLA PRIMA DIVERGENZA REDAZIONALE

Testo § 971-7.4 (βγ)

In una notte di pioggia, Guiron, insieme alla brutta damigella con la quale si accompagna, arriva davanti al padiglione di un cavaliere fellone (è Serse), al quale chiede ospitalità. A seguito di un rifiuto, si reca presso un guardaboschi dove invece è ben accolto. Il giorno dopo trova un cavaliere che lo sfida; nello scontro, Guiron lo ferisce gravemente: tolgli l'elmo, la damigella riconosce nel cavaliere suo fratello, Esmerés della Rocca. Il cavaliere è condotto insieme alla sorella verso il pro-

Appendice § 971*-83* (ε)

Il racconto si apre con protagonisti Meliadus e il cavaliere che ama la figlia di Esera; si parla di un già citato monastero dove i due compagni passeranno la notte. La mattina seguente i due, insieme a una damigella condotta da Meliadus e al suo scudiero, tornano alla croce dove Meliadus avrebbe incontrato il giorno prima il cavaliere, fortemente assorto nei propri pensieri. Questo, sollecitato dal re, rivela la propria identità (il cavaliere dice di chiamarsi Hector del castello di Ygerne, in onore di

prio castello, mentre Guiron riprende la sua strada. Nel cammino trova un cavaliere dallo scudo bipartito d'argento e di verde e si mette con lui in marcia verso Malohaut. Poco più avanti incrociano un cavaliere, che fa trasportare da un nano lo stesso cavaliere fellone. Questo lo supplica di dimenticare la villania della sera precedente e di liberarlo. Guiron intercede in suo favore presso il cavaliere, ma questo rifiuta spiegando che la sua damigella, in cammino con un cugino verso un castello vicino, sarebbe stata catturata dal cavaliere e data a un nano, che l'avrebbe condotta poi a piedi. Il cavaliere fellone tenta di nuovo di supplicarlo.

Hector il Bruno). Pervaso da un triste presentimento, chiede a Meliadus di essere sotterrato nel punto dove morirà. Una volta sopraggiunto il corteo, i due si gettano nella mischia; nello scontro, il cavaliere muore e il suo corpo è lasciato sul luogo dello scontro, mentre Meliadus è fatto prigioniero e messo su un ronzino. Il nipote del re di Scozia ordina di portare i corpi dei cavalieri uccisi al monastero più vicino. Il racconto passa a Guiron.

§ 984*-93.4* (ε)

Il racconto dice che Guiron, lasciato il cavaliere dallo scudo d'argento, inizia a cavalcare insieme al cavaliere dallo scudo bipartito. Imboccano il cammino principale, dove il cavaliere racconta di avervi trovato il giorno prima un cavaliere fellone (è Serse); Guiron capisce che si tratta dello stesso cavaliere che non lo aveva accolto nel suo padiglione la sera precedente. Il cavaliere dallo scudo bipartito racconta a Guiron che il cavaliere fellone lo aveva sconfitto e aveva fatto fuggire il suo cavallo nella foresta. Successivamente aveva sottratto stoltamente a un altro cavaliere la sua damigella, che poi aveva donato a un nano. Una volta partito, aveva lasciato sul cammino il cavaliere ferito, che aveva dato al cavaliere dallo scudo bipartito il proprio cavallo per ritrovare il suo e per tornare indietro a soccorrerlo. Guiron racconta al cavaliere dallo scudo bipartito la villania che aveva a sua volta ricevuto dal cavaliere fellone. Intanto i due cavalcano e giungono presso il luogo dove avrebbe dovuto trovarsi il cavaliere

ferito, ma non lo trovano. Arriva dunque un cavaliere con un nano, che trasporta in camicia e con le mani legate un altro cavaliere. Il cavaliere dallo scudo bipartito riconosce nel cavaliere il ferito che cercava. Guiron chiede spiegazioni al cavaliere sul perché conduca il suo prigioniero in quelle condizioni. Dal racconto capisce che si tratta del cavaliere fellone. Guiron si rivolge dunque a lui, chiedendo se lo ha riconosciuto. L'accusato implora Guiron di scordare i torti commessi e di aiutarlo.

§ 977.5-80 (tutta la tradizione)

Serse prega Guiron che, convinto, sfida e vince il cavaliere. Dopo la liberazione, Guiron se ne va con il cavaliere dallo scudo bipartito.

§ 980a-e (β^y)

Il racconto lascia Guiron insieme al suo compagno e torna a Meliadus. Il re, dopo aver errato quindici giorni senza trovare nessuna avventura degna di nota, vede vicino a una croce un cavaliere assorto nei suoi pensieri e lo sfida. Il cavaliere, di tutta risposta, gli narra invece la sua dolorosa condizione: il suo compagno d'armi, il nipote del re di Scozia, ha chiesto in sposa la sua amata; passerà presto da quel sentiero per condurla con sé nel proprio paese per sposarla. Il cavaliere, pervaso da un triste presentimento, chiede al re di essere sotterrato nel punto dove morirà. I due si lanciano contro il corteo che intanto sopraggiunge: nello scontro, il cavaliere muore, mentre Meliadus è fatto prigioniero e condotto su un ronzino.

§ 981 (tutta la tradizione)

Guiron, congedatosi da Serse, cavalca nella foresta insieme al cavaliere dallo scudo bipartito ...