

RIASSUNTO

Capitolo 1. Partenza di Artù da Camelot

Heliaber de Camausin giunge a Camelot e si presenta a corte. Porta il seguente messaggio per re Artù da parte di un ignoto cavaliere: “La corte di Camelot è ormai disonorata perché i più prodi cavalieri del mondo, come il Bon Chevalier sans Peur, Lac, Danain, Arioahan, il Morholt e il cavaliere dallo scudo d’oro non la frequentano”. Artù riconosce l’identità del cavaliere che gli ha inviato il messaggio: “Colui che si provò in un duello singolare contro Arioahan de Sassogne” altri non è che Meliadus de Leonois. Decide quindi di partire in avventura, solo e in incognito, e di andare alla ricerca del re Meliadus [1-4].

Artù giunge a un monastero e riceve indicazioni sulla direzione presa da Meliadus. Cavalca però tutto il giorno senza trovarlo. Giunge poi a una fontana dove incontra un cavaliere che da poco è stato sconfitto e ferito proprio da Meliadus, la cui colpa è stata quella di aver parlato in maniera poco cortese del cavaliere dallo scudo d’oro, provocando l’ira di Meliadus. Artù si rimette in marcia e giunge a un monastero, dove passa la notte. Il giorno seguente, presso una fontana lungo il sentiero, incontra un cavaliere pensieroso che riflette riguardo alle onte che ha subito precedentemente [5-8].

Dopo aver scambiato qualche battuta con Artù e avergli indicato che quella stessa mattina Meliadus era passato dalla fontana, il cavaliere decide di cavalcare assieme al re. I due giungono al castello della Force Esprouvee, vicino alla Tor de Biauté. Il cavaliere promette di sostenere per entrambi la consuetudine necessaria per superare il castello. Artù ne conosce l’origine e, su richiesta del suo compagno, comincia a raccontarne la storia [10-4]:

Quarant’anni prima Galeot le Brun e re Uterpendragon erano stati compagni d’avventura per sei mesi, senza che l’uno rivelasse la propria identità all’altro. Un giorno si ritrovarono alla torre, all’epoca abitata da una bellissima damigella, della quale entrambi s’innamorarono. Mossi da

gelosia l'uno per l'altro, cominciarono a litigare, arrivando sino a sfidarsi in un duello alla lancia, nel quale Galeot sconfisse il re. In seguito, la damigella si recò sul luogo della battaglia, dichiarando ai contendenti che non avrebbe amato nessuno dei due. Per nulla impressionati dal rifiuto, i due cavalieri si vanterono di poter difendere il passo, combattendo ogni giorno contro un nuovo cavaliere. Uterpendragon promise di rimanervi per due mesi, Galeot per un anno. Colui che più promise, Galeot, fu poi costretto a mantenere la promessa [15-21].

Mentre Artù racconta la sua storia, i due giungono al castello, l'accesso al quale è difeso da due cavalieri: il compagno di Artù li sconfigge rapidamente e, fattosi ancora più curioso, invita il re a riprendere il suo racconto [22]. Artù continua così:

Una volta tornato a Camelot, Uterpendragon inviò in successione molti cavalieri della sua corte a sfidare Galeot, ma nessuno riuscì a sconfiggerlo. Dopo un anno, Uterpendragon in persona si ripresentò alla torre, dove fu sconfitto una seconda volta da Galeot, dovendo ammettere la superiorità del suo avversario. I due cavalieri si rivelarono allora i rispettivi nomi. Galeot le Brun, non appena pronunciò il proprio, chiese al re il permesso di partire immediatamente. Uterpendragon fu molto stupito: per sei mesi era stato in compagnia del miglior cavaliere del mondo senza rendersene conto. Qualche tempo dopo circolò la voce della morte di Galeot le Brun. Alla damigella fu fatto credere con l'inganno che Galeot fosse morto per il dolore provocatogli dal suo amore non corrisposto. La damigella smise di bere e mangiare e dopo otto giorni morì [23-28.9].

È ormai sera. Artù e il suo compagno cercano un riparo per la notte. Giungono al castello di una vedova, ma il compagno di Artù non vuole entrarvi, poiché la dama è in lutto. I due compagni proseguono e ne trovano dopo poco un altro, dove però, come spiega Artù, la consuetudine prevede che si debba giostrare con il signore del castello per poter essere ammessi alla sua tavola: il compagno di Artù accetta la sfida, abbattendo e ferendo il signore del castello. Entrambi sono quindi accolti all'interno e trattati con grande onore. Il signore del castello racconta l'origine della consuetudine [28.10-37]:

Suo padre tornava da Camelot assieme a due cavalieri, il primo era il più bel cavaliere del mondo, ma anche il più fellone; il secondo era riservato e silenzioso come una damigella: per questo motivo il padre del signore cominciò a disprezzarlo. Tutti e tre giunsero a Natale al castello sotto la neve. Il padre del cavaliere impedì al cavaliere silenzioso di entrare nel suo castello, obbligandolo così a passare la notte al freddo. Questi

rimase due giorni davanti alla torre, schernito da chiunque passava, ma poi si vendicò: rapì la madre e la sorella del signore del castello, sconfisse il padre e il cavaliere che aveva accompagnato. Infine perdonò il padre del signore del castello, ridandogli sua moglie e sua figlia: si trattava di Lamorat de Listenois. A partire da quel momento, il signore del castello volle provare il valore di chiunque si avvicinava al suo alloggio. In punto di morte, fece giurare a suo figlio di perpetuare la consuetudine [38-43].

Artù e il suo compagno si riposano tutta la notte. Il giorno successivo si rimettono in marcia e attraversano un bosco. Il cavaliere intona un *lai* da lui composto per la regina d'Orcania, di cui è innamorato. Sopraggiunge improvvisamente un grande cavaliere che abbatte Artù e il suo compagno (quest'ultimo da qui in poi nominato "cavaliere dallo scudo bipartito"). Il cavaliere dallo scudo bipartito sfida il grande cavaliere (che si scopre essere Escanor) alla spada, ma quest'ultimo riparte altrettanto improvvisamente come era giunto. Il cavaliere dallo scudo bipartito si separa da Artù: vuole ora andare all'inseguimento di Escanor. Artù gli chiede invano il suo nome [44-9].

Capitolo II. Avventure di Artù e di Keu

Solo con il suo scudiero, Artù giunge la sera davanti a un castello, dove una bellissima damigella è esposta alla gogna, in attesa di essere condotta al rogo il giorno successivo. Apprende da un cavaliere che la damigella in passato aveva causato la morte dei tre fratelli del signore del castello. Il cavaliere invita poi Artù a passare la notte nel suo palazzo, ma, dopo aver scoperto che il suo ospite (rimasto anonimo) proviene da Camelot, si lancia in un'invettiva contro il re di Logres, reo di aver ucciso suo figlio Durehon, da lui inviato a corte per imparare l'arte della cavalleria. Artù, senza svelare la propria identità, gli racconta cosa è veramente accaduto:

Un giorno, mentre Artù, una damigella a lui cara e Durehon stavano cavalcando insieme, il re udì un grido nella foresta. Lasciò la sua damigella con Durehon, giovane del quale si fidava, e andò a vedere se qualcuno aveva bisogno di aiuto. Quando ritornò, Durehon si era spogliato delle sue armi e faceva violenza alla damigella. Artù lo sfidò, concedendogli però prima la possibilità di armarsi; poi, lo uccise in duello.

Il padre di Durehon non sembra persuaso dal racconto del re: comunque sia andata, lui ha perso quanto più amava al mondo. Artù va a dormire col timore di essere riconosciuto da qualcuno del palazzo [50-6].

Il giorno seguente, giunto davanti alla pira dove sta per essere arsa la damigella, Artù ritrova il cavaliere dallo scudo bipartito, ora in compagnia di una damigella che ha appena conquistato. Artù decide di liberare la giovane condannata, si lancia all'attacco e atterra il signore del castello, ma il suo cavallo viene ucciso dagli altri cavalieri che hanno facilmente la meglio su di lui. Interviene allora il cavaliere dallo scudo bipartito, che sbaraglia i locali, libera Artù e la bella damigella e organizza, assieme ai suoi scudieri, la fuga di tutto il gruppo. Partono dal castello assieme e cavalcano fino a ora di terza, quando incontrano un gran cavaliere in compagnia di un nano e una vecchia e orripilante damigella [57-62].

Il cavaliere sfida il cavaliere dallo scudo bipartito per conquistare le sue due damigelle e lo porta a terra. Poi, offre la vecchia ad Artù, vantandone ironicamente le qualità. Il re rifiuta, piuttosto che la megera preferirebbe la morte. Il cavaliere si batte allora contro il re e lo sconfigge: Artù è costretto a prendere la vecchia con sé. Il cavaliere rivela il proprio nome: è Febus, figlio di Galeot le Brun. Anche il cavaliere dallo scudo bipartito si nomina: è Kehedin le Blanc, fratello del re Hoel della Petite Bretagne. Entrambi sono alla ricerca di Guiron [63-9].

Non appena il gruppo si mette in marcia, sopraggiunge Keu il siniscalco. Artù lo sconfigge, obbligandolo a prendere la vecchia. Segue un dialogo comico tra questa e il suo nuovo cavaliere. Arriva poi un altro cavaliere, Bandemagu, che Keu sfida senza successo cosicché la vecchia rimane a quest'ultimo. Artù e Bandemagu si riconoscono e decidono di cavalcare assieme; nel frattempo Febus propone a Keu un nuovo scambio di damigelle: si riprenderà la vecchia e cederà a Keu le due appena vinte da Kehedin. Se Keu è colmo di gioia e accetta, le due damigelle non sono affatto felici del loro nuovo signore: tramano alle sue spalle e lo conducono a un castello dove egli dovrà combattere contro quattro cavalieri. Gli altri stanno a vedere come si comporterà Keu all'ingresso del castello [70-82].

Non appena Keu giunge al ponte di fronte al castello, quattro cavalieri escono a difendere il passaggio. Keu li sconfigge tutti, ed è poi accolto con grida di gioia. Le sue damigelle invece si disperano e pensano a un nuovo modo per metterlo in difficoltà. Keu apprende, tramite il suo scudiero, che esse non desiderano che la sua morte: giura quindi di vendicarsi di loro. Artù e Bandemagu sono ospitati, all'interno del castello, nel palazzo di un vecchio cavaliere. Lì vengono a sapere che Febus, con la solita vecchia, è stato sconfitto nella prova d'ingresso in maniera del tutto accidentale

ed è stato imprigionato. Kehedin si dispera per il destino del suo compagno e dorme nella casa di un vallassore. Artù escogita un modo per far liberare Febus [83-93].

L'indomani Keu riparte assieme alle sue due damigelle. Trova un cavaliere e lo sconfigge. Prosegue poi fino a una fontana, dove incontra un nuovo cavaliere assieme a una damigella, lo sconfigge, dopo un lungo scontro, e vince la damigella. Il cavaliere, follemente innamorato, si dispera e minaccia di uccidersi se gli verrà strappata l'amata: Keu decide quindi di restituirlgliela, nello stupore generale. Nonostante queste prodezze, le sue due malvagie damigelle non vogliono più restare sotto la sua protezione. Egli decide allora di offrirle ai primi due uomini che incontrerà lungo il cammino [94-103].

Dopo ora di terza il gruppo incontra un nano malvagio, che si lamenta di non trovare una damigella. Keu gli propone quindi di prenderne una delle sue, scegliendo quella che più gli piacerà. Dopo un'iniziale esitazione, dovuta al timore che Keu voglia solamente prendersi gioco di lui, il nano decide quindi di prendere la più bella, quella liberata precedentemente dal rogo. La damigella, incredula, si scaglia contro Keu e contro il suo nuovo accompagnatore, ma è messa a tacere con una frustata sul viso. Dopo una gara d'insulti, i due partono. La seconda damigella di Keu, dopo aver visto quanto successo alla sua compagna, decide di lasciare la protezione del cavaliere e d'incamminarsi da sola nel bosco [104-9].

Capitolo III. Liberazione di Febus e bisbetiche damigelle

Il racconto ritorna ad Artù e ai suoi compagni, attristati per la prigionia del grande cavaliere. La mattina seguente, però, Artù ha un'idea: vedendo passare la damigella del signore del castello, decide di prenderla in ostaggio, per obbligare il signore a combattere contro di lui e così, una volta sconfitto, a liberare Febus. Non appena Artù si impossessa della damigella, uno scudiero è inviato a Ebron, il signore del castello: quest'ultimo accorre subito per difendere l'amata, e si prepara allo scontro. Il cavallo di Ebron cade a terra e porta con sé il suo padrone, senza che il re abbia colpo ferito. Artù dichiara la propria vittoria, ma subito Ebron gli fa notare che la sua sconfitta è dovuta alla caduta del cavallo e non a un colpo subito. Artù gli ricorda quindi che la stessa situazione, il giorno prima, era costata a Febus un ingiusto imprigionamento: Ebron, che non era a conoscenza dell'esatto svolgimento della giostra, decide quindi di farlo liberare. Ebron e Artù riprendono il combattimento alla spada. Il re sconfigge il suo avversario e, in cambio

della restituzione della damigella, fa promettere al suo avversario, che subito accetta, di abolire la consuetudine che regola l'accesso al castello. Artù, Bandemagu, Kehedin e Febus (più la vecchia) si rimettono in cammino [110-8].

Verso ora di terza, il gruppo incontra la bella damigella liberata dal rogo e poi toccata in sorte a Keu e al nano. Stupore generale da parte dei cavalieri, che solo due giorni prima si erano battuti per lei. Vorrebbero toglierla al nano, ma questi fa appello al codice dei cavalieri erranti, che vieta loro di intervenire. Febus ha però un'idea: sarà la vecchia a sostenere lo scontro contro il nano al loro posto. Essa, più forte con la lingua che con le armi, accetta, e per prima cosa copre il nano di insulti. Quando si giunge alle armi, dopo un primo momento di difficoltà, riesce a sconfiggerlo, anche grazie all'aiuto della bella damigella. Artù decide però, provocando il disappunto delle damigelle, di liberare il nano che, dopo la sconfitta, aveva invocato il nome Guiron, di cui, almeno da quanto dice, era stato servitore per vent'anni. Il re dà appuntamento al nano un mese dopo a Malohaut, con la speranza di ricevere informazioni sul cavaliere dallo scudo d'oro. Febus informa Artù di aver visto Meliadus tre giorni prima. Arrivati a un bivio, i cavalieri si separano in due gruppi: Kehedin e Febus vanno da una parte, Artù e Bandemagu dall'altra [119-29].

Capitolo IV. Il vecchio cavaliere

Artù e Bandemagu cavalcano fino a sera, quando trovano ospitalità presso una vedova. Dopo poco sopraggiunge anche un vecchio cavaliere. La dama si rivolge ai presenti chiedendo se vi siano più prodi cavalieri oggi alla corte di Artù o un tempo a quella di Uterpendragon. Il giovane Artù non saprebbe rispondere, dal momento che ha visto in azione solamente i cavalieri del suo tempo. Il vecchio cavaliere, invece, dopo aver dichiarato di essere stato investito cavaliere proprio da Uterpendragon, osserva che non ci può essere alcun dubbio in proposito: alla corte del padre vi erano molti più prodi cavalieri che a quella del figlio. E aggiunge che un tempo fu presente a una corte, nel giorno del compleanno del re, nella quale si ritrovavano riuniti sei cavalieri così potenti che, da soli, oggi potrebbero sconfiggerne sessanta della corte di Artù: Galeot le Brun, il cavaliere perfetto, e Guiron le Courtois, ovvero il giovane compagno di Galeot, Lamorat di Listenois, Hector le Noble, Mataban le Blanc e Eliezer le Fort. Il vecchio cavaliere poi comincia a raccontare:

Il re Boort, ripensando a quella corte, dichiarò che non vi fu presente “che un cavaliere e mezzo”. Il cavaliere era Galeot le Brun, il mezzo il suo giovane compagno, Guiron le Courtois. Queste dichiarazioni provocarono scalpore. Perché il giovane Guiron e non il prode Lamorat de Listenois? si chiese il Bon Chevalier sans Peur. A rispondere fu Galeot in persona: a corte non c’era cavaliere di maggiore virtù del giovane Guiron [130-6].

Poco tempo dopo, Uterpendragon tenne una nuova corte, ugualmente ricca, alla quale si presentò un nano, il quale chiese al re di ricevere in dono Flor d’Avril, la bellissima damigella di Lamorat de Listenois. Tutta la corte rise alla richiesta, ma questi dichiarò che se il re non gli avesse dato la damigella, sarebbe tornato con qualcuno pronto ad aiutarlo. E infatti, dopo un po’ il nano ritornò in compagnia di un cavaliere dalle armi nere, il quale condusse con sé la damigella di Lamorat e poi, sempre su richiesta del nano, anche quelle di Boort, Meliadus, Ban e dei fratelli Hector le Noble e Hermenor du Boschage. Tutti i presenti pensarono si trattasse di uno scherzo. Finito il banchetto, però, il cavaliere dalle armi nere tornò e propose le proprie condizioni: chi avesse voluto riprendere la propria damigella avrebbe dovuto giostrare contro di lui. Tutti accettarono e furono sconfitti. Stupito dalla prodezza del cavaliere dalle armi nere, anche Uterpendragon volle sfidarlo, ma fu sconfitto come tutti gli altri. Il cavaliere, che si rifiutava di combattere contro il re, per farsi perdonare dell’onta arrecata al suo signore, gli restituì tutte le damigelle e poi partì a cavallo. Il re aveva nel frattempo capito l’identità del cavaliere, così si avvicinò a Boort, concordando con il suo giudizio sui cavalieri erranti: il cavaliere dalle armi nere altri non era che il “mezzo” cavaliere, Guiron le Courtois [137-44]. Vi fu però a corte anche chi rimase offeso dalle prodezze di Guiron: i due fratelli Hermenor du Boschage e Hector le Noble giurarono di vendicare l’affronto subito, ma furono uccisi proprio quell’anno da Guiron.

La vedova è felice di quest’ultima notizia: proprio per colpa di quei due fratelli trovarono la morte suo marito e i di lei due fratelli:

Suo marito si era recato a un torneo dove sapeva che avrebbe incontrato una damigella della quale era innamorato. Essa interessava anche a Hector le Noble e a Hermenor du Boschage, che decisero di rapirla. Vedendo quanto succedeva, il marito della vedova convinse i due fratelli di lei ad aiutarlo nel tentativo di liberare la damigella, ma tutti e tre furono uccisi da Hector e Hermenor.

Su richiesta della vedova, il vecchio cavaliere racconta poi come i due fratelli furono uccisi da Guiron:

Dopo la corte di Uterpendragon, Hector e Hermenor si fecero curare in un monastero, poi partirono alla ricerca di Guiron. Lo incontrarono una prima volta verso Sorelois, ma ebbero timore della sua prodezza.

Quando lo rividero la seconda volta, conducevano con loro come prigioniero un cavaliere che era già stato precedentemente un servitore di Guiron. Guiron intimò loro di liberarlo, essi si rifiutarono e furono sconfitti e uccisi in due sanguinosi duelli. Lo scontro fu così duro che Guiron dovette restare due mesi senza combattere. [145-154.9].

Il giorno successivo, appena fuori dalla casa della vedova, i cavalieri trovano un guado difeso da un cavaliere. Questi spiega che la consuetudine è antica e risale a Galeot le Brun; solo chi è accompagnato da una damigella può passarvi in maniera onorevole. Essendo sprovvisto di damigella, il vecchio cavaliere vuole subito tornare indietro, per non opporsi alle regole di Galeot le Brun. Mentre Artù, Bandemagu e il vecchio cavaliere discutono la questione, ecco apparire un gruppo di tre cavalieri con tre damigelle, che Artù e Bandemagu sfidano e sconfiggono. Le damigelle sono invitate a scegliere ognuna un nuovo protettore: due di esse accettano la compagnia di Artù e Bandemagu, ma la terza, vedendo il volto del vecchio cavaliere, si rifiuta di avere un protettore così anziano: Artù cerca di convincerla, ma essa non vuole assolutamente un cavaliere che sembra “del Vecchio Testamento”. Artù e Bandemagu si recano al passaggio accompagnati (quindi in modo onorevole) ma sono sconfitti dal difensore. Lo stesso accade ai tre cavalieri abbattuti precedentemente, che tentano di superare il passo anche senza una damigella (quindi in maniera disonorevole): anch’essi sono gettati nel fiume. Arriva infine il vecchio cavaliere, il quale, pur passando il fiume senza damigella, porta a terra il difensore e i suoi sei compagni. In questo modo, libera tutti gli altri cavalieri appena sconfitti e le loro damigelle da una sicura prigionia, e si prepara a essere festeggiato nel castello [154.10-167].

Artù e Bandemagu, assieme alle loro damigelle, avanzano verso il castello, dove sono accolti da grida ingiuriose. La damigella che aveva rifiutato il vecchio cavaliere è dispiaciuta, ma, dice, chi avrebbe potuto immaginare che un cavaliere così anziano potesse essere di così grande valore? Nel frattempo, il vecchio cavaliere è già giunto al castello, dove è accolto da una folla festante e dove riceve il privilegio di portare lo scudo di Galeot le Brun. Egli però si schermisce, dichiarando una volta di più di non essere all’altezza di un simile onore. A quel punto è introdotto nel più bel palazzo del castello, dedicato a Galeot le Brun e adibito alla conservazione dello scudo, custodito come una reliquia da alcune dame. Il vecchio cavaliere chiede che i suoi compagni vi siano ammessi, ma riceve

risposta negativa: da dieci anni nessuno era entrato nel palazzo, di certo non vi entreranno dei cavalieri che non si sono dimostrati all'altezza della prova. Saranno tuttavia trattati in modo onorevole. Nel frattempo Artù e Bandemagu, rallegrandosi dell'impresa del vecchio cavaliere, s'interrogano sulla sua identità: deve trattarsi di un campione del tempo del re Uterpendragon. Il vecchio cavaliere chiede spiegazioni agli abitanti del castello sul perché Galeot le Brun abbia lasciato lì il suo scudo, ricevendo in risposta il racconto della fondazione del passo d'armi [168-74]:

Quattro giganti, fratelli tra di loro, dominavano tutta la regione a parte questo castello, che non osavano assaltare per la prodezza del signore del luogo. Così decisero di agire con l'inganno: si presentarono al castello in un giorno di corte in cui nessuno era armato e uccisero il signore, rapirono le dame più belle e le portarono sulla loro montagna. In questo modo conquistarono il castello, che tennero sotto la loro servitù per quindici anni. Qualche anno dopo, d'inverno, piovve così tanto che il fiume non era più attraversabile. Una mattina, due pescatori ritrovarono a riva un cavaliere mezzo affogato: lo legarono a testa in giù a un albero finché non vomitò tutta l'acqua e poi lo tennero con loro, convalescente, per tre mesi [175-9].

Un giorno i giganti organizzarono una corte nel castello per intimidare la popolazione. In quell'occasione esposero lo scudo di Galeot le Brun, che lo stesso Galeot aveva lasciato sette anni prima come segno di amicizia verso il signore del castello. Il cavaliere convalescente si presentò a corte e, dopo aver scambiato alcune battute, prese lo scudo di Galeot, dichiarò di essere quel Galeot che aveva donato precedentemente lo scudo e uccise i quattro giganti, liberando il castello dal loro dominio. La gioia fu immensa [180-5].

La storia non si conclude però così, poiché rimane da capire come fu istituita la prova del guado:

Un anno dopo lo scontro di Galeot contro i giganti fu organizzata una grande festa, a cui venne anche Essanor le Gai. Galeot, che era innamorato della sua donna, fece bandire in tutta la regione che nessun cavaliere si presentasse a corte se non accompagnato. Chiese poi di essere informato dell'arrivo di Essanor, in modo da presentarsi al guado quand'egli fosse giunto. Così successe: Galeot sfidò e sconfisse Essanor, ottenendo la damigella. Essanor, una volta riconosciuto il suo avversario, chiese a Galeot due favori: il primo, che la consuetudine fosse mantenuta; il secondo, che a lui fosse dato il dovere di difenderla. Galeot accettò e nominò così Essanor signore del castello, ruolo che egli ricoprì fino all'anno precedente, quando fu abbattuto e ucciso dal cavaliere dallo scudo d'oro, ovvero

Guiron. Suo figlio è colui che è appena stato sconfitto dal vecchio cavaliere [186-90].

Il mattino successivo, nonostante le richieste degli abitanti del castello, il vecchio cavaliere insiste per partire. All'uscita è atteso da Artù e dai suoi compagni, e il gruppo si allontana compattamente. Artù, che ha saputo dello scudo di Galeot le Brun, chiede al vecchio cavaliere informazioni sui cavalieri del tempo passato. Quest'ultimo dichiara che quando aveva vent'anni c'erano solo tre cavalieri capaci di sconfiggerlo in duello: Eliezer le Fort, Mataban le Blanc e Galeot le Brun. I primi due erano all'incirca suoi pari, mentre Galeot era superiore. Su richiesta di Artù, egli continua il racconto [191-4]:

Il vecchio cavaliere, molto tempo addietro, era innamorato di una damigella che si trovava nel regno di Carmelide, ma suo padre non gliela voleva dare in sposa, sapendo che il re di Carmelide in persona se ne era invaghito. Così i due giovani, che si amavano segretamente, decisero di fuggire assieme: lei si sarebbe calata dalla finestra della sua torre con una corda, poi sarebbero partiti assieme a cavallo. Mentre organizzavano la fuga, Galeot, che era convalescente e si trovava per caso nascosto proprio sotto la torre, udì i loro piani. Quando venne l'ora, la damigella scese per incontrare Helianor sotto la torre. Proprio in quel momento però, Galeot uscì dagli alberi e, nonostante fosse disarmato, gli intimò di cedergli la damigella. Si giunse allo scontro: Galeot saltò sul cavaliere e lo stese esanime a terra con un solo pugno sull'elmo, poi partì con la damigella, della quale poi non seppe più nulla.

Il vecchio cavaliere chiede poi ad Artù informazioni su Guiron: nonostante egli non si sia ancora presentato a Camelot, da un anno in tutto il regno di Logres non si parla di nessun altro. Il gruppo arriva a un bivio. I tre cavalieri sconfitti da Artù e Bandemagu, assieme alle tre damigelle, prendono a destra, mentre il re, Bandemagu e il vecchio cavaliere si fermano a riposare [195-201].

Il vecchio cavaliere si lamenta contro la vecchiaia, rea di esser giunta troppo presto e di non permettergli più di sopportare gli sforzi di un tempo. Nonostante questo, egli si sente però ancora giovane nel cuore perché ama tuttora *par amor*, anche se l'amore gli costò in passato quattordici anni di prigionia. Artù, che confessa di non aver finora amato granché *par amor*, è ferocemente ripreso dal vecchio cavaliere: chi non ama *par amor* non può essere considerato un buon cavaliere. In quel momento, ecco sopraggiungere Brehus sans Pitié, il quale, una volta informato del tema della discussione in corso, dichiara che il vecchio cavaliere è sicuramente un pazzo,

e ancora di più la dama che lo ama. Segue un'aspra discussione tra i due, in cui il vecchio cavaliere sfida Brehus: quando ormai sta per sconfiggerlo, gli concede però la grazia e gli rivela il proprio nome, Helianor de la Montaigne [202-13].

A quel punto, Brehus sale a cavallo, si nomina e si inoltra, furente, nella foresta, rimuginando su come vendicare l'onta subita da Helianor. Incontra in quel momento Henor de la Selve, cavaliere bello ma codardo, assieme a un anziano cavaliere, a un nano e a una damigella. Brehus porta a terra Henor e l'anziano, "perché sono cavalieri innamorati", poi li fa legare assieme alla damigella e li manda, sotto la guida del nano, verso Helianor. Nel frattempo, Artù spiega a Helianor chi sia Brehus sans Pitié. Helianor comincia a raccontare una storia riguardante Brun le Fellon e Passehen (padre e zio di Brehus) che quattordici anni prima disonoravano i cavalieri nel regno di Logres [214-9].

Il racconto rimane in sospeso, poiché sopraggiunge il gruppo di prigionieri guidato dal nano, il quale, appena vede Helianor, gli dichiara che essi sono un regalo di Brehus sans Pitié. Helianor va su tutte le furie, affranca il gruppo di prigionieri e parte, con Artù e Bandemagu, alla ricerca di Brehus. Non lontano, Brehus entra nel suo castello, fa cambiare le proprie armi e, nuovamente in incognito, si rimette per la via. Incontra dopo poco i suoi inseguitori e li convince a passare la notte nella torre, senza che essi sappiano che egli ne è il signore. Brehus fa vestire riccamente un suo servitore e dà istruzioni a tutti di trattarlo come fosse il vero signore della torre, poi al banchetto rimane in disparte, come un cavaliere qualunque. Nel mentre, uno scudiero gli comunica l'identità dei due giovani cavalieri. Brehus è felicissimo di tenere in prigionia Bandemagu e re Artù: fa quindi organizzare due camere sigillabili dall'esterno per gli ospiti, l'una per Helianor, l'altra per Artù e Bandemagu [220-9].

L'indomani, i cavalieri si preparano a ripartire, ma non riescono a uscire dalle loro camere. Artù scopre da una damigella che si trova davanti alla sua stanza che nella torre tutti hanno coscienza di aver catturato re Artù e Bandemagu, nipote di Urien de Carlot. Allo stesso tempo, però, Brehus impara che nella notte gli scudieri di Artù e Bandemagu sono riusciti a fuggire: la notizia rischia di diffondersi rapidamente. Decide quindi di contrarre una pace con il re, cui offre la libertà in cambio di una tregua di dieci anni, oltre alla possibilità di essere ospitato ovunque all'interno del regno di Logres. Artù accetta, ma a condizione che Brehus conceda a sua volta una tregua di dieci anni alle dame e alle damigelle. Riguardo

a Helianor, invece, Brehus appare intransigente, ma gli propone comunque condizioni di resa sicuramente accettabili: Helianor non dovrà mai combattere contro Brehus, se lo riconoscerà, e dovrà correre in suo aiuto se Brehus lo invocherà [230-7].

Una volta liberati i cavalieri, Brehus fa apparecchiare un ricco banchetto, poi rivela a Helianor il nome dei suoi compagni di avventura: il vecchio cavaliere rimane senza parole, ma poi si compiace di aver incontrato sul suo cammino il re. Quest'ultimo cerca di convincere Brehus della necessità di trattare cortesemente le damigelle: nonostante abbia già promesso due volte una tregua nei loro confronti, continua a maltrattarle. Per colpa delle damigelle fu uccisa tutta la sua famiglia, come potrebbe ora amarle? obietta Brehus. Mentre la brigata discute, giungono due cavalieri armati, condotti alla torre dagli scudieri evasi durante la notte: si tratta di Galvano e di Sagremor. Anch'essi sono accolti al banchetto di Brehus. Galvano riconosce Helianor de la Montaigne: da un mese lo cercava ovunque e ora gli chiede di rendergli una damigella per la quale si erano precedentemente sfidati. Helianor racconta la vera storia dell'avventura:

Helianor aveva cavalcato in compagnia dell'amante della damigella, un cavaliere di Nohombellande. Un giorno quest'ultimo, per superare un ponte, aveva dovuto sostenere due giostre, durante le quali era rimasto ferito. Poco dopo fu sfidato anche da Galvano, il quale, secondo le leggi dei cavalieri erranti, tentava così di vincere la sua damigella. Vista la stanchezza e le ferite riportate negli scontri precedenti, il cavaliere di Nohombellande ne uscì rapidamente sconfitto; allora pregò Helianor di riprendere la sua damigella, sennò si sarebbe suicidato. E così fece Helianor: inseguì Galvano finché non lo trovò, lo sconfisse e riportò la damigella al suo amato. [238-45]

L'intervento di Artù riesce a far dialogare i due cavalieri e a farli appacificare. Il re chiede poi a Galvano quali cavalieri si siano dimostrati prodi nell'ultima stagione. Galvano ne elenca numerosi, ma tra tutti il cavaliere dallo scudo d'oro, che si chiama Guiron le Courtois, è quello che ha compiuto le maggiori meraviglie. Artù chiede invano a Helianor a quale lignaggio appartenga Guiron [246-50].

Mentre si discute delle prodezze di Guiron, i cavalieri incontrano un cavaliere dalle armi bianche seduto su un grande destriero, accompagnato da due scudieri e da una bellissima damigella. Sagremor, mosso dalla bellezza di quest'ultima, sfida il cavaliere, ma è subito sconfitto. Bandemagu tenta allora di vendicare il suo compagno, ma riceve un identico trattamento. Lo stesso avviene

poco dopo anche a Galvano, che riesce però a uscirne in modo leggermente più onorevole, poiché si rompe l'arcione e la sella si stacca dal cavallo, lasciandolo in piedi a terra. Artù vorrebbe a questo punto vendicare l'onta subito dai suoi compagni, ma il vecchio Helianor, benché controvoglia, decide di combattere comunque per evitare al re una possibile onta. Prima del duello, il cavaliere dalle armi bianche spiega a Helianor quali regole dovrà rispettare con la damigella in caso di vittoria: essa dovrà essere condotta attraverso il mondo e difesa, ch     ancora pulzella, dalle insinuazioni degli altri cavalieri. Solo dopo un anno di avventure, il suo consenso e un avvenuto matrimonio, il cavaliere potr  gioire del suo corpo. Art  e Helianor concordano: si tratta di regole fastidiose e insopportabili, ma lo scontro   comunque inevitabile [251-6].

Alla prima giostra, Helianor e il cavaliere dalle armi bianche si feriscono a vicenda e cadono da cavallo; decidono di proseguire con le spade. Alla fine di uno scontro violentissimo, con un colpo Helianor trapassa il nemico da parte a parte. Il cavaliere dalle armi bianche, mortalmente ferito, si nomina: egli   Fino  s de la Montaigne, figlio di Helianor de la Montaigne, del quale non ha notizie da sette anni e che crede ormai morto. Il padre si dispera, ma il figlio lo rincuora raccontandogli che suo fratello maggiore, Ezer, che porta lo scudo bipartito di rosso e d'azzurro,   sulle sue tracce. Fino  s chiede di esser portato a un eremo non lontano da dove   avvenuto lo scontro, per poter morire in un luogo santo.   caricato su una barella trasportata da due cavalli e ivi fatto scendere e curato dagli eremiti. Giunto allo stremo, chiede agli altri cavalieri di andare alla ricerca del cavaliere dallo scudo d'oro, che   stato recentemente imprigionato: senza di lui il mondo ha perduto gran parte del suo valore. Dopo quest'ultima richiesta, Fino  s recita una preghiera e spira. Gli altri cavalieri rimangono tre giorni interi all'eremitaggio per assistere Helianor convalescente, poi ripartono [257-66].

Capitolo v. Keu il cortese

Per tutto il giorno non trovano avventure, poi la sera giungono a un castello appartenente al re di Nohombellande. Il signore del luogo chiede loro se provengano dalla corte di re Art  e, alla loro risposta affermativa, domanda chi sia il miglior cavaliere della Tavola Rotonda. Egli si chiede se questo titolo non possa essere attribuito a Keu il siniscalco, il quale, di passaggio nella regione, il giorno precedente ha dato prova di grandissimo valore. Il signore racconta l'avventura:

Una damigella governava un castello coi suoi due fratelli, ma essi decisero di farla diseredare in quanto donna. Lei, per ottenere giustizia, si rivolse al re di Nohombellande, il quale decise che se la damigella avesse trovato un cavaliere pronto a difenderla, avrebbe potuto far valere il proprio diritto in uno scontro giudiziario. La damigella si presentò quindi a corte con Keu, che sconfisse e uccise i due fratelli; il re di Nohombellande riconsegnò così alla damigella la sua eredità. Keu, prima di partire, rivelò la propria identità: per questo tutti lo considerano uno dei più prodi cavalieri esistenti.

Artù, dopo aver ascoltato il racconto, relativizza il giudizio su Keu: è certamente un buon cavaliere, ma non il migliore della Tavola Rotonda. Il giorno successivo i tre compagni giungono a un trivio e si separano. Artù, che era partito per ritrovare il re Meliadus, si rende conto che la sua inchiesta è fallita, così si mette, come i suoi compagni, alla ricerca del cavaliere dallo scudo d'oro. Egli dà appuntamento ai compagni un mese dopo a Malohaut [267-73].

Capitolo vi. Avventure di Artù e Galvano alla ricerca di Guiron

Rimasto solo con il suo scudiero, Artù cavalca tutto il giorno, finché la sera alloggia presso una vedova. Il giorno successivo entra in una foresta, dove intende una voce femminile che canta dolcemente. Incuriosito si avvicina e, restando in disparte, ascolta una damigella lamentarsi contro la propria bellezza, mentre si specchia nell'acqua di una fontana: pur essendo così bella non è amata dal cavaliere che ama. Essa prende una spada, la fissa nel tronco di un albero e si prepara a suicidarsi correndole incontro. Poco prima che ciò possa avvenire è però interrotta da Artù, il quale la tranquillizza offrendole il proprio aiuto [274-82]. La damigella racconta al re la storia del suo amore:

Tre mesi prima suo padre aveva fatto prigionieri un cavaliere e la sua damigella incinta; quest'ultima partorì e poi morì poco dopo. Suo padre le ordinò di servire il pranzo al cavaliere prigioniero, così lei si innamorò di lui. Gli dichiarò più volte il suo amore, ma lui fu sempre intransigente nel rifiutarla. Quando suo padre capì che era innamorata del cavaliere prigioniero, andò su tutte le furie: per punirla, la fece tenere sei giorni in prigione. Dato che la damigella non smetteva di amare, chiese al cavaliere prigioniero di prenderla in sposa, ma questi la rifiutò nuovamente. A quel punto, il padre prese la figlia e la condusse verso Camelot, dove voleva darla in moglie a un cavaliere che conosceva. Quando la damigella capì il piano del padre, non volendo sposare quel cavaliere, fuggì dall'accampamento mentre tutti dormivano e preparò il proprio suicidio. Proprio in quel momento Artù l'interruppe [283-6].

Nel mentre giunge il padre della damigella, ovvero Calinan, il più fellone cavaliere del mondo. Egli crede che Artù abbia abusato di sua figlia e lo sfida a duello, ma è rapidamente sopraffatto dal re, il quale lo convince anche a liberare il suo prigioniero, ovvero Guiron – il cui nome non è evocato direttamente, ma Artù lo riconosce dalla descrizione delle armi dorate. Il gruppo si mette in cammino, passa la notte nella casa di una vedova e il giorno successivo riparte. Verso mezzogiorno Artù e Calinan incontrano un cavaliere addormentato, il quale si sveglia e poi indossa un *chapel de fer*. Vedendo la bellezza della figlia di Calinan, decide di sfidare sia Artù che Calinan per conquistarla. Abbatte Artù, mentre Calinan, piuttosto che rischiare una giostra, preferisce cedergli subito la figlia. La damigella, però, minaccia il suicidio, così il cavaliere la lascia e riparte. Dopo poco giunge un cavaliere che chiede ad Artù e Calinan se abbiano visto il signore della Torre Dolorosa: Artù capisce dall'epiteto che colui che lo ha appena sconfitto è Caradoc, che all'epoca non era ancora cavaliere; l'onta subita è quindi doppia. La sera il gruppo si ferma davanti a una casa in rovina; mentre Artù e il suo scudiero si addormentano, Calinan riparte di nascosto con la figlia, attraverso un percorso secondario [287-95].

Al risveglio Artù si dispera. Cerca ovunque attorno a sé ma non trova le impronte dei cavalli di Calinan. Incontra due cavalieri che conducono una damigella e un nano, i quali lo sfidano per liberarsene. Il re, temendo di perdere tempo nelle giostre, preferisce accettare subito sotto la propria protezione il nano e la damigella. Quest'ultima lo conduce verso il castello della Joie Estrange. Lungo il cammino, Artù è messo in guardia da un vecchio cavaliere: che stia attento, poiché porta con sé la più sleale damigella e il peggior nano del mondo. Quando giunge al castello, il gruppo è accolto da grida festanti, ma appena la damigella dichiara al signore della Joie Estrange che Artù è un cavaliere pacifico, che non combatte volentieri, le grida di gioia si trasformano in scorno. Il re decide di ripartire immediatamente, ma secondo la consuetudine della Joie Estrange deve prima sostenere tre giostre, una per sé, una per il nano e una per la damigella. Contro ogni attesa degli astanti, Artù le vince agevolmente tutte e tre, poi rimprovera la damigella, minacciando di abbandonarla se non si sottometterà al suo volere [296-304].

È ormai sera tardi. Il gruppo arriva presso la dimora del signore del luogo, che consiglia nuovamente ad Artù di liberarsi della sua

damigella. Il re riceve ospitalità, ma deve sottostare alla consuetudine del castello: all'arrivo di un nuovo cavaliere colui che è già ospite deve sfidarlo in una giostra alla lancia. Il cavaliere che perde vince il diritto all'ospitalità, il vincitore deve abbandonare l'ostello. Artù considera la prova ingiusta, perché premia il più debole, ma accetta. Giunge subito un cavaliere con cui Artù deve giostrare: il re è sconfitto (ma onorevolmente, il suo cavallo cade senza che egli subisca un colpo) e può quindi restare nell'ostello. Dopo poco giunge una damigella annunciando la venuta del miglior cavaliere del mondo. Pensando si tratti di Guiron, Artù gli cede il suo diritto a dormire nell'ostello senza giostrare, provocando l'ira della sua bisbetica damigella, e ritrovandosi nel pieno della notte all'addiaccio assieme al cavaliere che lo aveva precedentemente sconfitto. Entrambi si riposano sul prato discutendo tra di loro [305-12].

Artù considera il suo nuovo compagno un buon cavaliere, ma questi obietta che non può essere, ché nemmeno suo padre fu tale. Alla domanda chi sia suo padre, Artù riceve in risposta il nome di Helianor de la Montaigne: il re capisce di essere di fronte a Ezer, al quale dichiara che suo padre è ancora in vita. Il cavaliere, stupito, non gli crede, ma si convince quando Artù gli descrive le armi di suo fratello Finoés (del quale gli ceta però la morte). Nel frattempo, la damigella medita di uccidere Artù, reo di averla fatta dormire all'aperto invece che nel castello. All'alba Ezer parte in direzione dell'eremo dove si trova Helianor; Artù, invece, attende finché il cavaliere che era stato presentato la sera precedente come il migliore del mondo non esce dal castello. Il re gli si avvicina e gli chiede se sia Guiron le Courtois, ma quest'ultimo risponde di no – in realtà, si tratta di Henor de la Selve, il bel codardo: la damigella lo presenta come il miglior cavaliere del mondo per ricevere un'ospitalità migliore di quella che meriterebbe per il suo valore. Artù parte a cavallo, attristato dalla notizia. [313-8].

La bisbetica damigella continua ad inveire contro il suo protettore, finché, alla fine di un'accesa discussione, Artù le chiede se preferisca restare in sua compagnia, o piuttosto essere affidata al primo uomo che incontreranno. La damigella sceglie la seconda opzione, convinta che presto sopraggiungerà un cavaliere, ma poco dopo appare un nano sessagenario e bruttissimo. La damigella non crede che il re si spinga a tanto, ma egli la regala al nano e poi prosegue per il proprio cammino. Il nano dimostra la propria autorità prendendo la damigella a frustate: essa è quindi sottomessa e obbligata a seguirlo. Poco dopo, i due incontrano Galvano, il

quale, vedendo la coppia, decide di liberare la damigella. Il nano si oppone, ma, osserva Galvano, un cavaliere errante non potrebbe mai accettare una tale situazione, nemmeno se una tale damigella fosse stata donata al nano da re Artù in persona! Il nano cede la damigella a Galvano, salvo poi mettersi al suo seguito, nella speranza di riconquistarla in futuro [319-24].

Il gruppo avanza nella stessa direzione seguita da Artù. Galvano cavalca da prima fino a nona, quando incontra un vecchio cavaliere fermo lungo il ciglio del sentiero che lo mette in guardia: poco oltre si trova un castello dove i cavalieri erranti sono imprigionati. Galvano dubita sul da farsi: perché mettersi in un'avventura così rischiosa per una damigella che nemmeno conosce? In ogni caso, la damigella, che è intimamente malvagia, lo tranquillizza, poiché conosce gli abitanti del castello. All'ingresso, però, grida ai difensori del castello che il suo protettore è un cavaliere della Tavola Rotonda: Galvano è rapidamente sconfitto e imprigionato [325-6].

L'avversione verso i cavalieri della Tavola Rotonda è motivata dal fatto che Artù tiene in prigione il signore e la signora del castello. Galvano chiede allora di parlare con l'attuale signore del castello, chiamato Fener, cui promette di liberare entro otto giorni i prigionieri, in cambio dell'abolizione della consuetudine. Fener accetta, ma si chiede chi possa essere così potente a Camelot da far liberare i prigionieri: Galvano rivela il proprio nome, tranquillizzando così i presenti e ripartendo per la sede del trono di Logres [327-9].

Capitolo VII. Artù imprigionato e Guiron liberato

Il racconto ritorna ad Artù, che quello stesso giorno giunge a un bivio. Andando dritto giungerebbe al castello dove è stato imprigionato Galvano, ma prende a destra. La sera riceve, infine, notizie di Calinan, che era passato nello stesso luogo la mattina. Dopo poco giunge un cavaliere di Norgales, che prima parla in disparte con il nano di Artù, poi si rivolge al re in maniera ingiuriosa. I due si lasciano con la promessa di sfidarsi la mattina successiva. Artù abbatte nella giostra il suo nemico, armato di uno scudo verde con un leone d'argento, ribadendo poi la propria superiorità alla spada. Si scopre che il cavaliere di Norgales aveva offeso il re su consiglio del nano, che lo aveva definito il peggior cavaliere del mondo. Artù riparte con il suo piccolo compagno, minacciandolo di trovargli una damigella. Quest'ultimo, terrorizzato, crede che il re lo voglia uccidere [330-35].

Dopo poco sopraggiunge Dalide, una vecchia messaggera conosciuta da tutti nel regno di Logres. Il re la canzona, ed essa pensa di trovarsi di fronte alla malalingua di Keu. Viene da Camelot, dove la popolazione è preoccupata per re Artù, assente da più di quindici giorni. Il re le rivela la propria identità, poi le offre il nano, che essa accetta come amico, salvo cominciare subito a maltrattarlo e a insultarlo: il nano è terrorizzato ma non può opporsi. Prima di rimettersi in marcia, Artù ordina a Dalide di recarsi nuovamente a Camelot per informare la popolazione che il suo ritorno è imminente [336-9].

La sera Artù ritrova Calinan e sua figlia ai piedi della Montaigne de Sanc. Il malvagio cavaliere promette nuovamente di liberare Guiron. Il gruppo è poi avvertito da due pastori del fatto che la montagna è abitata da una torma di giganti che spesso scendono verso valle, ma Artù li deride e decide di restare. Quando tutti dormono, due giganti, padre e figlio, scendono dalla montagna. Pensano che Artù sia il signore del gruppo, mentre la figlia di Calinan la sua damigella: decidono quindi di rapirli per condurli con sé nella loro torre. Il padre preleva Artù, suo figlio la damigella. Quest'ultima però comincia a gridare, risvegliando Calinan, il quale tenta di difenderla, ma è subito messo fuori gioco da un colpo di mazza che uccide il suo cavallo. Anche Artù cerca di difendersi, ma non essendo armato è rapidamente sopraffatto. Il re è fatto prigioniero, mentre la figlia di Calinan, che minaccia di togliersi la vita, riceve la protezione della moglie del gigante ed è alloggiata in sua compagnia in una bellissima stanza del palazzo [340-5].

Dopo la partenza dei giganti, lo scudiero di Artù si dispera: il regno di Logres, dichiara, ha perso il miglior signore che vi sia al mondo, re Artù. Calinan, stupito nell'udire il nome del re, promette di liberarlo. Il gruppo riparte subito e cavalca tutta notte, finché non giunge, a ora di terza, al castello di Calinan, dove lo scudiero è subito imprigionato: il malvagio cavaliere non vuole a nessun costo che egli parli di Artù a Guiron. Il giorno successivo Calinan fa visita a Guiron, che sta suonando l'arpa e cantando il *lai* dei due amanti, Tesela e Assalon, e gli racconta le avventure occorse recentemente, ovvero di come sua figlia abbia tentato di togliersi la vita, di come egli l'abbia ritrovata in compagnia di re Artù e, infine, di come entrambi siano stati imprigionati dai giganti. Guiron vorrebbe liberarli, ma si trova lui stesso prigioniero: propone così al suo carceriere di lasciarlo libero per il tempo dell'impresa. Dopo qualche tentennamento, Calinan gli accorda una libertà provvisoria: Guiron deve promettere che, non appena Artù sarà liberato, egli

farà subito ritorno nella sua cella. Inoltre, Calinan fornisce a Guiron uno scudo nero, in modo che possa cavalcare in incognito. Il giorno successivo entrambi partono a cavallo [346-51]. Giungono al bivio della Forest des Deus Voies, dove Guiron ritrova l'iscrizione vermiglia e dove si ricorda di Danain: inveisce contro le consuetudini che mettono inutilmente a repentaglio l'incolumità e talvolta la vita dei cavalieri. Commenta il narratore: Guiron rimarrà in prigionia ancora per molti anni, finché non sarà liberato da Lancillotto. Poco oltre, Guiron e Calinan incontrano Bandemagu, il quale sfida Guiron, ma quest'ultimo non può combattere poiché è prigioniero. Secondo le regole dei cavalieri erranti, Bandemagu sfida quindi Calinan per ottenere la libertà di Guiron, ma quest'ultimo prende la difesa del suo carceriere, combattendo al suo posto. La situazione è assurda, ma a Guiron basta una sola giostra per abbattere il suo avversario. [352-6].

Bandemagu è diretto verso Malohaut. Guiron gli consiglia un sentiero che lo condurrà a destinazione entro cinque giorni, poi gli chiede un favore: una volta giunto dovrà salutare la dama da parte del cavaliere "che fece una grandissima cortesia a Danain di fianco a una fontana". Bandemagu dopo cinque giorni giunge effettivamente a Malohaut, dove incontra la dama, la quale gli chiede notizie di Danain, che però Bandemagu non vede da più di un anno, né ha notizie del cavaliere dallo scudo d'oro. Quando però Bandemagu riporta alla dama le parole del cavaliere prigioniero, essa ne riconosce subito l'identità; Bandemagu è arrabbiatissimo per essere stato così vicino a Guiron senza accorgersene, ma decide di restare a Malohaut, in attesa dell'arrivo di Artù [357-62].

Capitolo VIII. La dama di Malehaut

Il racconto torna alla dama di Malohaut. Lo stesso giorno in cui Bandemagu si è presentato a corte giunge anche uno scudiero di Danain, il quale le racconta dello scontro avvenuto tra Danain e Guiron per amore di Bloie. La dama piange ed è molto triste. Il racconto passa a Guiron [363].

Capitolo IX. Avventure di Guiron e liberazione di Artù

Guiron e Calinan cavalcano tutto il giorno, poi la sera riposano in un convento, dove un cavaliere convalescente, nominato Tenedor, chiede del cavaliere dallo scudo d'oro. Guiron risponde di essere colui che egli ricerca. Tenedor lo sfida a duello, anche se

ancora convalescente, per il giorno successivo: egli vuole vendicare la morte, avvenuta per mano di Guiron, del fratello della damigella che egli ama, poiché la damigella gli promise un tempo il suo amore se fosse stato capace della vendetta. Lo scontro avviene la mattina successiva: Guiron abbatte Tenedor e gli provoca due nuove ferite. [364-8].

Guiron e Calinan si rimettono in marcia. Verso ora di terza incontrano un cavaliere accompagnato da tre damigelle, l'una di quarant'anni, la seconda di trenta e la terza di quindici. Il cavaliere, mosso da grande gentilezza, decide di donare a Guiron la più anziana, a Calinan la mediana, tenendo infine per sé la più giovane. Guiron obietta: la damigella anziana sarebbe molto più felice avendo al suo fianco un giovane cavaliere, verso il quale si dimostrerebbe molto più accondiscendente; allo stesso modo, Guiron trarrebbe maggiore piacere dalla giovane, cui potrebbe dare gioia grazie alla propria esperienza. Il cavaliere, incredulo, diffida di queste parole, ma accetta un esperimento proposto da Guiron: la damigella più giovane si posiziona a una distanza identica dai due contendenti e scelga liberamente il suo protettore. Detto fatto: la damigella si dirige verso Guiron, il quale la mette però subito in guardia sul fatto che non ha intenzione d'amarla. Essa lo prega di accettarla in ogni caso in sua custodia, ché facendole villania, perderebbe il suo nome, che viene da cortesia. Guiron, riconosciuto, non sa come rispondere [369-74].

Il giovane cavaliere, tradito dall'amata, prima pronuncia un'invettiva verso le donne, richiamandosi all'autorità di Brehus sans Pitié, poi sfida Guiron, nel tentativo di riconquistare la giovane; è rapidamente sconfitto e accetta di non poterla riavere. Guiron si chiede cosa fare delle altre due damigelle, che vorrebbe lasciare libere ... [375-8].

[lacuna]

... il gigante signore della torre scende dalla montagna assieme a uno dei suoi figli; verso valle intravede il corpo di un altro suo figlio morto. Guiron avanza nella loro direzione: al secondo figlio stacca un braccio con un colpo; al padre trancia la mano sinistra; infine chiede loro la liberazione dei prigionieri. Il padre invia uno scudiero in cima alla montagna a suo fratello Hebusan. Quest'ultimo scende a valle, capisce la gravità della situazione e fa liberare tutti i prigionieri, ovvero dodici cavalieri, dieci damigelle e venti scudieri che scendono ora liberi verso la fontana, dove incontrano i tre

cavalieri: Guiron le Courtois, Calinan e il Lié Hardi. Su richiesta del re, il Lié Hardi indica che Guiron è l'autore della prodezza. Quest'ultimo si ritrova infine di fronte al re, al quale chiede però un *don contraignant*. Artù accetta, senza sapere che gli ha concesso il diritto di ripartire subito a cavallo. Prima di accomiarsi, Guiron invita il re a liberare i numerosi cavalieri prigionieri, i quali, una volta liberi, accrescerebbero il valore della corona di Logres [379-82].

Artù assiste inerme alla partenza di Guiron, poi decide di commemorare la sua prodezza rinominando la fontana la Fontaine de Guron li Cortois e facendovi scolpire una statua di rame dorato rappresentante Guiron in posizione vittoriosa davanti alle teste dei tre giganti. La statua, ricorda il narratore, fu visibile sino alla venuta di Carlomagno in Inghilterra. Artù rimane tre giorni presso la fontana, dove sono organizzati dei festeggiamenti, poi, assieme al Lié Hardi, si rimette in cammino verso Malohaut, dove ritrova infine gli altri cavalieri della Tavola Rotonda, ai quali racconta l'avventura appena vissuta; Galvano commenta che la prodezza di Guiron è stata meravigliosa, ma la sua fuga immediata ha reso l'esperienza negativa [383-5].

Nel mentre, la dama di Malohaut si presenta al ricovero dei cavalieri e li invita nel suo palazzo, dove saranno trattati con grande onore. Ma cosa dire invece di Lac? si chiede il narratore. Egli è ancora imprigionato nel castello di Malohaut. Eppure, la prigionia non gli pesa, poiché è talmente innamorato della dama che non pensa ad altro. Da sei mesi vive in questa condizione [386-7].