

RIASSUNTO

Capitolo I. Prologo

L'autore, che dichiara di chiamarsi Héliè di Boron, dopo avere scritto il *Livre del Bret*, sollecitato da re Enrico d'Inghilterra si mette all'opera per tradurre in francese dal latino un'altra grande porzione non ancora esplorata dell'immensa storia del Graal. D'accordo con il re, l'opera sarà incentrata su Palamedés, il più cortese dei cavalieri al tempo di re Artù [1-2].¹

Capitolo II. Il giovane Artù

Re Artù inizia a regnare trecento anni dopo la morte di Cristo: è il più potente tra tutti i sovrani, circondato dalla migliore cavalleria. A quel tempo l'impero di Roma estendeva i suoi possedimenti fino alle Indie, e tutti pagavano i tributi imposti, comprese Francia e Gran Bretagna; ma nel momento in cui gli imperatori, a partire da Costantino, incominciarono ad assoggettarsi al papa, il loro potere diminuì. E così, quando Uterpendragon divenne re della Gran Bretagna, il regno di Logres smise di pagare il proprio tributo. L'imperatore, pronto a reagire con le armi, decise di desistere quando re Artù divenne re, intimorito dalla sua crescente potenza: tutti i migliori cavalieri si recavano infatti alla sua corte, rendendolo ancora più forte. La sovranità sull'Inghilterra sarà ristabilita solo alcuni secoli dopo da Carlo Magno, che giudicherà severamente la politica per nulla espansionistica del re [3-4].

Capitolo III. Esclabor da Roma all'Inghilterra

All'epoca dei fatti narrati, a Roma regna un imperatore vecchio e molto rispettato, a cui i sudditi inviano molti tributi in oro e argento, animali, donne e uomini; da Babilonia giunge a corte un giovane non ancora venticinquenne chiamato Esclabor, insieme

1. Il riassunto dei paragrafi 1-275 si deve a Luca Cadioli.

alla moglie, ai figli (uno ha il nome di Palamedés in onore dello zio) e al fratello Arfasar [5-6].

Durante la festa in occasione del matrimonio della figlia dell'imperatore, un leone scappa dalla gabbia in cui è rinchiuso, seminando morte e panico: tutti gli uomini della corte fuggono precipitosamente, lasciando il vecchio imperatore in balia dell'animale. L'unico a intervenire è Esclabor, che uccide il leone salvando così il sovrano. I festeggiamenti ricominciano ancora più grandi [7-11].

Lo stesso giorno arriva a corte un messaggero che porta notizie dal regno di Logres: tutti i territori sono assoggettati, tranne quelli di Ban di Benoïc e di Bohort di Gaunes, entrambi in guerra contro Claudas della Terra Deserta. Il messaggero riferisce che dopo la morte di Uterpendragon è salito al trono il suo giovane figlio Artù, e racconta l'avventura della spada nella roccia, così come è stata narrata da Robert di Borron; informa poi dell'istituzione della Tavola Rotonda, a cui siedono centocinquanta cavalieri, i migliori al mondo. L'imperatore, angosciato per le notizie ricevute, decide di attendere a dichiarare guerra al regno di Logres [12-6].

L'indomani, davanti alla corte riunita, l'imperatore offre e Esclabor una ricompensa per averlo salvato, e il giovane chiede di essere affrancato. L'imperatore accetta, liberando anche il fratello, e dona a entrambi cavalli e armatura. Il favore di cui gode Esclabor nei confronti del sovrano genera invidie tra i signori della corte, che decidono di eliminarlo. L'agguato avviente di notte per le strade di Roma, ma gli assalitori, ingannati dall'oscurità, invece di Esclabor uccidono Gracyen, il nipote dell'imperatore, che gli cavalcava accanto. Dileguatisi, riescono ad accusare Esclabor di essere l'autore dell'omicidio e a farlo rinchiusere in cella [17-23].

Con l'intercessione di una guardia della prigione, Esclabor incontra l'imperatore e si professa innocente, raccontandogli la sua versione dei fatti. La sera stessa, nel corso di uno scontro tra alcuni signori di Roma, Luce il Grande, colui che aveva ucciso Gracyen, si rende protagonista di un altro omicidio. I parenti della vittima giungono a corte reclamando giustizia, e un cavaliere accusa Luces di essere colpevole di entrambe le morti, sfidandolo in un duello giudiziario. L'imperatore ordina di liberare Esclabor e Luces viene ucciso [24-30].

Una volta libero, temendo la vendetta di altri signori invidiosi, Esclabor decide di partire da Roma per andare alla corte di Artù, di cui ha sentito narrare grandi meraviglie e in cui vuole migliorare la sua cavalleria. Nonostante il parere contrario del fratello, che preferirebbe muoversi in incognito, chiede all'imperatore il permesso di

andarsene. L'imperatore, a malincuore, gli concede di partire, donandogli una nave e tutto l'occorrente per la traversata [31-6].

Esclabor e il suo seguito si mettono dunque in viaggio e, dopo una lunga navigazione, raggiungono la terraferma. Tre marinai sono inviati a riva per raccogliere informazioni: tre lavoratori, pur parlando una lingua diversa, spiegano che sono approdati nel Northumberland, regno governato da re Pellinor, all'interno dei domini di re Artù, e che possono sbarcare in tutta sicurezza [37-40].

Una volta a terra Esclabor fa tendere due sontuosi padiglioni donatigli dall'imperatore. Dopo alcuni giorni di riposo ordina a quattro scudieri di recarsi nella vicina città di Lonegloy, dove risiede Pellinor, e di acquistare due scudi verdi senza insegne, cavalli e armi. Gli scudieri tornano con il materiale ordinato, ed Esclabor se ne rallegra molto: così equipaggiato può finalmente muoversi per il paese [41-5].

L'undicesimo giorno, durante una battuta di caccia, Pellinor giunge ai padiglioni. Vedendo il cavallo stremato, Esclabor gliene dona uno dei suoi, consentendogli così di raggiungere il cervo che stava inseguendo. Quando Pellinor suona il corno per richiamare i suoi compagni, viene assalito da due cavalieri di Camelot, che lo cercano da giorni per vendicare la morte di un loro fratello [46-51].²

Pellinor, disarmato, si mette in fuga e transita di nuovo vicino ai padiglioni; Esclabor e Arfasar corrono in suo aiuto, sconfiggendo i due fratelli di Camelot. Pellinor decide di risparmiarli, ma intima loro di recarsi come prigionieri al suo castello. I due cavalieri sono rinfrancati, perché a quel tempo nessun cavaliere avrebbe mai infranto la parola data [52-5.9].

A partire da Escanor il Grande, però, nel regno di Logres molti cavalieri si macchiarono di fellonia: Brehus senza Pietà, Mordret, Agravain e Calinan il Nero, che abbatté i migliori cavalieri, fino a quando Palamedés non mise fine alla sua malvagità. Grazie a questa impresa fu eletto da re Artù tra i migliori cavalieri, insieme a Tristano. Lancillotto, infuriato per l'esclusione, sfidò Palamedés, che però riuscì a evitare lo scontro. Dopo Calinan si macchiò di fellonia Galvano, invidioso di Lancillotto, Tristano e Palamedés, ritenuti a lui superiori [55.10-55.34].³

2. L'episodio dell'agguato nella boscaglia è tramandato in forma più corta dai mss. della famiglia β , cfr. *Appendice*.

3. La digressione sui cavalieri felloni è tradita solo dalla famiglia α e da 350.

Esclabor, che ha scambiato il re del Northumberland per un povero cavaliere, rimane sconcertato quando scopre la sua vera identità [55.34-55.38].

Una volta disarmati, Esclabor e Pellinor si presentano, e il primo racconta le avventure che lo hanno condotto fino a lì. Per ringraziarlo dell'aiuto, il re gli offre un bellissimo castello, dove tenere al sicuro la famiglia e il suo seguito. Concede poi il perdono ai due fratelli di Camelot [56-8].

Passati due mesi insieme a Pellinor, Esclabor e Arfasar si rimettono in viaggio diretti alla corte di re Artù. Dopo innumerevoli avventure, già narrate nel *Livre del Bret*, i due giungono finalmente a Camelot, la città preferita del re, che sarà poi distrutta da re Marc di Cornovaglia, come riferito da Robert di Borron, che nel suo libro ha narrato anche lo scontro tra Lancillotto e Artù. Il racconto torna a Esclabor e Arfasar [59].

Capitolo IV. Avvio delle linee narrative e ingresso di Meliadus nel romanzo

Quando i due fratelli giungono a Camelot, la corte è in preda al dolore per la perdita di Nestor di Gaunes, ucciso dal figlio Blioberis, come raccontato nel *Livre del Bret*. Artù si trova nella prateria fuori città in compagnia di molti uomini, e dialoga con Urien sulle ragioni della grandezza della corte, affermando che il suo potere dipende dai cavalieri che lo circondano, come nel corpo umano il capo è sostenuto dalle membra. Esclabor e Arfasar, dopo essere stati accolti con benevolenza e ospitati nella dimora reale, passano molto tempo con Artù, ammirando la sua cortesia e il suo valore [60-5].

Il giorno di San Giovanni, mentre sono in corso i festeggiamenti per il compleanno del re, arriva sul fiume Ombre una nave interamente avvolta in drappi di seta bianca, con uno scudo bianco e molte lance sul bordo. Artù racconta l'ultima occasione in cui ha visto l'imbarcazione:

Il giorno dopo aver ucciso Brun il Fellone alla Dolorosa Guardia, mentre il re dimorava in incognito in un castello, vide arrivare la stessa nave; sbarcò subito un nano che chiese con insistenza se ci fosse qualcuno tanto coraggioso da giostrare contro il suo cavaliere. Il signore del castello accettò la sfida e venne sconfitto rapidamente, e lo stesso capitò ad Artù. Il cavaliere riprese il largo, e re Artù lo seguì a cavallo. Quando la nave arrivò al Castello della Roccia, il nano lanciò di nuovo la sfida, che fu accolta da due fratelli, signori del luogo. Entrambi furono sconfitti, e fu nuovamente disarcionato anche Artù. Al rifiuto del cavaliere di presen-

tarsi, il re lo invitò a Camelot per provare il suo valore contro i migliori cavalieri, ma quello rispose che la corte era abitata solo da giovani alle prime armi. Alle rimostranze del re, il cavaliere promise di andare a Camelot. Da quel momento Artù non seppe più nulla di lui [66-70].

Mentre Artù termina il suo racconto, la nave raggiunge la riva; dame e cavalieri vogliono salire a bordo, ma una damigella vieta loro l'accesso. Subito scende a terra un nano che, ottenuto da Artù un cavallo, lo consegna al cavaliere della nave: questo, armato di tutto punto, si reca da Artù offrendosi di combattere contro chi avrà il coraggio di affrontarlo, per capire se la fama della corte è davvero meritata. Nessuno si fa avanti, fino a che Blioberis di Gaunes accetta la sfida [71-4].

Al primo scontro entrambi i cavalieri rimangono gravemente feriti. Blioberis propone di continuare con le spade, ma il cavaliere della nave si rifiuta di proseguire il combattimento. Accetta poi l'ospitalità e le cure di Artù, dando ordine al nano di allontanarsi con la nave. Blioberis e il cavaliere alloggiano nella stessa stanza in preda a grandi sofferenze, e il re si reca spesso da loro per confortarli e per avere informazioni sul cavaliere, che però non rivela la propria identità [75-80].

Un giorno una damigella chiamata a servire del vino riconosce il cavaliere e rivela ad Artù che si tratta di Faramont, re di Gallia, colui che ha sconfitto Uterpendragon. Artù, profondamente scosso dalla presenza a corte del suo acerrimo nemico, ordina alla donna di mantenere il segreto. Poco dopo giunge un messaggero con importanti informazioni dal regno di Gaunes: Bohort di Gaunes è molto malato, e Ban di Benoïc sta vincendo la guerra contro re Claudas e re Faramont, anche perché quest'ultimo risulta scomparso e di lui non si hanno notizie. Blioberis, sollecitato da Artù, accetta di riferire una grande prodezza che ha visto fare a Faramont, a patto che il re ne racconti una ancora maggiore compiuta da un altro cavaliere. Il cavaliere ferito farà da giudice, e Blioberis inizia dunque il suo racconto [81-5]:

Non molto tempo prima, nel corso di una sontuosa corte indetta da re Ban, un cavaliere, che sotto l'usbergo portava una veste bianca e sembrava una donna, si lanciò nel torneo al grido di "Gallia! Gallia!": disarcionati quattro avversari, sfidò Ban e dichiarò di essere re Faramont, ma nessuno gli credette. Il re accettò dunque la sfida, convinto che l'avversario fosse Nestor de Gaunes, e venne a sua volta sconfitto [86-7].

Dopo aver combattuto con grande valore, Faramont si allontanò dal torneo e incontrò un cavaliere di ritorno dalla caccia, diretto alla corte di Ban. Rivelatagli la sua identità, lo pregò di riferire al re che il giorno pre-

cedente era stato lui a servirlo, travestito da damigella: nonostante avesse potuto ucciderlo facilmente, lo aveva risparmiato in nome di un'antica cortesia da lui ricevuta. Quando il cavaliere espose a corte queste parole, re Ban ne rimase sconvolto, e ammise che Faramont aveva compiuto una prodezza straordinaria [88-90].

Terminata la sua storia su Faramont, Blioberis invita Artù a prendere la parola, e il re inizia dunque il suo racconto:

Un mese dopo la sua incoronazione, arrivò a corte un cavaliere accompagnato solo da uno scudiero, che sfidò i dodici più valorosi cavalieri della Tavola Rotonda a battersi contro di lui fuori dalle mura. Una volta nel bosco, però, i dodici prescelti furono divisi in tre gruppi e fatti prigionieri: grazie a questo inganno, orchestrato dal duca di Audeborc, furono catturati insieme ad Artù anche Urien, Carados e Pellinor di Listenois. Dopo lunghi spostamenti, i prigionieri giunsero a una fontana, accanto alla quale dormiva un cavaliere: riconosciuto re Urien e appreso il tradimento di Audeborc, il cavaliere uccise il duca e sbaragliò gli uomini del suo seguito, liberando così i prigionieri. Al termine dell'impresa se ne andò, ma Artù lo raggiunse e lo invitò a corte, pregandolo di rivelargli il suo nome; il cavaliere disse di chiamarsi Morholt d'Irlanda e promise di recarsi a Camelot entro un mese. Il Morholt mantenne la parola data, ma si recò a corte in incognito, e il re non lo riconobbe [91-102].

Artù chiede a Faramont di stabilire quale sia l'impresa più grande. Dopo aver riflettuto a lungo, Faramont giudica l'impresa del Morholt più ardita rispetto all'altra. Un messaggero riferisce al re che la terra di re Ban è stata invasa da Claudas e dal figlio di Faramont, ma quest'ultimo è stato ucciso proprio da Ban. Appresa la notizia, Faramont è sopraffatto dal dolore e non riesce a trattenere le lacrime; Artù prova a inutilmente a consolarlo, mentre Blioberis tace davanti alla sua disperazione. Faramont, per evitare di essere scoperto, cerca di celare i suoi sentimenti [103-6].

Dopo sei giorni Artù invita Faramont e Blioberis, ormai quasi del tutto guariti, a seguirlo in una passeggiata a cavallo. Mentre sono nella prateria fuori da Camelot, insieme ad altri trenta uomini della corte, un cavaliere si lancia contro il re per ucciderlo, ma Galvano lo disarciona. Artù ordina di risparmiare l'assalitore, che se ne va. Sollecitato da Faramont, il re afferma che avrebbe riservato lo stesso trattamento anche ai suoi peggiori nemici, l'imperatore di Roma e il re di Gallia; e che se quest'ultimo fosse stato suo prigioniero, gli avrebbe donato la libertà e molte terre.

Affascinato dalla clemenza di Artù, Faramont svela il proprio nome; il re, fingendosi stupito, lo abbraccia con gioia, confessandogli poi di averlo riconosciuto molti giorni prima [107-16].

A corte si fanno grandi feste per la lieta notizia. Il giorno successivo Faramont chiede al re di raccontare in che modo il Morholt fosse riuscito a non farsi riconoscere. Artù riprende dunque il racconto:

Dieci giorni dopo la promessa del Morholt, arrivò a corte una messaggera di circa cinquant'anni, che chiese al re, per conto della dama della Nera Spina, di concederle un cavaliere che si battesse in duello contro il re del Norgalles. La donna se ne andò senza attendere la risposta e poco lontano incontrò il Morholt, che si dirigeva a corte. Il cavaliere accettò di difendere la dama della Nera Spina e scambiò i suoi abiti con quelli della donna. Così travestito si recò da Artù e riferì di aver trovato il campione che cercava, rivelando poi che il Morholt si trovava nel castello; quando Artù e i suoi cavalieri si precipitarono alle finestre per cercarlo, se ne andò di soppiatto; di lì a poco vinse il duello contro il re del Norgalles [118-22].

Ascoltato il racconto del re, Faramont afferma che a suo parere il cavaliere più valoroso è Ban di Benoïc; se fosse ancora vivo, però, il migliore sarebbe Meliadus di Loenois. Artù ribatte che non è morto, ma prigioniero da molto tempo, e Faramont racconta una grande impresa che gli ha visto compiere tempo prima [123-24.6]:

Incalzato dall'esercito di re Uterpendragon, Faramont si rifugiò insieme ai suoi uomini in un castello ben fortificato, e vi trovò Meliadus, convalescente per una grave ferita. Dopo sette giorni di assedio, venuto a sapere che Uterpendragon era a caccia, Meliadus si lanciò fuori dalle mura e sconfisse da solo tutti i nemici. Appresa la notizia, Uterpendragon decise di ritirarsi in Gran Bretagna.

Artù ricorda allora che Meliadus ha un figlio di nome Tristano, il più bello e valoroso della sua età: chiunque voglia conoscerne la storia, può leggerla nell'*Ystoire de missire Tristan* [124.7-27].

Una damigella annuncia l'arrivo della nave di Faramont, che, commosso, si congeda da Artù e Blioberis e prende il largo sul fiume Ombre. A causa del mare in tempesta la nave è costretta ad attraccare nel regno di Sorelois. Gli uomini di Faramont esplorano il territorio e trovano il castello di Tarsin, cavaliere malvagio ma molto valoroso, padre del giovane Seguradés. Faramont si scontra con lui nei pressi di una fontana, avendo la meglio sia con la lancia sia con la spada; intima dunque all'avversario di consegnarsi alla corte di Artù [128-39].

Partito Tarsin giungono alla fontana due pastori. Faramont chiede loro informazioni sui cavalieri e le dame del regno, ma quelli, dicendosi ignoranti dell'argomento, rivelano solo di aver

sentito che la moglie di Tarsin è molto bella, e di aver assistito all'impresa di un cavaliere con un'armatura nera che sbaragliò quattro assalitori [140-1].

Giunge a quel punto un cavaliere con un'armatura vermiglia (si tratta del Morholt): uno dei pastori racconta di averlo visto liberare una damigella, sconfiggendo da solo quattro cavalieri. Faramont allora lo sfida, ma viene disarcionato; chiede dunque di combattere con la spada, ma l'altro rifiuta lo scontro. I due iniziano a discutere su chi sia il miglior cavaliere al mondo, e il Morholt esprime il suo favore per Meliadus. Sollecitato da Faramont, racconta poi di essere alla ricerca di un valoroso cavaliere giunto per nave alla corte di Artù e di volerlo affrontare; dopo aver raccontato l'impresa di Meliadus contro l'esercito di Uterpendragon, il Morholt ribadisce la superiorità di questo su Faramont, che, a quanto si dice, si è reso protagonista di un fatto vergognoso. Faramont arrossisce chiedendo spiegazioni, e il Morholt inizia il suo racconto [142-50]:

Venuto a conoscenza delle prodezze compiute da Faramont, il Morholt decise di recarsi in Gallia per verificare se la sua fama fosse meritata. Lungo il cammino si unì a tre damigelle dirette alla corte di Faramont: una era Ban di Benoïc travestito da donna, ma i due cavalieri non si riconobbero. Giunto a corte, il Morholt ottenne che le tre damigelle servissero alla tavola di Faramont. Re Ban incaricò una delle due donne di portargli lo scudo appeso nella sala da pranzo, sottrattogli tempo prima da Faramont, e con questo partecipò al torneo, disarcionando Faramont per tre volte [151-6].

Dopo aver vinto il torneo, Ban incontrò in una foresta la regina di Gallia, moglie di Faramont, scortata da dieci cavalieri. Il re li sconfisse facilmente e condusse al suo castello la regina, suscitando l'ammirazione dei suoi baroni; su suggerimento di Bohort di Gaunes, però, decise di riconsegnarla senza farle del male, dando prova di grande cortesia [157-8].

In preda alla vergogna, Faramont interrompe il Morholt accusandolo di aver trascurato l'argomento convenuto; afferma poi che ogni cavaliere, per quanto valoroso, almeno una volta nella vita ha agito con disonore, compresi il Morholt e Meliadus. Il cavaliere vermiglio chiede spiegazioni, ma Faramont lo prega di continuare il suo racconto, e quello dunque prosegue [159-61]:

Dopo che la regina di Gallia venne rilasciata da re Ban, il Morholt, innamorato di lei, si recò in incognito alla castello di Faramont e riuscì a rapire la donna, sconfiggendo lo stesso Faramont e gli uomini del suo seguito. Sulla strada verso l'Irlanda, però, un arciere riconobbe la regina e per liberarla colpì il Morholt, che fu dunque costretto a lasciarla andare e a fuggire in un eremo, dove rimase fino alla guarigione [162-4].

Faramont sostiene che il Morholt ha agito da codardo, essendo scappato senza essere inseguito. Confessa poi di odiarlo a causa di un antico torto subito, e comincia a raccontare un altro fatto vergognoso occorso al cavaliere [165-7]:

Nel regno di Gallia e della Piccola Bretagna viveva un cavaliere povero ma molto valoroso, chiamato da tutti il Buon Cavaliere senza Paura. Solo Meliadus osava sfidarlo, e nessuno si permetteva di invadere i suoi possedimenti o di imporre la propria autorità su di lui. La sua dama, però, si innamorò del Morholt e scappò con lui dal castello. Informato dell'accaduta da una damigella, il Buon Cavaliere, sebbene disarmato, si lanciò all'inseguimento, sconfiggendo il Morholt e riportando al castello la dama.

Al termine del racconto il Morholt contesta il valore dell'impresa del Buon Cavaliere, ma Faramont sostiene che il Morholt anche in questo caso ha agito da vigliacco, rinunciando a vendicare la sconfitta subita. Morholt allora tace in preda alla collera, e il re, per confortarlo, racconta una codardia compiuta da Meliadus [168-73]:

Il Buon Cavaliere e Meliadus, accomunati da un profondo odio reciproco, decisero di affrontarsi in un luogo remoto e isolato, per stabilire chi tra i due fosse il migliore cavaliere: lo scontro durò un giorno intero, entrambi rimasero gravemente feriti, ma nessuno riuscì a prevalere. Meliadus propose allora di affrontarsi senza armatura al torneo indetto da Uterpendragon di lì a qualche tempo, e il Buon Cavaliere accettò: al momento dello scontro, però, Meliadus scansò il colpo, perdendo il torneo. Come premio per la vittoria Uterpendragon donò al Buon Cavaliere il regno di Estrangorre [174-82].

Il Morholt resta sbalordito dal racconto e afferma di non avere mai sentito parlare di questa avventura. A quel punto giunge a corte una damigella che dice al Morholt di recarsi, quella notte stessa, dalla sua amante, la moglie di Tarsin. Proprio lo stesso giorno Tarsin, che è al corrente della relazione della moglie, ma non è mai riuscito a cogliere i due amanti sul fatto, incontra uno scudiero del Morholt e lo costringe a svelargli dove si trova il suo cavaliere. Torna poi al castello e rivela di essere stato battuto da Faramont [183-9].

Quella sera Tarsin incarica una damigella a lui fedele di mandare a chiamare il Morholt per conto della moglie. Una volta a palazzo, la donna lo fa disarmare e lo porta con l'inganno in una stanza buia. Là lo attendono Tarsin e dieci soldati, che lo fanno prigioniero. Il Morholt, in preda all'ira, insulta la damigella tradi-

trice. Poco dopo viene arrestata anche la moglie di Tarsin, ed entrambi sono condotti nel palazzo principale. La condanna del signore è crudele, e suscita le proteste dei presenti: la donna e il cavaliere resteranno legati a un grande masso per tre giorni, poi saranno arsi vivi. Gli abitanti del castello piangono e si disperano per la sorte dei due amanti [190-6].

Poco dopo arriva al castello Brehus senza Pietà, fatto cavaliere da re Artù in persona, come narrato nel *Livre del Bret*. Appresa la vicenda dei due amanti, si reca al grande masso e riconosce il Morholt. Dopo un momento di esitazione decide di liberarlo, anche a costo di morire; si scaglia allora contro i dodici cavalieri che sorvegliano il prigioniero, ma viene disarcionato e sconfitto. Interviene Tarsin, che ordina di risparmiargli la vita e di lasciarlo andare: è certamente un cavaliere valoroso, che va lodato per il gesto di grande coraggio. Il Morholt ringrazia l'amico per il tentativo, e Brehus, che già ha in odio tutte le donne, giura che le odierà ancora di più, perché a causa loro troverà la morte uno dei migliori cavalieri. Poi, pieno di rabbia, si allontana dal castello [197-202].

Mentre attraversa una foresta, piangendo e lamentandosi, Brehus incontra il giovane cavaliere Yvain, che sta cantando una canzone da poco composta alla corte di re Artù, in compagnia di una damigella vestita come una regina e di due scudieri [203-5].

Non appena Brehus sente il cavaliere cantare, smette di piangere, non volendo mostrarsi in preda alla disperazione; e quando vede arrivare la damigella, la insulta e lancia il cavallo al galoppo. Yvain si prepara a ricevere il colpo, ma Brehus si dirige verso la donna e la uccide, giurando di fare lo stesso con tutte quelle che incontrerà. Yvain è furioso e si getta all'inseguimento di Brehus per vendicare la morte della donna. Quando lo raggiunge inizia un combattimento ferocissimo: entrambi si battono con valore, ma nessuno riesce ad avere la meglio sull'altro [206-12].

Proprio mentre Brehus sembra cedere, Yvain vede avvicinarsi un cavaliere che impugna uno scudo vermiglio con un leone rampante d'argento: è il Buon Cavaliere senza Paura, che riconosce Brehus e, in nome della riconoscenza per vecchi favori, si offre di combattere al posto suo. Yvain si oppone: non c'è tra di loro alcun torto da risolvere, e lo scontro sarebbe impari, essendo lui già gravemente ferito. Poi gli racconta il misfatto di Brehus [213-8].

Il Buon Cavaliere è sconvolto e chiede a Brehus le ragioni del suo gesto. Questo spiega di odiare tutte le donne, tanto più che a causa del tradimento di una di loro è morto il Morholt. Il Buon

Cavaliere si fa raccontare l'accaduto e decide di andare al castello di Tarsin per cercare di salvarlo. Yvain acconsente di interrompere il duello, ma minaccia Brehus di ucciderlo non appena ne avrà l'occasione [219-20].

Il Buon Cavaliere e Brehus arrivano al castello verso l'ora nona. Trovati il Morholt e la damigella ancora legati al masso, pianificano l'assalto. Il Buon Cavaliere si lancia all'attacco, sostenuto dalle grida del popolo, e riesce ad abbattere quattro guardie. Nel frattempo Brehus libera il Morholt e la damigella e li conduce fuori dal castello; il Buon Cavaliere si precipita a sua volta fuori dalle mura e li raggiunge. Il Morholt lo ringrazia e si dichiara suo cavaliere [221-5].

Mentre i due stanno chiacchierando, vedono un cavaliere dirigersi al galoppo contro di loro: è Tarsin, che viene a reclamare sua moglie. Il Buon Cavaliere sferra l'attacco, ma quello lo schiva e punta la lancia sulla donna, senza riuscire a colpirla. Il Buon Cavaliere con un fendente riesce a disarcionare Tarsin che, vedendosi ormai sconfitto, chiede pietà. Decide allora di lasciare andare la moglie traditrice, ma prima di allontanarsi avverte il Morholt che a breve perderà a sua volta la donna. Rientrato al castello, Tarsin è colto da profonda disperazione e giura di vendicarsi della perdita della moglie su tutti cavalieri erranti che passeranno per le sue terre [226-30].

Il giorno successivo, all'ora nona, Tarsin si reca nella foresta a cercare conforto. Sul cammino incontra un cavaliere che sonnecchia a cavallo (è Meliadus, come si scoprirà in seguito), e mentre gli passa accanto quello cade a terra. Il cavaliere lo accusa di averlo disarcionato, ma Tarsin nega, rimproverando i cavalieri erranti di cercare sempre lo scontro; e poiché Meliadus si scusa, dimostrando grande cortesia, Tarsin gli racconta la disavventura capitatagli il giorno prima. Meliadus, che dalla descrizione dei rapitori riconosce il Buon Cavaliere, si offre di aiutarlo a recuperare la donna. Tarsin, perplesso sul buon esito dell'impresa, si rifiuta di accompagnarlo, ma gli indica la strada per raggiungere il castello presso il quale alloggiano la moglie e i tre uomini [231-6].

Meliadus raggiunge il castello, dove è accolto con grandi onori, secondo il costume del tempo. Un valvassore, dopo avergli offerto ospitalità, gli rivela che è rimasto solo Brehus, mentre gli altri sono partiti verso mezzogiorno. Meliadus acconsente allora di passare la notte presso il valvassore; decide poi di prendere parte al torneo del Pino del Gigante, indetto dal re del Northumberland, avendo scoperto dal suo ospite che parteciperà anche il Morholt [237-40].

L'indomani mattina Meliadus arriva a una abbazia sulla riva di un fiume impetuoso, attraversato da un ponte molto largo. Alcuni frati gli raccontano che il Buon Cavaliere il giorno precedente ha liberato il ponte, presso il quale erano stati uccisi o catturati più di cento cavalieri. Meliadus si ferma all'abbazia, e uno dei frati gli racconta la storia del ponte [241-5]:

Sette anni prima quella terra era governata da un gigante dalla forza portentosa, chiamato Brun il Gigante, che mirava a diventare signore di tutta la Gran Bretagna. Quando Uterpendragon lo venne a sapere, partì da Camelot per ucciderlo. Il gigante era solito alloggiare nei pressi del ponte, passaggio obbligato per il regno di Logres, del Northumberland, del Norgalles e per l'Irlanda, così da assalire i viaggiatori in transito. In quel luogo il re combatté contro Brun e, grazie alla sua agilità, riuscì a sconfiggerlo, tagliandogli la testa. Si fece poi riconoscere signore di quella terra e costruì l'abbazia in ricordo dell'impresa. Quando se ne andò, i due figli del gigante discesero dalla montagna dove si erano rifugiati e divennero cavalieri. Non potendo nulla contro Uterpendragon, si vendicarono della morte del padre su tutti i cavalieri che passavano dal ponte, uccidendoli o imprigionandoli. Fecero infine costruire una torre per sorvegliare meglio il passaggio. Nonostante le continue proteste dei frati, né Uterpendragon né Artù erano mai intervenuto per ristabilire l'ordine [246-9.9].

Il giorno precedente però, il Morholt e il Buon Cavaliere avevano affrontato i due figli di Bruun: il primo era stato abbattuto, rischiando di cadere nell'acqua, mentre il secondo era riuscito a uccidere i due fratelli, liberando il passaggio e tutti i prigionieri rinchiusi nella torre [249.10-52].

Dopo aver ascoltato il racconto, Meliadus continua il suo cammino verso il Northumberland. Giunge quindi a una casa diroccata, dove trova il Buon Cavaliere, addormentato sotto un albero, la moglie di Tarsin e il Morholt. Il cavaliere vince il duello con il Morholt e si allontana con la donna. L'altro si lancia all'inseguimento, ma è sconfitto nuovamente. Meliadus raggiunge Tarsin e gli riconsegna la moglie, che viene perdonata dal marito. Il racconto torna dunque al Morholt [253-6].

Capitolo v. Verso il torneo del Pino del Gigante

Dopo aver perso la damigella, il Morholt torna alla casa diroccata furente di rabbia. Il Buon Cavaliere lo conforta, riconoscendo nel vincitore il grande Meliadus di Loenois; propone poi di mettersi sulle sue tracce, ma il Morholt rifiuta categoricamente di rischiare la vita per quella donna, tanto più che potranno incontrare Meliadus al torneo del re del Northumberland [257-61].

I due si rimettono in cammino e la sera, nei pressi di un castello, vengono sfidati da Blioberis e il giovane Galvano, diretti a loro volta al torneo. Il Buon Cavaliere, dopo averli sconfitti con grande facilità, entra nel castello insieme al Morholt. Giunge quindi un araldo che si rallegra della sua presenza al torneo [262-5].

Mentre vaga per il castello per sapere quali cavalieri parteciperanno alle giostre, l'araldo incontra Blioberis e Galvano: venuto a conoscenza della loro disavvenuta, li consola rivelando che sono stati abbattuti da un cavaliere senza pari. Galvano ipotizza che si tratti di Meliadus, Blioberis del Buon Cavaliere [266-9].

La mattina successiva i due giovani cavalieri si rimettono in cammino e incontrano Keu il Siniscalco e Sagramor il Desréé diretti al torneo. Dopo un momento di esitazione, si riconoscono e si fanno grandi feste. Sagramor racconta l'impresa compiuta da Keu:

Il giorno precedente erano giunti in un castello oltre le montagne, dove si teneva una grande festa. Dame e damigelle si divertivano nella prateria, mentre dodici cavalieri si affrontavano in un torneo; quando videro Sagremor e Keu, gli uomini li invitarono a giostrare. Sagremor, esausto, rifiutò lo scontro, mentre Keu accettò di combattere e sconfisse senza difficoltà tre cavalieri, inducendo gli altri alla resa.

Prende allora parola Blioberis e racconta la sconfitta subita da lui e Galvano per mano di un valoroso e ignoto cavaliere; Sagremor li sprona a ritentare la sfida: Galvano si dichiara pronto a farlo, mentre Blioberis si rifiuta. I quattro proseguono dunque il cammino e vedono arrivare il Buon Cavaliere e il Morholt. Sagremor e Keu lanciano la sfida, ma vengono disarcionati senza difficoltà dal Buon Cavaliere. Blioberis e Galvano, che hanno riconosciuto l'avversario del giorno precedente, si sentono sollevati per essere stati sconfitti da un cavaliere così forte [270-5].

Galvano e Blioberis incontrano il Buon Cavaliere, di cui ignorano l'identità, e lo pregano invano di rivelare il suo nome. Segue una discussione su come dovrebbe essere un cavaliere perfetto: secondo il Buon Cavaliere, soltanto un uomo potrebbe vantare questo titolo – Meliadus –, se solo non si fosse in precedenza macchiato di una mancanza di cavalleria. Galvano, avendo sentito dire alla corte di Artù che il Buon Cavaliere è migliore di Meliadus, è sorpreso da queste parole: capisce allora che il suo interlocutore è proprio il Buon Cavaliere e gli chiede se conosca re Faramont. Il Buon Cavaliere spiega che re Ban era più valoroso di Faramont e rievoca la guerra con Claudas. Galvano chiede poi al Buon Cavaliere il suo parere sul Morholt. Questi, davanti al Morholt stesso

(di cui però non conosce l'identità), ne mette in discussione il valore per la sua recente sconfitta contro Meliadus, di cui è stato testimone oculare [276-81].

La compagnia arriva in prossimità del castello dove il Buon Cavaliere ha ucciso Lamorat de Listenois [282]. Egli racconta la sua disavventura:

Per quattro anni, il Buon Cavaliere era stato compagno d'armi di Lamorat de Listenois, fratello di Pellinor. Un giorno, alla corte di Uterpandragon, avevano scoperto che due fratelli desideravano vendetta contro il re e che stavano arrestando tutti i cavalieri di Logres; essi avevano inoltre ucciso un cavaliere imparentato con re Loth d'Orcanie. Lamorat, fingendo di recarsi nel Listenois, aveva lasciato il suo compagno; in realtà aveva intenzione di andare a combattere i fratelli e aveva cambiato le sue armi. Il Buon Cavaliere aveva allora deciso di recarsi al castello dove i fratelli avevano ucciso il cavaliere d'Orcanie e anche lui aveva cambiato le sue armi. Nel frattempo, al castello Lamorat aveva già sconfitto i due fratelli, ma aveva dovuto sostituire nuovamente le sue armi, ormai consumate dal combattimento, con quelle di uno dei suoi avversari. Lamorat e il suo compagno, incontratisi, non si erano quindi riconosciuti e, pensando che si trattasse di uno dei due fratelli, il Buon Cavaliere aveva ucciso Lamorat: solo togliendosi l'elmo si era reso conto del suo terribile errore. La tumultuazione di Lamorat aveva poi avuto luogo in una cappella [283-8].

Tutti rendono omaggio alla tomba di Lamorat de Listenois [289-92].

Galvano e Blioberis si confidano l'un l'altro di aver indovinato l'identità del Buon Cavaliere. Dopo una notte di riposo, i compagni partono e arrivano presso un fiume molto profondo; non c'è alcun ponte per attraversarlo. Un cavaliere difende il passaggio. Blioberis cerca di raggiungere la riva opposta, seguito da Keu, Sagremor e Galvano; il cavaliere lascia che passino, ma non prima di averli attaccati e colpiti uno dopo l'altro [293-7]. Il cavaliere spiega che si tratta di un'usanza del luogo, in base alla quale egli deve suo malgrado difendere il passaggio fino a quando un cavaliere migliore di lui non lo abbatte. A questo punto, il narratore rivela che il cavaliere misterioso non è altri che Artù. Galvano insorge contro di lui e decide di rimanere lì, ben conscio che il Buon Cavaliere sta per arrivare e che sconfiggerà di certo il cavaliere del passaggio [298-302]. Dopo l'arrivo di Esclabor, abbattuto a sua volta, cercano finalmente di attraversare il fiume anche il Morholt e il Buon Cavaliere. Galvano avverte Artù che il Buon Cavaliere lo sconfiggerà senza dubbio; in effetti, questi riesce a

passare senza essere colpito e propone ad Artù di giostrare sulla terzafirma. Il Buon Cavaliere sconfigge il re e prosegue per la sua strada con il Morholt, seguito a ruota dai quattro compagni. La compagnia si ferma per la notte vicino a un castello [303-16].

Capitolo VI. Il Morholt e il Buon Cavaliere alla Dolorosa Guardia

Il racconto ritorna ad Artù, rimasto a terra dopo il duello con il Buon Cavaliere. Avendo onorato il costume del luogo, egli decide di ripartire, nella speranza di scoprire l'identità del cavaliere che l'ha sconfitto [317-19]. Nel frattempo, dal castello dove si sono fermati i compagni sopraggiunge una damigella, inviata dalla signora del luogo per avere informazioni sull'identità del Buon Cavaliere: quest'ultimo, infatti, secondo l'usanza sarebbe ora tenuto a difendere il passaggio sul fiume. Artù sa descriverne le armi e il cavallo, ma non è in grado di fornirne il nome e la damigella torna al castello. Frattanto, il Buon Cavaliere viene invitato a recarsi dalla signora dopo cena. Artù torna dai suoi cavalieri (Keu, Sagremor, Galvano, Blioberis, Esclabor), che lo riconoscono con gioia: egli chiede loro di avvertire il Buon Cavaliere affinché non vada dalla damigella, o sarà costretto a sorvegliare il passaggio. I compagni raggiungono il Buon Cavaliere e il Morholt, che scopre ora l'identità del suo compagno, e portano il messaggio di Artù [320-325]; ritornati dal re, lo informano che il Morholt è insieme al Buon Cavaliere, mentre Sagremor annuncia che il cavaliere del passaggio era Artù stesso. La compagnia, ora divertita, si compiace nel ricordare gli avvenimenti appena trascorsi [326-8].

Il Morholt e il Buon Cavaliere riflettono sulle parole di Galvano; il Buon Cavaliere, nonostante gli avvertimenti del Morholt, decide comunque di incontrare la damigella. I due cavalieri si recano insieme dalla fanciulla e passano davanti all'alloggio dove si trovano Artù e gli altri cavalieri. Artù rievoca un'impresa del Buon Cavaliere di cui è stato testimone. I compagni dibattono a proposito del miglior cavaliere del mondo; tutti sono felici che Meliadus e il Buon Cavaliere partecipino al torneo [329-31].

Blioberis chiede ad Artù di raccontargli la storia del suo arrivo al Passage de l'Aigue. Artù inizia il suo racconto:

Due amici erano signori di due castelli, collocati sulle sponde opposte del fiume. Uno di loro bramava la moglie dell'altro, che aveva così fatto abbattere il ponte che collegava le due rive. Nonostante ciò, il suo avversario era comunque riuscito ad attraversare il fiume, e così l'altro, geloso,

aveva deciso di allestire un padiglione nel punto in cui si poteva guardare il corso d'acqua per impedire a chiunque di passare. Postosi egli stesso a difesa del padiglione, era rimasto imbattuto fino a quando un cavaliere di Uterpandragon lo aveva ucciso. Prima di morire, il signore aveva obbligato il cavaliere che l'aveva sconfitto a rispettare una nuova usanza, secondo la quale egli avrebbe dovuto proteggere il passaggio fino a che non avesse imprigionato almeno venti cavalieri. Il cavaliere era così rimasto imbattuto fino a quando Artù lo aveva sconfitto e ucciso. Il re era poi stato costretto a sua volta a sorvegliare il passaggio finché egli stesso non era stato sconfitto dal Buon Cavaliere.

Artù chiede a Galvano di portare un messaggio al castello: se non lasceranno entrare il Buon Cavaliere, egli farà distruggere l'edificio e tutti i suoi abitanti [332-7].

Il Morholt e il Buon Cavaliere, che nel frattempo erano stati imprigionati, vengono liberati e apprendono che Artù era il cavaliere che sorvegliava il passaggio. Artù e il Buon Cavaliere si ritrovano con gioia; quest'ultimo rivela al re che Meliadus si recherà al torneo [338-42]. Nonostante la sua animosità verso il suo grande rivale, egli non può fare a meno di elogiare le prodezze del re di Leonois [343-4]. Il Buon Cavaliere si congeda dunque da Artù, che promette di ristabilire la pace tra i due cavalieri e di insignire il Buon Cavaliere del regno di Estrangorre [345].

Il Buon Cavaliere e il Morholt partono; lungo il cammino s'imbattono in una croce di pietra, in corrispondenza della quale la strada si biforca. Il Buon Cavaliere prende la via di destra; il Morholt lo avverte subito che questa conduce alla Dolorosa Guardia e gliene illustra il costume, in vigore da più di trent'anni. I cavalieri leggono l'avvertimento inciso nella pietra [346-49]. Nonostante il Morholt, già sconfitto in passato alla Dolorosa Guardia, tenti di dissuaderlo, il Buon Cavaliere rifiuta di tornare sui suoi passi [350]. Raggiunto il castello, i due uomini incontrano una damigella che lamenta la morte del suo innamorato Damys li Blont. Il Buon Cavaliere affronta i cavalieri della Dolorosa Guardia e vendica così Damys; la damigella gli chiede la testa dell'assassino del suo amato e il Buon Cavaliere, seppur a malincuore, acconsente. Il Buon Cavaliere combatte poi valorosamente contro diversi altri cavalieri, ma decide di andarsene per evitare di non poter portare le armi al torneo; sentendosi però offeso da un'osservazione del Morholt, vorrebbe ora riprendere gli scontri, ma il suo compagno lo prende con sé. Il Buon Cavaliere lascia dunque la Dolorosa Guardia sotto i fischi dei suoi abitanti [351-66].

I due compagni trascorrono la notte in un castello, dove il Buon Cavaliere si fa curare una ferita riportata sul campo. Il signore del luogo chiede loro di raccontare la loro avventura alla Dolorosa Guardia; in cambio, egli racconterà loro di come sei cavalieri erano stati sconfitti da un solo uomo. Il Morholt narra gli eventi della Dolorosa Guardia [367-70]. In seguito, il Buon Cavaliere racconta di aver saputo da Merlino che il figlio del «Roi Mort de Duel» avrebbe sconfitto la Dolorosa Guardia:

Meno di tre anni prima, il Buon Cavaliere stava partecipando alla corte di Pellinor de Listenois, dove si trovava anche Merlino. Un valletto era arrivato con la testa di Sanor li Blont, un compagno del re Pellinor che era stato ucciso dai cavalieri della Dolorosa Guardia. Interrogato dal Buon Cavaliere, Merlino aveva profetizzato che il castello sarebbe stato vinto solo dopo che molti cavalieri vi fossero periti invano, e che il giorno stesso della sua caduta la Cornovaglia non sarebbe più stata sotto il dominio dell'Irlanda.

Quest'ultima profezia fa infuriare il Morholt [371-4]. Il signore del luogo racconta, a sua volta, la sua storia.

Quello stesso giorno, egli aveva incontrato un cavaliere accompagnato da due scudieri; poiché il suo saluto era rimasto senza risposta, egli ne era rimasto offeso e aveva rimproverato al cavaliere la sua scortesia. Il cavaliere aveva risposto che desiderava cavalcare in pace e non essere disturbato nei suoi pensieri. Il signore lo aveva allora invitato a giostrare ma, al rifiuto del cavaliere, lo aveva fatto prigioniero: il cavaliere, memore di un precedente atto di generosità che proprio il signore gli aveva accordato in passato, non aveva opposto alcuna resistenza. I due uomini avevano poi incontrato e liberato sei cavalieri, e tutta la compagnia così formatasi si era messa in viaggio. In seguito avevano incontrato Keu d'Estraux, che avendo salutato il cavaliere pensieroso senza essere contraccambiato, si era offeso e lo aveva fatto cadere di sella. Il cavaliere lo aveva dunque sfidato, vincendo la giostra; i sei cavalieri liberati si erano poi intromessi ed erano stati abbattuti uno dopo l'altro. Il cavaliere pensieroso, ora rallegrato, se n'era infine andato e il signore aveva finalmente realizzato quale generosità gli avesse elargito [375-83].

Intuendo che il cavaliere pensieroso non è altri che Meliadus, il Buon Cavaliere ne fa l'elogio e ricorda al Morholt un disonore che il re di Leonois ha recentemente inflitto a quest'ultimo [384]. Il signore racconta poi della sua generosità nei confronti di Meliadus:

In un castello del Northumberland, dove si trovava in compagnia di dodici cavalieri della sua famiglia, il signore aveva saputo dell'omicidio di Delys, uno dei suoi parenti. I suoi cavalieri avevano tentato di vendicarsi dell'assassino di Delys, ma quello li aveva abbattuti uno dopo l'altro. In

quattro lo avevano poi seguito e, mentre il cavaliere dormiva presso una fontana, avevano deciso di attaccarlo a tradimento. Il cavaliere, gravemente ferito, era stato risparmiato solo dall'intervento del signore, che lo aveva portato nel suo castello affinché fosse curato [385-93].

Capitolo VII. Separazione di Meliadus e della compagnia di Artù

Il racconto torna a Meliadus, subito dopo il punto in cui aveva sconfitto il re Artù e i suoi cinque compagni. Meliadus rifiuta di rivelare la propria identità ad Artù e al signore che lo aveva tenuto prigioniero, ma ricorda a quest'ultimo l'atto di generosità che gli aveva concesso. Meliadus si allontana e si nasconde fino alla partenza di Artù e dei suoi compagni. Galvano pensa che il cavaliere misterioso sia Meliadus e Artù concorda. I compagni discutono di Meliadus e del Buon Cavaliere, che è partito per la Dolorosa Guardia. Il cavaliere che teneva loro compagnia si separa da loro e ritorna al suo castello, dove incontrerà, come già anticipato, il Buon Cavaliere [394-9].

*Capitolo VIII. Inizio del *compagnonnage* fra Meliadus e il giovane cavaliere sulla strada per il torneo*

Il racconto ritorna nuovamente a Meliadus. Partiti Artù e i suoi compagni, egli si rimette in cammino e incontra un giovane cavaliere errante che si sta recando al torneo. Meliadus si offre di accompagnarlo, tenendo segreta la sua identità e mostrandosi molto umile. Il giovane, però, è riluttante ad accettare la compagnia di un cavaliere meno valoroso di lui. I due uomini decidono allora di viaggiare insieme fino a quando il loro valore sarà messo alla prova, al fine di stabilire se il loro *compagnonnage* possa essere suggellato. Verso sera arrivano al Chastel de la Joste. Meliadus chiede al cavaliere di giostrare anche per lui, con la promessa di ricambiare il favore in futuro; egli, però, rifiuta [400-6]. Il giovane cavaliere abbatte il suo primo avversario. Meliadus avanza una seconda volta la sua richiesta, ma l'altro rifiuta nuovamente di combattere al suo posto, limitandosi a giostrare e ad abbattere uno dei due cavalieri usciti dal castello; Meliadus, rassegnatosi, si scontra con il secondo e lo abbatte. Il giovane cavaliere errante si crucia della codardia di Meliadus, che gli preclude la possibilità di dirsi un vero *preudomme*. Rifiutata nuovamente la compagnia di Meliadus, che considera non abbastanza meritevole, i due uomini si fermano per la notte [407-8]. Arriva un abitante del castello che invita il giovane cavaliere ad accompagnarlo. Tutti e tre si recano

quindi al castello, dove il signore del luogo, che non ha mai visto un cavaliere più bello di Meliadus, si rammarica che questi non sia abbastanza valoroso. Il narratore paragona Meliadus e il Buon Cavaliere ai loro rispettivi figli [409-10].

Capitolo IX. Meliadus viene sbeffeggiato dai suoi compagni

Il castellano rivela a Meliadus che somiglia al miglior cavaliere che ci sia la mondo – cioè Meliadus stesso –, ma che purtroppo non lo eguaglia in valore. Meliadus finge allora di essere un parente di se stesso. Gli uomini discutono su chi, tra Meliadus e il Buon Cavaliere, sia il migliore [411-2]. Il signore del luogo sostiene di non aver mai incontrato, per quanto ne sappia, il Buon Cavaliere, ma sei cavalieri, seguiti da un altro che viaggiava da solo, erano passati dal castello senza però fermarvisi. I compagni di Meliadus lo pregano di raccontare la più grande prodezza che abbia mai compiuto. Egli acconsente, assicurando che dirà la verità:

Egli aveva abbattuto il re del Norgalles e suo nipote Edran. Aveva sconfitto anche il gigante Marmon, che tormentava gli uomini del Norgalles e che aveva ucciso uno dei suoi parenti [415].

Il racconto di Meliadus è accolto con ilarità dal signore del castello, convinto che il suo ospite si stia prendendo il merito delle note prodezze del re di Leonois. Il signore e il cavaliere chiedono allora a Meliadus di continuare a divertirli. Meliadus racconta loro un'impresa ancor più grande, garantendo di nuovo che sta dicendo la pura verità [416-7]:

Mentre si stava recando da una damigella da lui amata, egli aveva incontrato il Buon Cavaliere e Lamorat de Listenois. Lamorat aveva invitato Meliadus a giostrare per vendicarsi della sconfitta patita al torneo di Camelot. Meliadus aveva quindi abbattuto violentemente Lamorat e il Buon Cavaliere [418].

I due uomini credono che Meliadus sia il più grande bugiardo che abbiano mai visto. Lo stesso Meliadus è divertito dalla situazione e, nel vederlo sorridere, il giovane cavaliere errante pensa che egli sia pazzo. L'indomani, Meliadus decide di partire presto. Il signore tiene compagnia a Meliadus e al cavaliere. Messosi in cammino, Meliadus ricomincia ad essere pensieroso e, per scherzo, il signore del castello lo disarciona: Meliadus garantisce allora ai suoi compagni che non sarebbe stato abbattuto se non fosse stato assorto nei suoi pensieri. La compagnia raggiunge il castello del fellone Cueur de Pierre [419-24].

Capitolo x. Verso il torneo del Pino del Gigante – Vespri del torneo

Il racconto ritorna ad Artù che, dopo aver lasciato il re Meliadus, discute con i suoi compagni su chi, fra il Buon Cavaliere e Meliadus, sia il cavaliere migliore. La sera giungono al Chastel de la Joste, eretto contro la volontà di suo padre Uterpandragon e che Artù vuole far abbattere; Galvano cerca di dissuaderlo. I membri della compagnia di Artù onorano quindi il costume del luogo (ossia giostrare contro i cavalieri del castello); ciascuno di loro abbatte un cavaliere, cosa che rallegra il re. Uno dei cavalieri comunica che il suo signore desidera accogliere la compagnia per la notte, ma Galvano declina l'invito e chiede notizie del Buon Cavaliere [425-8].

Strada facendo, la compagnia incontra un cavaliere che offre ospitalità per la notte. Si tratta del malvagio Cuer de Pierre, che odia Artù più di chiunque altro perché Uterpandragon, molto tempo prima, aveva ucciso suo padre. Soltanto Blioberis non si fida del cavaliere. La sera, Cuer de Pierre chiede a suo nipote di dividere due a due i compagni per la notte. Durante il sonno, ciascuna coppia di cavalieri è assalita da dieci uomini. Cuer de Pierre progetta di imprigionarli al Chastel de la Roiche [429-36]. Mentre Cuer de Pierre si appresta a condurre i prigionieri, una fanciulla viene a sapere delle sue crudeli intenzioni e avvisa Meliadus, incontrato casualmente lungo il cammino. Quest'ultimo, i cui compagni sono addormentati, segue la fanciulla e combatte per liberare Artù e i suoi sodali. Nell'osservare il cavaliere all'opera, Artù realizza che si tratta di Meliadus. Liberati i compagni, Meliadus rivela la sua identità ad Artù e torna dai suoi. In onore di Meliadus, Artù farà erigere un castello sul campo dove si era svolta la battaglia; molti anni dopo, persino Carlo Magno si recherà sul luogo della commemorazione. L'autore mette poi a confronto le grandi imprese di Meliadus e quelle compiute dai migliori cavalieri della generazione successiva [437-46].

Tornato dai suoi compagni, Meliadus racconta loro la sua recente avventura. Naymon si prende gioco di lui ed è divertito dal racconto, credendo che Meliadus stia mentendo. Il re si rimette in marcia verso il torneo con i suoi compagni e fa in modo di nascondere il suo scudo, la cui custodia è lacerata in più punti. Il gruppo incontra re Marco, al quale i compagni di Meliadus propongono di giostrare. Marco li abbatte uno dopo l'altro, poi propone a Meliadus di giostrare, ma quest'ultimo si tira indietro.

Marco viene a sapere che Meliadus, non ancora riconosciuto, è originario del Leonois, e rievoca il rancore di Artù nei confronti di Meliadus, che aveva sconfitto Uterpandragon durante l'assedio del castello di Faramont [447-54]. Marco raggiunge la compagnia e i quattro uomini raggiungono un castello del re del Northumberland. Un cavaliere del posto, chiamato Gasonain d'Estrangot, propone la giostra ai nuovi arrivati. Meliadus, ancora una volta, è l'unico a rifiutarsi di combattere. Punto sul vivo da un'osservazione di Marco, Meliadus accetta infine di giostrare e abbatte il cavaliere, poi rientra nel castello e si mette in disparte, lontano da Marco e dai suoi compagni [455-8]. Marco capisce che si tratta di Meliadus e ne rivela l'identità ai suoi due compagni, che si vergognano di aver schernito il re di Leonois. Marco invia un valletto al castello per cercare Meliadus. Tornato indietro, il valletto comunica a Marco di non averlo trovato, ma di aver invece incontrato Galvano e Blioberis; Marco capisce che anche Artù si sta recando al torneo. Il racconto torna ad Artù, che deplora il modo in cui Meliadus si è congedato dopo aver liberato lui e i suoi compagni [459-64].

Artù scopre che anche il Buon Cavaliere e il Morholt si trovano nelle vicinanze e si reca da loro; i due raccontano della loro avventura alla Dolorosa Guardia [465-8]. Il Buon Cavaliere parla del re Meliadus ad Artù, che si meraviglia del loro rapporto fatto di odio e ammirazione [469-72]. Artù chiede notizie di Meliadus a Gasonain, che gli racconta della giostra contro Meliadus e dello scherno dei suoi compagni. La discussione si sposta sul Buon Cavaliere e Meliadus. Arriva un valletto, che informa Artù di aver infine trovato Meliadus; la compagnia si reca da lui e Artù ringrazia Meliadus di averlo soccorso. I due uomini discutono del torneo e Meliadus comunica che si schiererà con il re del Northumberland, col quale è imparentato. Artù spiega a Meliadus che questa decisione lo renderà un avversario del Buon Cavaliere; il re di Leonois esprime la sua ammirazione per il suo grande rivale [473-9].

Meliadus riprende il suo cammino in solitaria e sulla sua strada incontra, ignorandone l'identità, Perceval e Pellinor, anch'essi in direzione del torneo e ugualmente schierati al fianco del re del Northumberland. I tre raggiungono il castello dove si svolgerà il torneo. L'autore illustra la consuetudine secondo la quale le fanciulle in età da marito accompagnano i loro parenti al torneo. Una volta arrivati, i compagni sono pregati di recarsi al castello nel quale soggiornano i sostenitori del re del Northumberland, mentre

quelli che appoggiano il re d'Irlanda sono alloggiati nei padiglioni eretti all'esterno [480-5].

Dopo essersi sfilati gli elmi, Meliadus e Pellinor si riconoscono con gioia. Pellinor chiede notizie del Buon Cavaliere, contro cui vuole vendicarsi dopo che questi aveva ucciso suo fratello Lamorat [486-8]. Arriva un araldo del torneo, incaricato di scoprire su quali cavalieri potrà contare il re del Northumberland. Meliadus prega l'araldo, che lo aveva in precedenza riconosciuto, di non rivelare la sua identità. L'araldo accetta e onora la sua promessa, ma gridando maliziosamente da ogni parte: «Venuz est cil qui tout veintra!». Diversi cavalieri cercano di scoprire di chi si tratti, ma l'araldo continua a ripetere la sua frase enigmatica senza rivelare l'identità di Meliadus e giunge presso il re d'Irlanda, il quale, a sua volta incuriosito dal proclama, tenta di svelare il mistero. L'araldo mantiene il riserbo; il re d'Irlanda gli chiede allora di informarlo della presenza di Artù. L'araldo giunge ai padiglioni dove Artù e i suoi compagni sono alloggiati, ma il re gli chiede di non fare menzione della sua presenza. Il Buon Cavaliere chiede all'araldo di rivelargli dove alloggi il misterioso cavaliere di cui parla, qualora riesca a indovinarne l'identità. L'araldo, che fino a quel momento aveva tenuto fede alla sua promessa nei confronti di Meliadus, accetta e racconta che Meliadus è accompagnato da Pellinor e Perceval. Prima della partenza dell'araldo, il Buon Cavaliere lo prega a sua volta di non divulgare la notizia della sua presenza. L'araldo comincia allora a gridare: «Fort contre fort porrom veoir» [489-96].

Il racconto torna a Meliadus e ai suoi due compagni, che porteranno delle armi di colore verde al torneo in onore di Meliadus. Nell'ascoltare l'araldo, Meliadus gli domanda chi siano i due cavalieri in questione; l'araldo gli rivela che si tratta proprio di lui e del Buon Cavaliere [497-9]. Cominciano dunque i vesperi del torneo, durante i quali si affrontano i giovani cavalieri. Blioberis e Galvano si distinguono meravigliosamente, ma è Blioberis a ricevere l'elogio dell'assemblea, suscitando l'invidia di Galvano. Blioberis e Baudemagu sono i più valorosi, mentre Galvano deve essere soccorso dai suoi compagni. Le giostre si concludono [500-6]. Il re d'Irlanda scopre con gioia che il Buon Cavaliere e il Morholt si schiereranno dalla sua parte per il torneo [507-9].

La mattina del torneo, i cavalieri si accingono a combattere. L'autore effettua un parallelo tra Meliadus e Tristano e rivela, per bocca di un vecchio che si trova accanto a Meliadus, una profezia

di Merlino che lo riguarda, secondo la quale Tristano supererà suo padre per prodezza ma non per fama. La profezia su Tristano spinge Meliadus a lasciare a suo figlio un ricordo della sua forza: trasporta un pietrone per più di venti passi vicino a una chiesa, sotto lo sguardo sbalordito di molti cavalieri, e vi fa incidere l'iscrizione: «Ceste fu la proece del roi Melyadus». Qualunque cavaliere in grado di realizzare la medesima impresa si vedrà offrire una corona d'oro, ma soltanto Lancelot riuscirà a eguagliare Meliadus [510-4].

Capitolo XI. Il torneo del Pino del Gigante

Fin dall'apertura del torneo, il Buon Cavaliere e Meliadus – il cui scudo verde è ormai scoperto – non pensano ad altro che a combattere l'uno contro l'altro. I due cavalieri spezzano le loro lance, poi Meliadus riesce a disarcionare il Buon Cavaliere. Il Morholt si accinge a soccorrere il suo compagno, ma il re Pellinor si frappone e lo fa cadere di sella. Artù dà di sprone in direzione di Perceval, che disarciona. Meliadus si lancia verso Artù, che cade a sua volta. Galvano e Blioberis non riescono a disarcionare Meliadus. Il re di Leonois impedisce al Buon Cavaliere di rimontare in sella e rimette a cavallo Pellinor e Perceval. Il re del Northumberland si rallegra di avere i tre compagni – Meliadus, Pellinor e Perceval – dalla sua parte [512-23]. Il Buon Cavaliere si dirige verso Meliadus, il Morholt verso Pellinor e il re d'Irlanda verso Perceval; i tre cavalieri sono disarcionati [524-30]. Il re del Northumberland rimette in sella Meliadus, che si lancia sul Buon Cavaliere e lo colpisce con violenza. Segue un combattimento fra Meliadus e il Morholt, entrambi caduti da cavallo. Vedendo che il re d'Irlanda si lancia al galoppo su Meliadus, Artù, turbato da una simile villania, riporta a Meliadus il cavallo da cui era stato disarcionato [531-4].

I due schieramenti si affrontano in maniera equilibrata fino alla sera. Meliadus si defila dal torneo con discrezione per riposarsi presso il fiume Humber, ma il Buon Cavaliere si accorge del suo allontanamento. In assenza di Meliadus, è il Buon Cavaliere a ricevere tutti gli elogi. Il vantaggio passa dalla parte del re del Northumberland. Sentendo che il suo schieramento è in grande affanno, Meliadus rientra nel torneo e ne rovescia le sorti. È messo a terra dal Morholt, che cercava intanto di soccorrere il re d'Irlanda. Meliadus è aggredito da quest'ultimo e dal Morholt stesso, insieme a venti cavalieri; Meliadus propone al re un'alternativa: o monteranno tutti a cavallo, oppure tutti e due dovranno restare a piedi, ma i venti cavalieri dovranno andarsene. Il re d'Irlanda opta

per la prima opzione. Nel momento in cui si accingono a spronare i loro cavalli, si ode il suono del corno, che segna la fine della prima giornata del torneo. I contendenti rientrano nei loro rispettivi alloggi [535-43].

Il Buon Cavaliere s'incrocia con Meliadus e gli propone di giostrare. Quando i due si slanciano l'uno contro l'altro, alcuni cavalieri s'intromettono, ricordando loro che l'usanza del torneo vieta lo scontro [544-6]. Pellinor e Meliadus rievocano gli avvenimenti della giornata, in particolare il momentaneo allonamento di Meliadus e le sue conseguenze negative sul campo del re del Northumberland. Meliadus confessa a Pellinor la sua ammirazione per il suo grande rivale, il Buon Cavaliere. Lo schieramento del re del Northumberland organizza i combattimenti del giorno seguente. Dalla parte del re d'Irlanda, i cavalieri concordano sul fatto di aver avuto la meglio, ma il Buon Cavaliere li mette in guardia contro Meliadus e ricorda che il loro vantaggio era dovuto unicamente alla momentanea assenza di quest'ultimo. I battaglioni vengono organizzati anche dalla parte del re di Northumberland [547-54].

L'indomani i combattimenti riprendono secondo le disposizioni stabilite alla vigilia. Il racconto si focalizza sul Buon Cavaliere, che sbaraglia il campo del re del Northumberland fino all'arrivo di Meliadus. I due cavalieri si scontrano violentemente: il Buon Cavaliere viene disarcionato, Meliadus si tiene in sella, ma è ferito. Artù abbatte Pellinor, mentre il Morholt getta di sella un altro cavaliere. Sopraggiunge re Marco, che colpisce Galvano con forza per poi disarcionarlo. Artù e Blioberis desiderano vendicare Galvano e si lanciano su Marco, facendolo cadere da cavallo. I combattimenti sono duri e nessuno dei due schieramenti riesce a sopraffare l'altro. Pellinor, che è in cerca di vendetta per la morte di suo fratello Lamorat, si appresta a combattere contro il Buon Cavaliere; tuttavia, poiché egli è a cavallo e il Buon Cavaliere è a piedi, decide di tornare sui suoi passi per non essere accusato di villania da Meliadus. Tutti i combattenti in precedenza disarcionati rimontano in sella, eccetto il Buon Cavaliere [555-64]. Il Morholt, con l'aiuto di altri cavalieri, riesce a mettere Meliadus a terra vicino al Buon Cavaliere; quest'ultimo monta sul cavallo di Meliadus. Pellinor si lancia sul Buon Cavaliere; i due uomini sono fortemente tramortiti. Perceval mette a terra il Buon Cavaliere. Per evitare che Meliadus abbia il sopravvento sul Buon Cavaliere, il Morholt, a cavallo, lo fa cadere a terra, il che gli vale il severo rimprovero del Buon Cavaliere, che tuttavia rimonta in sella [565-70].

Una volta abbattuto Keu, anche Meliadus rimonta in sella e rovescia Blioberis. I due schieramenti si affrontano ad armi pari fino ai vespri, quando il campo del re del Northumberland comincia a portarsi in vantaggio. Il Buon Cavaliere piange dalla rabbia e sfida Meliadus. Dopo essersi lanciati con violenza l'uno contro l'altro, entrambi cadono da cavallo; segue un duello, durante il quale Meliadus e il Buon Cavaliere perdono le rispettive spade e riprendono a combattere utilizzando quella dell'avversario. Il re del Northumberland viene in soccorso di Meliadus, ma quest'ultimo gli intima di non intromettersi fra lui e il suo nemico. Nonostante ciò, il re del Northumberland, in sella al proprio cavallo, colpisce il Buon Cavaliere e lo scaraventa a terra. Gli uomini del re, tra cui Marco, cercano di catturare il Buon Cavaliere, che ride amaramente della villania che gli è stata appena perpetrata ed è fatto prigioniero. Meliadus è mortificato dal disonore che lo colpisce. Ricopre il suo scudo con una stoffa vermiglia e, accompagnato da due scudieri, si ritira nella foresta [571-81].

Meliadus incontra un cavaliere; i due uomini decidono di trascorrere la notte in un eremo, ignorando le rispettive identità. Giunti all'eremo, il cavaliere riconosce con gioia Meliadus non appena questi si toglie l'elmo; sfilatoselo a sua volta, il re Faramont di Gallia è riconosciuto da Meliadus. Egli desiderava partecipare al torneo, ma una recente ferita gliel'ha impedito. Si confida allora con Meliadus [582-5].

Faramont si era messo in viaggio per il torneo del Pino del Gigante con quattro cavalieri di Artù. Lungo la strada, la compagnia aveva incontrato un cavaliere addormentato accanto ad una fontana e in compagnia di due scudieri. Il cavaliere si era svegliato al rumore dei cavalli e si era messo a giostrare contro i compagni di Faramont. Avendoli abbattuti uno dopo l'altro, Faramont aveva iniziato a giostrare a sua volta ed era stato gravemente ferito dal cavaliere [586-9].

Meliadus scoppia a ridere al racconto di Faramont, il quale si rende conto che il cavaliere non era altri che Meliadus stesso, ancora all'oscuro dell'identità di Faramont. I due si rimettono a discutere del torneo del Pino del Gigante. Faramont ritiene che solo Meliadus abbia impedito che tutte le lodi fossero rivolte al Buon Cavaliere. Meliadus spiega a Faramont quanto il Buon Cavaliere sia ammirevole e ne fa l'elogio. Faramont è inoltre dell'idea che il re del Northumberland abbia agito da fellone nell'abbattere il Buon Cavaliere mentre quest'ultimo era appiedato. Ancora turbato dal comportamento del re del Northumberland, Meliadus deci-

de di cambiare schieramento l'indomani al torneo. Meliadus invia un messaggero al re del Northumberland per domandare la liberazione del Buon Cavaliere: se non verrà accontentato, passerà all'altro schieramento. Il re decide di accettare e il valletto torna da Meliadus, seguito discretamente da Pellinor. Meliadus e Faramont accolgono Pellinor con gioia. Meliadus, ormai deciso a combattere per il re d'Irlanda, propone in ogni caso di attendere l'inizio dei combattimenti successivi per sapere da quale parte si troverà il Buon Cavaliere, e scegliere di conseguenza lo schieramento opposto [590-5]. Fra i ranghi del re d'Irlanda, i cavalieri provano vergogna a causa degli eventi della giornata e deplorano la cattura del Buon Cavaliere, senza il quale credono di non avere alcuna speranza di vittoria per il giorno seguente. Il re d'Irlanda chiede dunque consiglio ad Artù, che gli suggerisce di mantenere inalterate le disposizioni odierne. L'arrivo del Buon Cavaliere, consapevole di essere stato liberato grazie a Meliadus, rallegra l'assemblea [596-600].

Il giorno seguente riprendono i combattimenti. Il Buon Cavaliere cerca invano Meliadus sul campo. Quest'ultimo arriva, acclamato dalla folla; i due cavalieri possono finalmente affrontarsi. Meliadus è violentemente disarcionato. Sentendosi ferito, decide di lasciare il torneo e si reca nella foresta in compagnia dei suoi scudieri e del re Faramont, anch'egli ferito. Meliadus si fa portare al Chastel de Destor su una lettiga di frasche. Una volta arrivato, i medici sono convocati al suo capezzale e si sorprendono di trovarlo ancora in vita con una ferita così grave. Meliadus, non riconosciuto, chiede di rimanere nel castello; anche Faramont vi rimane per la convalescenza. Quattro giorni dopo, un cavaliere che ha partecipato al torneo del Pino del Gigante giunge al castello. Meliadus lo prega di raccontargli come si è svolto il torneo:

Il cavaliere sottolinea la prodezza del Buon Cavaliere, che aveva ottenuto la vittoria nella prima giornata, e quella di Meliadus, che aveva vinto nella seconda. Dopo la partenza di Meliadus, nel terzo giorno di combattimenti nessun altro era stato in grado di opporsi al Buon Cavaliere; anche Artù si era magnificamente distinto. I cavalieri del re del Northumberland erano stati sconfitti. Concluso il torneo, la festa era stata grande sul campo di battaglia, malgrado i numerosi feriti. Artù aveva poi chiesto al Buon Cavaliere di accompagnarlo a Camelot e aveva annunciato una nuova corte per il mese successivo [601-13].

Faramont si chiede perché Artù abbia chiesto al Buon Cavaliere di accompagnarlo a Camelot, e ai suoi cavalieri di raggiungerlo

dopo un mese. Meliadus pensa che Artù desideri conferire al Buon Cavaliere la corona del regno di Estrangorre, che il cavaliere aveva ricevuto da Uterpandragon, e lo confida a Pellinor [614-6].

Faramont e Meliadus restano due mesi al Chastel de Destor. Faramont, guarito, decide di tornare nel suo regno, e propone a Meliadus, ancora convalescente, di recarsi al suo posto nel Leonois per rivedere la sua terra e suo figlio Tristano. I due compagni si separano; tre settimane dopo, Faramont giunge nel Leonois, dove il popolo piange la morte di Meliadus. Egli porta buone notizie del re, dichiarandolo ancora in vita e quasi in grado di tornare a cavalcare. Un cavaliere di Gallia, riconoscendo il re Faramont, gli comunica la morte del re Ban a causa del re Claudas e la sparizione del figlio di Ban stesso, al quale nessuno sa cosa sia accaduto. Faramont è molto addolorato per la morte di Ban. Chiede che Tristano sia ben sorvegliato in attesa della prossima venuta di Meliadus, poi ritorna in Gallia, dove gli viene nuovamente raccontato che Ban e suo fratello Bohort sono morti, confermando così le parole del cavaliere [617-20].

Capitolo XII. Pellinor e Meliadus incontrano il Buon Cavaliere

Dopo esser stato colpito dal Buon Cavaliere al torneo del Pino del Gigante, Meliadus si sta lentamente riprendendo dalla sua ferita al Chastel del Destor. Una volta guarito, si avvia con due scudieri e, per evitare di essere riconosciuto, copre il suo scudo con un drappo vermiglio. Tre giorni dopo la partenza, Meliadus incontra un cavaliere addormentato [621-3], che lo invita a giostrare. Meliadus rifiuta a causa del suo recente infortunio, venendo meno alle consuetudini dei cavalieri erranti, e il cavaliere si offende. A malincuore, Meliadus accetta infine di combattere e, ormai pronto a giostrare, scopre il suo scudo: il cavaliere, riconoscendo Meliadus, si rifiuta di combattere per rispetto e apprensione, e schiva il colpo sferratogli. Vergognandosi delle proprie esternazioni oltraggiose, il cavaliere si fa riconoscere: è re Pellinor di Listenois. Meliadus e Pellinor sono felici di ritrovarsi [624-7].

Pellinor spiega a Meliadus che sta aspettando il Buon Cavaliere, che ha ucciso suo fratello e del quale vuole vendicarsi. Meliadus vede questa come un'opportunità per affrontare finalmente il Buon Cavaliere. Quando il suo rivale arriva, Meliadus lo sfida; il Buon Cavaliere, riconosciuto, accetta il combattimento nonostante il timore che gli incute. Durante la battaglia si riapre una recente ferita del Buon Cavaliere: vedendo il suo avversario inde-

bolito, Meliadus rinuncia alla lotta. Pellinor è risentito per il ritiro di Meliadus e decide di combattere egli stesso; il Buon Cavaliere gli chiede perdono per la morte di suo fratello, ma Pellinor pensa solo alla vendetta. Segue un feroce combattimento in cui il Buon Cavaliere non riesce ad avere la meglio a causa della sua ferita. Quando Pellinor è sul punto di uccidere il suo avversario, Meliadus interviene e richiama l'amico all'onore: Pellinor accetta così di risparmiare il Buon Cavaliere [628-47].

Meliadus e Pellinor lasciano il Buon Cavaliere e decidono di tornare nei rispettivi paesi. Si dirigono insieme verso un castello del re di Scozia, apprendendo che quest'ultimo si trova a Camelot e che la regina, della quale Pellinor elogia la bellezza a Meliadus, lo raggiungerà in seguito. L'indomani, i compagni si separano: Pellinor ritorna in Listenois, dove sua moglie ha dato alla luce, meno di un mese prima, il loro figlio Lamorat [648-50].

Capitolo XIII. Meliadus si innamora della regina di Scozia

Meliadus sosta nel castello del re di Scozia, dove il popolo attende lietamente l'arrivo della regina. Un valvassore accoglie il re di Leonois e gli illustra la straordinaria bellezza della sua signora; al suo arrivo, Meliadus se ne innamora perdutoamente [651-5].

Dopo cena, un cameriere annuncia a Meliadus che i giochi si svolgeranno davanti al palazzo della sovrana. Meliadus accetta di partecipare e fa mostra di grande valore cavalleresco, suscitando l'ammirazione di tutti, sebbene nessuno sappia chi egli sia. La regina pensa che si tratti di suo cugino Yvain, ma un cavaliere le dice che l'impresa del misterioso partecipante è di gran lunga superiore a quella di Yvain. La regina chiede allora di vedere lo scudo di Meliadus: quest'ultimo lo scopre e, dopo aver abbattuto un avversario, grida la propria insegna. Viene così riconosciuto da tutti. Le dame del castello consigliano alla regina di accogliere onorevolmente Meliadus, grande amico del re, e di invitarlo a palazzo. Trovandosi di fronte alla regina, l'amore di Meliadus si fa ancora più intenso. Il giorno seguente, la regina si dirige verso Camelot: la separazione lascia Meliadus pensieroso [656-63].

Meliadus ritorna nel Leonois, dove ritrova felicemente il piccolo Tristano. Egli, però, soffre ancora per amore della regina di Scozia e solo la composizione di un *lai*, il primo del suo genere, riesce a placare la sua sofferenza. Meliadus fa ascoltare il *lai* ad un suo fidato cavaliere e gli confessa il suo amore per la regina. Questi si offre allora di andare a Camelot e di difendere segreta-

mente la causa di Meliadus, portando in particolare il *lai* alla signora [664-7].

Partito per Camelot, il cavaliere incontra Yvain, con il quale raggiunge la destinazione alla vigilia di Natale. Dopo una notte di riposo, entrambi si recano a corte; Artù chiede notizie di Meliadus al suo ambasciatore, il quale gli fa rimpiangere di non averlo invitato per i festeggiamenti natalizi. Il cavaliere porta il messaggio di Meliadus alla regina e le rivela che egli si consuma d'amore per lei: a questa notizia, la dama prova vergogna. Il cavaliere le annuncia inoltre che eseguirà il *lai* il giorno successivo, a corte. La regina non risponde, temendo di essere ascoltata. Nel frattempo, Yvain chiede a Orgaine, una damigella della corte, di imparare il *lai* [668-75].

Capitolo XIV. Amori di Meliadus e della regina di Scozia e rapimento della regina

Dopo cena, Yvain, accompagnato dal messaggero di Meliadus, raggiunge la regina di Scozia e le sue damigelle, che ascoltano una canzone accompagnata dall'arpa. Al loro arrivo, Orgaine, che sta cantando, si ferma e invita il cavaliere di Leonois a esibirsi dopo di lei. Quest'ultimo interpreta il *lai* di Meliadus, che viene lodato da tutti gli astanti. La notizia del *lai* arriva ad Artù, che supplica il cavaliere di cantarglielo. Tutti concordano sul fatto che Meliadus sia l'autore del *lai*. La regina di Scozia, confusa, è in preda a un dissidio interiore, con i suoi sentimenti per Meliadus che oscillano tra amore e odio. Il cavaliere perora di nuovo la causa di Meliadus alla regina, la quale gli risponde in maniera sibillina che, se il re di Leonois fosse davanti a lei, gli parlerebbe in maniera ben diversa. Il cavaliere, ricevuto da Artù l'ordine di condurre Meliadus a Camelot, lascia la corte [676-80].

Tornato da Meliadus, il cavaliere riferisce il messaggio di Artù e poi quello della regina, che Meliadus giudica oscuro. Dopo aver affidato Tristano a un caro amico, Meliadus salpa con un ristretto equipaggio e arriva a Camelot alla vigilia della Candelora. È accolto con gioia e onore dal re e da tutto il popolo. Un gigante si presenta a corte per la terza volta con l'intenzione di sfidare un cavaliere: se qualcuno si dimostrerà più forte di lui, renderà omaggio ad Artù. Meliadus consiglia ad Artù di trattenere il gigante fino alla fine della cena; tutti intuiscono che Meliadus vuole mettersi alla prova contro il gigante. Al termine del pasto, Meliadus chiede se qualcuno fra gli astanti voglia raccogliere la sfida e Galvano rispon-

de che nessuno dei presenti è più forte di Meliadus, e che il re di Leonois è il contendente perfetto per il gigante. La prova consiste nello spostare il “Perron de la Géante”, un imponente blocco di marmo così chiamato dai tempi di Uterpandragon. Il gigante muove la roccia e invita lo sfidante a rimetterla al suo posto; Meliadus, soppesata la roccia e resosi conto di poter sollevare un peso ben maggiore, propone al gigante di salire sul pietrone; questi, colto di sorpresa, accetta e, dopo essere stato trasportato per un po’ da Meliadus, viene scaraventato a terra insieme alla roccia che gli cade addosso, uccidendolo. Artù aggiunge alla roccia l’equivalente in piombo del peso del gigante e vi appone un’iscrizione per ricordare la prodezza di Meliadus [681-91].

Tutti esaltano Meliadus; la regina di Scozia si convince finalmente a ricambiare il suo amore. Per paura di essere scoperti, i due innamorati non osano rivolgersi la parola, ma Galvano e Morgana capiscono rapidamente cosa sta succedendo. Ma mentre Galvano mantiene il segreto, Morgana lo rivela al re di Scozia e lo invita ad osservare gli amanti per avere conferma delle sue affermazioni. Il re di Scozia constata che si tratta della verità e trama per smascherare gli amanti: egli annuncia infatti alla regina che andrà a caccia e che non tornerà per tre giorni, con la segreta intenzione di rientrare la stessa sera e di sorprenderla con l’amante. Subito dopo, il re chiede a uno dei suoi uomini di fiducia di pensare a come introdurlo di nascosto nella stanza della regina al suo ritorno; la regina, invece, chiede a una damigella di organizzare un incontro con Meliadus dopo la partenza del re [692-8].

Entrato nella foresta, il re di Scozia si separa dai suoi compagni di caccia e torna a Camelot. Il suo ciambellano lo fa nascondere dietro una tenda nella camera da letto della regina. Quest’ultima sopraggiunge, fingendo una grande stanchezza in modo che il suo seguito di damigelle si ritiri, con l’eccezione di quella che aveva portato il messaggio a Meliadus. Il re di Leonois arriva, armato solo della sua spada. Gli amanti si rallegrano di essere soli, ma la regina è preoccupata nel vedere Meliadus disarmato, qualora suo marito li sorprenda. Meliadus rassicura la regina, sostenendo che il re di Scozia non oserebbe sfidarlo perché conscio di non essere alla sua altezza. Sentite queste parole dal suo nascondiglio, il re di Scozia decide di salvare il suo onore e di sfidare Meliadus, al quale intima di andarsene; quest’ultimo accetta, ma a condizione che la regina non sia punita, non avendo commesso alcun reato. Entrambi accolgono le richieste dell’altro e Meliadus ritorna dai suoi compagni, convinto che la regina gli abbia mentito [699-705].

L'indomani, il re di Scozia si congeda da Artù e gli confida di essere stato disonorato. Artù gli consiglia di evitare qualsiasi conflitto con Meliadus e di tornare in Scozia tenendo sotto stretta sorveglianza la regina. Mentre Meliadus è ancora addormentato, il re e la regina di Scozia sono scortati fino all'ingresso della foresta. Risvegliato da un cavaliere di Leonois, Meliadus viene informato della partenza della coppia reale e decide di raggiungere il convoglio per rapire la regina. Il cavaliere cerca di dissuadere Meliadus dal suo proponimento e invoca le conseguenze dannose, il disonore e la guerra che potrebbero derivarne. Malgrado i consigli, il re decide di attaccare il convoglio. Nell'attacco a Meliadus, gli uomini del re di Scozia fuggono. Meliadus ferisce il re di Scozia e conquista la regina, alla quale chiede di seguirlo nel Leonois [706-18].

Accorgendosi che Meliadus è irremovibile, la regina decide di scegliere di accompagnarlo. Il re si reca nel Leonois, dove viene accolto con gioia. Poco dopo apprende da un cavaliere di Logres che re Artù ha pianificato di vendicare il disonore del re di Scozia e di restituirgli sua moglie. Meliadus dice che non rinuncerà mai alla regina e si prepara a combattere: i suoi castelli sono pronti per la guerra e chiede ai suoi amici di aiutarlo in caso di bisogno. Meliadus manda una missiva a Faramont. Il re di Gallia deplora l'imminente guerra, che metterà di fronte i due migliori uomini del mondo, ma accetta di aiutare il suo amico Meliadus. Felicissimo dell'aiuto di Faramont, Meliadus gli chiede di domandare aiuto a Claudas dalla Terra Deserta [719-27].

Claudus accetta volentieri di soccorrere Meliadus e gli invia delle lettere. Confortato dall'appoggio di Faramont e Claudas, Meliadus non teme la guerra [728-34].

Capitolo xv. Inizio della guerra tra Artù e Meliadus

La narrazione fa un salto indietro nel tempo. Tornato a Camelot dopo la sconfitta contro Meliadus, il re di Scozia spiega la sua disavventura ad Artù, che decide di attaccare Meliadus. Il re di Scozia rimane a Camelot per due settimane per curare la grave ferita inflittagli dal suo avversario. Una volta guarito, suggerisce ad Artù di proporre un patto a Meliadus: la guerra sarà evitata, ma a condizione che il re di Leonois gli restituisca la moglie. Artù, pur ritenendo che ci siano poche speranze di trovare un accordo, invia comunque Galvano e Yvain come messaggeri a Meliadus [735-9].

Arrivati nel Leonois, i due cugini si recano ad Ancona, dove risiede Meliadus. Questi, affinché possa essere il solo a godere della bellezza della regina, la tiene gelosamente sotto custodia in una fortezza. Galvano e Yvain consegnano il messaggio, ma Meliadus rifiuta di restituire la regina: la guerra è ormai l'unica soluzione possibile. Galvano e Yvain lasciano Meliadus e tornano a Camelot. Artù decide di radunare i suoi alleati e le loro armate; l'assemblea si tiene a Camelot all'inizio di aprile. Sono presenti i re di Scozia, d'Irlanda, del Norgalles, di Gallia, del Northumberland, di Listenois, di Garlot, della Cité Vermeille e infine il Buon Cavaliere. Artù può ormai contare sull'aiuto di circa cinquemila uomini [740-8].

Quando Artù spiega ai suoi baroni il motivo della guerra, Pellinor interviene per lamentare la "caduta" di Meliadus, rievocando una metafora biblica. A sua volta, Artù istituisce un parallelo con la guerra di Troia. I due discorsi servono da arringa per i soldati, e tutti si mostrano pronti a combattere il più presto possibile [749-52].

Il consiglio finisce e la voce della guerra imminente si sparge a Camelot. Il Morholt si unisce alle truppe, così come un centinaio dei suoi cavalieri. L'esercito muove verso il Leonois e arriva al Port d'Aviron all'insaputa di Meliadus, il quale non pensava che le navi di Artù potessero approdarvi in sicurezza. I re attraccano uno dopo l'altro. Il re del Northumberland invia segretamente un messaggero a Meliadus, del quale è cugino, per informarlo che l'esercito è sbarcato sulle sue terre e per sollecitarlo a fare la pace con Artù ed evitare così una guerra da cui non potrebbe uscire vittorioso [753-6].

Faramont, Marco e Claudas arrivano ad Ancona in soccorso di Meliadus. Discutendo dell'arrivo di Artù nel Leonois, Meliadus assicura a Claudas che l'esercito nemico non potrà arrivare sulle sue terre senza che egli ne sia al corrente. Il messaggero del re del Northumberland recapita il suo messaggio a Meliadus, il quale, dapprima stupito, conferma poi che non rinuncerà alla regina e che attaccherà l'esercito di Artù il giorno seguente. Il messaggero ritorna dal re del Northumberland, il quale è angosciato dalla risposta di suo cugino. Per parte sua, Meliadus non è rassicurato dall'arrivo di Artù, ma resta fermo sulle sue posizioni [757-63].

Meliadus informa i suoi uomini che l'esercito di Artù sarà attaccato il giorno successivo. Claudas, appena arrivato, chiede a Meliadus di procrastinare le operazioni: i combattimenti sono dunque rimandati a due giorni dopo. La sera stessa, Tristano, che non ha ancora compiuto tre anni, viene portato a corte su richiesta

di Claudas, che loda la grande bellezza del bambino. Claudas si rammarica che Tristano non sia ancora abbastanza grande per aiutarli a combattere Artù, perché il suo valore gli sarebbe molto utile, richiamandosi alla profezia di Merlino sulla grande impresa futura di Tristano. Durante la notte, Meliadus sogna la morte di Tristano, ucciso dallo zio Marco. Il giorno seguente, preso dall'angoscia, Meliadus convoca un chierico per interpretare il sogno e metterlo per iscritto. Si confida con Gouvernal e lo esorta a vegliare su Tristano e di fare attenzione a Marco [764-71].

Quel giorno, Artù viene a sapere da uno dei suoi cavalieri – informato a sua volta da un infiltrato nel campo di Meliadus – che il re di Leonois pianifica di attaccare l'indomani. Il cavaliere lo informa inoltre che le truppe di Meliadus sono molto meno numerose delle sue. In serata, Meliadus organizza quattro battaglioni, guidati rispettivamente da Faramont, Marco, Claudas e lui stesso, per un totale di duemilacinquecento uomini. Per parte sua, Artù organizza otto battaglioni, guidati rispettivamente dai re d'Irlanda, del Norgalles, del Galles, del Northumberland, di Listenois, di Garlot, della Cité Vermeille e da lui stesso. Artù fa sapere a Meliadus che si recherà ad Ancona per combattere. Il giorno degli scontri, l'esercito di Meliadus lascia la città. Le donne sono devastate dall'angoscia; la regina di Scozia sale sui bastioni della torre dove è reclusa e, tra le lacrime, osserva la partenza delle truppe [772-80].

La battaglia ha inizio. I giovani cavalieri Melian, nipote di Meliadus, e Taran, fratello di Baudemagus, si uccidono a vicenda. Claudas, le cui truppe incontrano quelle dei re d'Irlanda e del Norgalles, viene rapidamente ferito e portato al castello per essere soccorso. Faramont viene in aiuto agli uomini di Claudas e si prepara ad uccidere il re del Norgalles, che viene salvato all'ultimo momento dal re del Galles. In seguito arrivano Marco e le sue truppe. Il valore di Marco di fronte a re Pellinor è notevole e i soldati di Cornovaglia combattono coraggiosamente fino all'arrivo delle truppe di Urien, che li atterriscono rapidamente. Meliadus motiva le sue truppe, che reagiscono riprendendo il sopravvento. Pellinor viene fatto prigioniero. I battaglioni del campo di Artù si susseguono e hanno la meglio; le truppe di Meliadus si ritirano. Lo stesso re di Leonois sta per abbandonare il campo di battaglia, quando il re di Scozia lo sfida. Meliadus si precipita contro di lui, lo sconfigge e si prepara a farlo prigioniero, ma interviene il Buon Cavaliere, che lo libera. Lanciandosi all'inseguimento di Meliadus, che riesce a malapena a sfuggirgli e a varcare le mura, il Buon

Cavaliere vede la porta della città precipitare sul suo cavallo, che viene tranciato in due [781-829].

Artù, soddisfatto di aver ottenuto buoni risultati nella prima giornata di combattimenti, discute con Urien, il quale sostiene che le truppe di Listenois siano state le più valorose e che il Buon Cavaliere sia quello che più si è distinto in battaglia. Il Buon Cavaliere è però infuriato per essersi fatto sfuggire Meliadus [830-6].

Capitolo XVI. Fine della guerra e sconfitta di Meliadus

Meliadus apprende con tristezza della morte del nipote Melian, ucciso all'inizio dei combattimenti. Il re conforta le sue truppe e nell'accampamento di Leonois si riaccende la speranza. Re Pellinor, che era stato fatto prigioniero, fa sapere a Meliadus che non avrà possibilità di vittoria e che è necessario fare la pace con Artù. Nonostante i suoi timori, Meliadus rifiuta [837-47].

Dopo una notte di festeggiamenti, Artù, Urien e i re del Galles e del Norgalles vagano per il campo e si fermano davanti ai corpi di Melian e Taran. Artù piange la loro morte e fa seppellire i corpi dei cavalieri sotto una targa d'argento. Tutti gli altri caduti in battaglia sono tumulati in un'unica sepoltura [848-54].

Sei giorni più tardi, Meliadus, circondato dalle truppe di Artù, vuole ricominciare i combattimenti, ma Faramont cerca di convincerlo ad aspettare che le truppe si siano riprese dai primi assalti. In collera, Meliadus si ritira nella sua camera, nella quale, poco dopo, entra anche il piccolo Tristano. Meliadus lamenta che suo figlio non sia ancora il valoroso cavaliere profetizzato da Merlino [855-7].

Urien consiglia ad Artù di aspettare che Meliadus, spinto dal suo orgoglio, decida di lasciare l'accampamento. Passano quindici giorni, durante i quali i feriti di entrambe le parti recuperano le forze. L'esercito di Meliadus decide di attaccare il giorno successivo e le armate si organizzano come il primo giorno di guerra. Artù viene informato delle intenzioni di Meliadus e ricostituisce le stesse schiere, ma con il Buon Cavaliere alla testa degli uomini di Listenois in sostituzione di Pellinor, fatto prigioniero [858-63].

Durante la notte, Meliadus ha un sogno, che interpreta come un cattivo presagio: attraversando un fiume, lui e la sua compagnia muoiono e sopravvive solo Tristano. Il giorno successivo, i combattimenti riprendono. L'esercito di Artù ha nettamente il sopravvento. Meliadus si precipita in battaglia e da solo provoca gravi danni ai ranghi di Logres. Artù chiama in rinforzo il Buon Cavaliere e i cavalieri della Tavola Rotonda. Meliadus è violentemente

colpito dal Buon Cavaliere. Approfittando della debolezza del re, Galvano e Blioberis fanno prigioniero Meliadus [864.85].

Il tripudio nel campo di Logres è direttamente proporzionale alla delusione degli uomini di Meliadus. Il giorno successivo, Artù invia Baudemagus e Yvain come messaggeri in città per far sapere a Marco, Claudas e Faramont che partirà trattenendo con sé Meliadus come suo prigioniero; tuttavia, non sottrarrà il Leonois a Tristano, perché il bambino non merita di subire le conseguenze degli errori del padre. I tre re lasciano Ancona, ma Gouvernal e Tristano non seguono Marco in Cornovaglia. Il giorno dopo, Artù fa liberare Pellinor e la regina di Scozia è restituita al marito, il quale, al ritorno in patria, la fa imprigionare [886-98].

Capitolo XVII. Imprigionamento di Meliadus e addio a Tristano

Ad Ancona, Artù ha pietà di Tristano e chiede a Gouvernal di vegliare su di lui con la massima attenzione. A Meliadus viene annunciato che l'indomani lascerà il Leonois per Camelot, dove sarà tenuto prigioniero. Il re chiede di vedere suo figlio prima della sua partenza; l'addio è straziante e Meliadus finisce per svenire dal dolore davanti a suo figlio. Tristano viene portato via da Gouvernal. Artù ordina al re del Galles di viaggiare attraverso il Leonois e di fare in modo che si sappia che tutta la terra resterà nelle mani di Tristano. Meliadus, in lacrime, viene condotto su una nave diretta nel Logres. Vedendo la riva allontanarsi, dice addio al suo paese [899-912].

La nave approda nel regno di Logres, dove la notizia della vittoria di Artù suscita la commozione del popolo. Meliadus è rinchiuso in una cella buia collocata ai piedi della torre principale di Camelot. Dopo un mese di prigionia, Meliadus chiede che gli sia portata un'arpa e compone un *lai* [913-4].

Capitolo XVIII. Conflitti tra i baroni di Artù e invasione del Logres

Dopo più di un mese ad Ancona, Artù parte per il Logres. Arriva gravemente malato nel Northumberland, vicino alla Dolorosa Guardia, e continua il suo viaggio verso il castello di Aqueon trasportato su una barella, mentre i suoi baroni tornano nei loro rispettivi paesi. Alcune lotte intestine agitano il regno di Logres. Pellinor spodesta il re del Galles, nonostante l'intervento del re del Norgalles; Urien attacca il re d'Irlanda, che si rifugia presso alcuni parenti in Sassonia; durante il viaggio in nave, quest'ultimo rievoca la sconfitta dei Sassoni contro Vertigier e Uterpandragon ed è

convinto che, una volta che si saprà della malattia di Artù, i Sassoni attaccheranno la Gran Bretagna. permettendogli di recuperare la sua terra [915-9].

I Sassoni, guidati dal principe Arioohan, partono per la Gran Bretagna e arrivano in Norgalles; supportati dal re d'Irlanda, devastano il paese. La notizia giunge al re del Norgalles, il quale pensa di essere stato attaccato da Faramont, che teme molto, e dal suo alleato, il re Claudas; un cavaliere gli dice che si tratta invece dei Sassoni. Il re del Norgalles decide allora di recarsi da Artù, che è finalmente guarito. Anche Artù, che ha saputo dell'occupazione del regno, crede che gli invasori siano gli uomini di Faramont e Claudas. Il re del Norgalles racconta le sue disavventure ad Artù, che, indignato per l'invasione dei Sassoni, decide di riunire i suoi baroni [920-30].

Artù invia messaggi a tutti i suoi uomini, e prima di tutto a Urien. Temendo ritorsioni da parte di Artù per la sua guerra contro il re d'Irlanda e risentito per l'invasione sassone, Urien si arrende a Camelot. Sopraggiungono anche i re del Northumberland, di Scozia e della Cité Vermeille. Artù manda Galvano e Yvain in Estrangorre a chiedere al Buon Cavaliere di aiutarlo [931-3].

Arrivati a destinazione, i due cugini consegnano il messaggio al Buon Cavaliere, che si rifiuta di soccorrere Artù a causa della vergogna che il re ha inflitto a Meliadus, imprigionato in condizioni indegne. Secondo il Buon Cavaliere, l'unico modo in cui Artù può recuperare il proprio onore è liberare Meliadus. Galvano e Yvain tornano indietro e riferiscono ad Artù della loro discussione con il Buon Cavaliere. Artù trasferisce allora Meliadus in una prigione più confortevole, situata in cima alla torre: da qui, Meliadus può osservare il paesaggio circostante [934-42].

Meliadus vede i cavalieri armati dalla sua finestra e capisce che Artù sta per entrare in guerra. A sera, Galvano fa visita a Meliadus, che lamenta le proprie sofferenze. Galvano racconta a Meliadus dell'invasione sassone e il re di Leonois domanda se Artù stia ricevendo aiuto dai suoi uomini. Galvano gli riferisce che il potere di Artù è stato indebolito dalla sua malattia e che re Pellinor e il Buon Cavaliere si rifiutano di aiutarlo. Meliadus è molto rattristato dalla notizia e consiglia di chiamarli nuovamente, per evitare una sconfitta di Artù altrimenti certa [943-6].

Galvano torna da Artù e gli suggerisce di scarcerare Meliadus affinché questi combatta al suo fianco contro i Sassoni; liberandolo, Artù potrebbe inoltre contare sull'aiuto del Buon Cavaliere; Meliadus e quest'ultimo farebbero quindi in modo di convincere

anche Pellinor a unirsi a loro. Artù si consiglia con Urien, il quale lo informa che il Buon Cavaliere, prima dell'attacco dei Sassoni, stava per attaccarlo per vendicare la vergogna inflitta a Meliadus. Artù teme che, una volta in libertà, Meliadus organizzi un'alleanza contro di lui, o che si appellerà all'imperatore di Roma per ottenere vendetta per la sua prigionia; nonostante ciò, decide comunque di liberarlo il giorno successivo [947-50].

Galvano trasmette a Meliadus la gioiosa notizia della sua imminente scarcerazione e gliene spiega le ragioni. Meliadus è pieno di gratitudine verso il Buon Cavaliere. Galvano tiene compagnia a Meliadus nella sua cella durante la notte. La mattina dopo, anche Urien si unisce ai due uomini. Davanti a Galvano e Urien, Meliadus giura sui santi di riappacificarsi con Artù. Viene quindi scarcerato e si reca a corte, dove viene accolto con onori. Meliadus ringrazia Artù e gli promette che medierà la pace tra lui e il Buon Cavaliere [951-60].

Yvain s'incarica di consegnare al Buon Cavaliere una lettera di Meliadus, sulla quale è apposto il sigillo di Artù. Il re di Estrangorre accetta di venire in aiuto di Artù e informa Yvain che Artù dispone di un mese e mezzo per radunare i suoi uomini. Arriva un messaggero di Pellinor, il quale annuncia che il re è pronto a combattere, ma il Buon Cavaliere gli comunica che i piani sono cambiati dopo il recente rilascio di Meliadus. Yvain torna a Camelot per portare la notizia ad Artù. Meliadus fa sapere della sua liberazione a Faramont e Claudas, che sono felicissimi, così come il popolo di Leonois. Solo Marco, che vuole impossessarsi del Leonois, non se ne rallegra [961-73].

Capitolo XIX. Meliadus campione di Logres e duello con Arioahan

Pellinor arriva in Estrangorre, accompagnato dai suoi uomini. Chiede consiglio al Buon Cavaliere, che lo convince ad aiutare Artù, e i due si recano dunque a Camelot. Dopo tre giorni di festa, Artù annuncia alle sue truppe che si recheranno in Norgalles l'indomani. Lungo la strada incontrano un cavaliere in fuga dai Sassoni, che li informa che gli invasori, guidati dal principe Arioahan, hanno saputo della venuta di Artù. Nell'accampamento del re, i baroni concordano sul fatto che il combattimento è l'unica via d'uscita [974-83].

Vengono organizzati quattro battaglioni, guidati rispettivamente da Urien, dal re di Scozia, da Artù e Meliadus e dal re della Cité Vermeille. I Sassoni organizzano dodici battaglioni. Gli eser-

citi si incontrano in un campo vicino a un fiume. Le perdite sono ingenti da entrambe le parti, ma la lotta è equilibrata. Dopo una giornata di battaglia in un caldo opprimente, le truppe si ritirano [984-9].

In seguito ad un resoconto dei combattimenti della giornata nell'accampamento di Artù, due messaggeri sassoni portano al re di Logres un messaggio di Arioohan, il quale propone di evitare inutili perdite e di decidere l'esito della guerra con un duello. Artù accetta i termini dell'accordo e chiede a Urien quale cavaliere debba scegliere per farsi rappresentare: secondo Urien, Meliadus sconfiggerà senza dubbio il campione dei Sassoni. Uno dopo l'altro, tutti gli alleati di Artù condividono la medesima opinione. Artù implora quindi Meliadus, che accetta, e i messaggeri tornano indietro per portare la notizia nel loro campo [990-1001].

Il giorno seguente, Artù conferma ai cavalieri sassoni la sua intenzione di far combattere in duello Meliadus contro Arioohan. Entrambe le parti giurano di rispettare l'accordo. Meliadus viene armato e si reca sul luogo del combattimento [1002-16].

Inizia una feroce lotta tra i due campioni. Al primo contatto, le lance si rompono e i cavalieri rimangono a lungo storditi a terra. Entrambi gli eserciti sono in apprensione. Quando Meliadus e Arioohan si riprendono dal colpo, la loro lotta ricomincia, ma nessuno dei due riesce ad avere il sopravvento sull'altro. Vedendo il coraggio del suo rivale, che non ha nulla da invidiargli, Meliadus decide di fingere stanchezza, sperando che Arioohan ceda. Quest'ultimo, ingannato da Meliadus, colpisce con più forza, sicuro della vittoria. Mentre i Sassoni si rallegrano, il campo di Logres è turbato nel vedere il suo campione così sopraffatto. Solo il Buon Cavaliere coglie l'astuzia di Meliadus, e ne parla a Pellinor e ad Artù [1017-26].

Arioohan, che sta iniziando a mostrare segni di affaticamento, si rende presto conto che Meliadus è stato astuto. Meliadus riprende quindi a combattere valorosamente e gli spettatori di Logres sono rinfrancati. La lotta è terribile e i due contendenti, che incassano molti colpi, combattono alla pari. Meliadus e Arioohan finiscono per doversi riposare, dando modo ai soldati di Logres di dibattere sull'esito del combattimento. I Sassoni iniziano a temere che Meliadus sia più forte del loro campione [1027-36].

La lotta riprende dopo un veemente scambio verbale. La spada di Meliadus rimane incastrata nella gobba dello scudo di Arioohan; quest'ultimo lo tira a sé, strappando così la spada dalle mani di Meliadus, ma finisce per gettare a terra lo scudo per evitare di

ferirsi. A questo punto, ciascuno dei due contendenti non ha che un'arma: Meliadus il proprio scudo, Ariohan la propria spada. Meliadus schiva un colpo di Ariohan e scaraventa all'indietro l'avversario, che perde la presa sulla sua spada: Meliadus la afferra e colpisce duramente l'avversario. Ariohan reagisce afferrando il re di Leonois e lo fa cadere a terra; Meliadus perde scudo e spada. Rimessosi in piedi, Meliadus corre verso la propria spada, ancora incastrata nello scudo di Ariohan, riesce finalmente ad estrarla e afferra entrambe le armi. La lotta si riequilibra, e i due uomini sopportano molti colpi: due cavalieri meno valorosi sarebbero già morti per molto meno [1037-47].

Meliadus, molto indebolito, e Ariohan ammettono di trovarsi di fronte il miglior cavaliere che abbiano mai conosciuto e rimpiangono che la battaglia debba finire con la morte di uno di loro due. Meliadus pensa a come garantire la salvezza di Logres pur risparmiando la vita di Ariohan. Si lancia su Ariohan e gli strappa l'elmo; il principe sassone è alla sua mercé. Meliadus implora Artù di salvare la vita all'avversario; Artù acconsente alla richiesta del suo campione, purché l'onore di Logres non ne risulti compromesso. I Sassoni, in cambio della vita di Ariohan, promettono di lasciare la Gran Bretagna per non tornarvi mai più [1048-54].

Artù tiene con sé Ariohan e gli fa curare le ferite. In ricordo della battaglia, Artù fa erigere una cappella sul luogo dello scontro; sulla porta d'ingresso sono effigiate le figure di Meliadus e Ariohan, accompagnate da versi commemorativi in onore dei due campioni. Ariohan si reca quindi in Danimarca, dove sposa la figlia del re, e viene incoronato dopo la morte di quest'ultimo. Quando, molti secoli dopo, Carlomagno si recherà in Inghilterra, visiterà la cappella eretta da Artù ed onorerà l'immagine di Meliadus, proclamandone la superiorità rispetto al figlio Tristano. Dopo aver ammirato anche la figura di Ariohan, l'imperatore ricorderà a Ogier le Danois, discendente di Ariohan, la nobiltà del suo sangue [1055-9].

Capitolo xx. Premessa di una guerra tra Artù e Claudas

Partito Ariohan, Artù chiede a Urien di restituire la terra al re d'Irlanda, ma non chiede a Pellinor di restituire quella del re del Galles: quest'ultimo si è infatti rifugiato presso re Claudas, che Artù considera un nemico mortale in quanto responsabile della morte del re Ban di Benoïc e di suo fratello Bohort. Artù rientra

infine a Camelot, dove Meliadus gli chiede di potersi congedare per tornare nel Leonois e ritrovare Tristano. Artù cerca di trattenerlo e gli spiega di voler radunare tutti i suoi baroni a Pentecoste per convincerli a muovere guerra a Claudas. Meliadus accetta di restare fino all'assemblea, ma esprime la sua riluttanza ad attaccare Claudas, che in precedenza era stato suo alleato nella guerra contro Artù. Indeciso su da che parte schierarsi, Meliadus chiede consiglio al Buon Cavaliere, che gli consiglia di sostenere, fra Artù e Claudas, il sovrano che gli ha fatto l'onore più grande, e inizia a presentare argomenti per convincere Meliadus ad allearsi con Artù [1060-66].