

RIASSUNTO

SUITE GUIRON

Capitolo 1. In viaggio verso il Pont Norgalois

Dopo essersi separati da Guivret, che in seguito è stato ucciso da Artù come raccontato in precedenza (l'episodio è andato probabilmente perduto), Lac e Yvain dalle Bianche Mani proseguono tra la neve e il gelo verso il Pont Norgalois, dove è tenuto prigioniero Daire, padre di Yvain. I due arrivano nei pressi di un castello che Lac riconosce: vi dimora Daresen, un cavaliere che ha incontrato molti anni fa e di cui spera ora di avere notizie, se è ancora vivo. Yvain ha sentito parlare di lui recentemente, quando alla corte di Artù è giunta notizia di come Daresen abbia sconfitto a duello Galvano e altri cavalieri della Tavola Rotonda [1-2].

I due incontrano un cavaliere che torna dalla caccia, il quale chiede loro una giostra nonostante non sia del tutto armato (non ha nemmeno l'elmo). Lac rifiuta, mentre Yvain, indignato dalla risposta del compagno, accetta e abbatte il cavaliere. Lo sconfitto, che si scopre essere il fratello di Daresen, invita quindi Yvain e Lac a passare la notte nel castello per onorare il vincitore, nonostante ritenga Lac un vigliacco per aver rifiutato lo scontro. Arrivati a palazzo, i servitori si disinteressano di Lac e si occupano solamente di Yvain, sollecitati anche dal loro signore. Lac è in procinto di andarsene, offeso da questa scortesia, quando compare una donna anziana che lo convince a rimanere e rimprovera i valletti per il loro comportamento [3-10].

Mentre i cavalieri si riscaldano dal freddo patito durante la giornata arriva Daresen, a cui è giunta voce della sconfitta del fratello e del rifiuto di Lac. Lac lo riconosce subito, mentre Daresen non riesce a capire chi sia, nonostante gli sembri di averlo già visto. Daresen, vedendo Lac pensieroso e credendolo un codardo, comincia a chiedergli informazioni sul suo conto, senza riuscire a scoprire molto. Il fatto però che Lac provenga dal Sorelois, così come il fatto che non sia mai stato alla corte di Artù, dove si tro-

vano i cavalieri migliori, bastano a convincerlo che sia un cavaliere di poco conto come credeva. I due migliori cavalieri al mondo, ribatte Lac, non si trovano però alla corte di Artù: si tratta del Buon Cavaliere senza Paura e del re Meliadus de Leonois. Daresen, stupito che un simile codardo conosca chi siano i migliori cavalieri al mondo e vedendo che non è più un giovane cavaliere, gli chiede allora se abbia mai frequentato la corte del padre di Artù, Uterpendragon, e se sappia chi erano i migliori cavalieri di quell'epoca. Lac ne elenca quattro: il Buon Cavaliere senza Paura, Meliadus, Lamorat de Listenois e Danain il Rosso. Daresen, che a quei tempi era ancora un giovane scudiero, ricorda di averli visti tutti insieme a Camelot in occasione di una grande corte tenuta da Uter. A quella corte i quattro cavalieri sono stati tutti sconfitti da un cavaliere con le armi nere, accompagnato da una damigella molto bella ma non troppo cortese. Lac conosce bene quella storia, dato che era lui stesso il cavaliere con le armi nere, per cui non chiede altro. Yvain, che non ne ha mai sentito parlare, prega invece Daresen di raccontare come è andata [11-20]:

A Camelot si teneva in quell'occasione una grande corte per festeggiare l'anniversario dell'incoronazione di Uterpendragon, alla presenza dei migliori cavalieri del tempo. Al terzo giorno di festa si vide arrivare il Cavaliere dalle Armi Nere in compagnia di una damigella bellissima. Dopo aver chiesto del re, i due attraversarono con superbia i padiglioni della festa a cavallo, scendendo solamente all'entrata del padiglione in cui si trovava Uter. Dopo uno scambio di saluti col re, la damigella cominciò quindi il suo lamento: era figlia del Cavaliere Nero della Spina, che come tutti sapevano si era distinto combattendo per Uter e per questo era stato ricompensato con delle terre tra il Norgales e il Sorelois. Morto il padre, le terre erano state donate al fratello, fatto cavaliere per l'occasione, il quale si era però in seguito schierato contro Uter e dalla parte del signore del Sorelois. Il re aveva quindi deciso di donare i possedimenti alla damigella, che li aveva tenuti per tre anni. Da poco, però, suo fratello aveva invaso le sue terre e l'aveva cacciata con la forza. La damigella chiedeva quindi al re di aiutarla a cacciare il fratello, che stava disonorando entrambi. Quando il re intese la domanda della damigella, si disse subito disponibile a riparare questo torto. Il Cavaliere dalle Armi Nere si fece a quel punto avanti domandando al re un dono: voleva essere lui il campione della damigella per conto di Uter. Il re, che inizialmente aveva acconsentito al dono senza sapere di cosa si trattasse, una volta saputo cosa voleva il cavaliere si disse costretto a rifiutare, non volendo rischiare di mandare qualcuno di cui non conosceva il valore. La damigella supplicò inoltre il re di mandare chiunque tranne lui, dato che si trattava di uno dei peggiori cavalieri del mondo. Una volta capito che il re credeva più alla damigella che a lui, il Cavaliere dalle Armi Nere se ne andò sdegnato,

promettendo di vendicarsi. Più tardi, dopo il pranzo, i cavalieri cominciarono a giostrare tra loro, compreso il re Uterpendragon. Durante i combattimenti arrivò il Cavaliere dalle Armi Nere, che disarcionò prima Uter e poi tutti gli altri cavalieri di maggior prestigio, compresi i quattro nominati da Lac. L'ultimo cavaliere col quale si scontrò fu Lamorat de Listenois, che venne sconfitto ma gli inflisse una ferita che gli impedì di proseguire le giostre. A quel punto il Cavaliere dalle Armi Nere abbandonò il suo scudo e se ne andò senza lasciare tracce [21-34].

La donna anziana che in precedenza ha impedito a Lac di andarsene comincia a disperarsi una volta ascoltato il racconto. Daresen le chiede spiegazioni, e lei accetta di rivelargli la ragione del suo dolore, la stessa che la faceva disperare molti anni fa quando Daresen l'ha incontrata vicino a una fontana, costringendola poi a seguirlo e a rimanere al castello: il cavaliere protagonista del racconto di Daresen è suo figlio, di cui non ha però più avuto notizie da quando si è impossessato di una damigella di Uterpendragon, più di sedici anni fa. Questo lungo silenzio è certamente dovuto al fatto che il cavaliere è morto, e il dolore di aver perso un figlio così valoroso le ha fatto versare così tante lacrime in questi anni da averle fatto peggiorare sensibilmente la vista. Lac riconosce a quel punto sua madre, la quale non può invece riconoscerlo. Nonostante questo, egli decide di non dirle nulla, non volendo rivelare in quel luogo la sua identità, ma il pensiero lo tormenta per tutta la sera, mentre gli abitanti del castello festeggiano Yvain [35-6].

Al mattino, Lac e Yvain riprendono il loro viaggio, declinando l'invito di Daresen a fermarsi qualche altro giorno al castello. Daresen decide allora di seguirli e sfidarli per vendicare il fratello disarcionato il giorno precedente. Grazie a una scorciatoia, egli si presenta davanti ai due cavalieri con lo scudo coperto, così che i due non possano riconoscerlo. Lac si accorge comunque subito che si tratta di un cavaliere di valore e tenta di dissuadere Yvain dalla giostra, che il giovane cavaliere vuole invece a tutti i costi. Daresen e Yvain si sfidano e quest'ultimo riesce ad avere la meglio, ma solamente a causa del cavallo di Daresen, cosa di cui si accorge anche Lac, che lo rinfaccia a Yvain non appena egli prova a vantarsi della vittoria. I due proseguono, ma Daresen li raggiunge nuovamente per misurarsi con Yvain in un duello con la spada. Yvain accetta, convinto di essere più forte, ma stavolta è sconfitto senza appello. Lac rifiuta di combattere contro Daresen per vendicare il suo compagno, colpevole di non avere ascoltato i suoi consigli. Daresen ritorna a questo punto al suo castello, dove tutti concordano nel ritenere Lac un codardo [37-45].

Quella sera arriva al castello un messaggero da Camelot ad annunciare che Artù terrà la sua corte di Natale a Qanpercorretin de la Forest. Il giorno dopo, dato il tempo clemente, Daresen si fa armare ed esce in cerca di avventure. Arrivato a una fontana, egli incontra altri due cavalieri: si tratta di Brehuz e del Buon Cavaliere senza Paura, sulle tracce di Lac. Daresen chiede loro se vogliano sfidarlo e Brehuz, spronato inizialmente dal Buon Cavaliere ad accettare la giostra, risponde a Daresen dicendo invece che sarà il suo compagno a combattere. Il Buon Cavaliere, divertito dalla prontezza di spirito di Brehuz, rifiuta però il combattimento, così che Daresen si convince che egli sia un vigliacco. Il Buon Cavaliere gli chiede notizie di due cavalieri dalle armi nere, e Daresen capisce subito che si tratta dei cavalieri ospitati il giorno prima e che egli sta cercando Lac, dato che ritiene entrambi due codardi. Le proteste del Buon Cavaliere non servono ad altro che a peggiorare l'opinione che Daresen ha di lui, al punto da ritenerlo un folle. Daresen chiede allora al Buon Cavaliere di raccontargli la sua più grande impresa cavalleresca, aizzato anche da Brehuz, divertito dall'equivoco. Il Buon Cavaliere accetta a patto che anche Daresen racconti una sua impresa, e quest'ultimo comincia quindi a raccontare [46-56]:

Dodici anni prima, Daresen si era recato al castello di una fanciulla di cui era innamorato, scoprendo però che si sarebbe sposata dopo qualche giorno. Daresen assistè quindi alle nozze, poi, saputo che lo sposo avrebbe condotto al suo castello la fanciulla quella sera stessa, si appostò nella foresta lungo il loro cammino. All'arrivo degli sposi insieme alla loro scorta, costituita da un centinaio di cavalieri armati solamente di scudo e lancia, Daresen si lanciò all'assalto al grido di battaglia di un duca della zona, nemico dello sposo, seminando il panico e impadronendosi della damigella, dopo aver ucciso suo marito [57-9].

Il Buon Cavaliere dice di conoscere il seguito di questa storia, che Daresen ha omesso poiché disonorevole per lui, e vuole quindi raccontarlo a Brehuz. Daresen protesta e lo minaccia di combattere contro di lui, ma Brehuz, continuando a fingere che il suo compagno non sia altro che un folle, convince Daresen a lasciarlo parlare [60]:

Daresen e la damigella calcarono per la foresta finché arrivarono a una fontana dove un cavaliere stava riposando. Il cavaliere riconobbe subito la damigella, che si era presa cura di lui in passato quando era arrivato ferito al castello del padre. Vedendola disperata, si fece raccontare l'accaduto e sfidò quindi Daresen, sconfiggendolo e liberandola [61-3].

Daresen è costretto ad ammettere che è tutto vero, e che la cosa che più lo tormenta è che non ha mai saputo chi fosse il cavaliere che l'ha sconfitto. Il Buon Cavaliere gli rivela allora di essere stato proprio lui a disarcionarlo alla fontana, ma per Daresen non è altro che la conferma che ha a che fare con un folle. I tre proseguono fino ad arrivare al castello di Daresen. Brehuz non vorrebbe entrarvi perché sa di essere odiato dai suoi abitanti, ma è così tardi che non c'è altra scelta. Una volta entrati, un cavaliere del posto riconosce il Buon Cavaliere e avvisa Daresen, il quale non solo non gli crede, essendo ormai irrimediabilmente convinto che si tratti di un vigliacco, ma lo convince di essersi sbagliato. Subito dopo è una damigella del castello ad avvisare Daresen che l'altro cavaliere è il suo più grande nemico, Brehuz senza Pietà, ma ancora una volta Daresen non lo crede possibile. Nel corso della serata, però, egli osserva da vicino Brehuz e comincia a dubitare di lui. Brehuz, accortosi di essere osservato, chiede a Daresen il motivo, e quando Daresen gli racconta cosa gli hanno detto di loro, lo assicura che si tratta di una follia. Brehuz non conosce nemmeno il nome del cavaliere che lo accompagna, ma sa che se ora Daresen gli chiedesse come si chiama, dopo aver sentito cosa hanno detto di loro gli abitanti del castello, gli direbbe di essere il Buon Cavaliere. Daresen chiede subito al Buon Cavaliere di dirgli il suo nome: quest'ultimo gli dice la verità sul suo conto e su Brehuz, ma ancora una volta non viene creduto [64-76].

Quando Daresen sembra convinto, fa il suo ingresso una damigella che riconosce subito Brehuz e lo accusa pubblicamente. Tutti si uniscono quindi alle sue grida di accusa, e Daresen si rende allora conto dell'inganno. Brehuz ammette la sua identità, ma sa anche che Daresen non può fargli del male mentre è suo ospite, se non vuole essere considerato un traditore. Daresen è d'accordo: i due combatteranno il giorno dopo, non appena Brehuz sarà uscito dal castello. Il mattino seguente Brehuz e il Buon Cavaliere escono dal castello tra le maledizioni dei suoi abitanti. Non appena usciti, Daresen li raggiunge per sfidare Brehuz. I due si scontrano a duello e Brehuz ha la peggio, finendo a terra. Daresen vuole allora scendere da cavallo per finirlo, ma a quel punto interviene il Buon Cavaliere, che sfida a sua volta Daresen per vendicare il suo compagno e gli infligge una ferita così grave da impedirgli di portare armi per il resto della sua vita. Brehuz, rialzatosi nel frattempo, infierisce su Daresen mentre quest'ultimo non riesce a difendersi, finché il Buon Cavaliere gli ordina di lasciarlo stare e proseguire col loro viaggio. Daresen, aiutato dai suoi scudieri, ritorna a fatica

al suo castello, dove si fa curare le ferite e rivela a tutti di avere finalmente riconosciuto il cavaliere che viaggia con Brehuz: si tratta del Buon Cavaliere senza Paura [77-85].

Capitolo II. Lac e Yvain soccorrono re Marc

Dopo essersi scontrati con Daresen, Lac e Yvain proseguono nel loro viaggio. I due entrano in una foresta e sentono un uomo gridare. Scoprono lì vicino un lago, ghiacciato a causa del freddo e circondato da una folta vegetazione. Lasciano i loro cavalli ai loro scudieri e si avventurano a piedi sul ghiaccio per scoprire chi ha gridato in quel modo, finché non trovano un uomo bendato e legato a un albero, vestito solo dei suoi pantaloni. Capiscono subito che è stato condotto lì per morire. L'uomo comincia un lungo lamento contro Amore, colpevole delle sue sofferenze e di non aver ricompensato il suo fedele servizio. Una volta che ha finito, Lac gli domanda come si chiami e l'uomo, credendolo il suo aguzzino, gli chiede di smettere di torturarlo e di ucciderlo, così da mettere fine alle sue sofferenze. Spiegato il malinteso, Lac lo libera e lo fa rivestire dai suoi scudieri, e i tre proseguono quindi insieme verso un castello dove Lac sa che potrà procurargli delle armi. Durante il viaggio Lac chiede al cavaliere, che nelle sue invettive si è definito addirittura un re, di raccontargli cosa gli sia successo e come mai odi così tanto Amore. Il cavaliere, che non vuole rivelare se è davvero un re, accetta di raccontare parte delle sue sventure [86-93]:

Due anni fa si tenne un torneo di fronte al castello di un gigante. In quell'occasione il cavaliere vide una dama bellissima di cui si innamorò subito, e per la quale si impegnò così tanto da vincere il torneo. Riuscì poi ad incontrare la dama, la quale, sebbene non ricambiasse il suo amore, non lo rifiutò nemmeno. Il cavaliere tornò nel suo paese d'origine ma continuò a compiere imprese in nome della dama, finché fu certo che anche lei lo amava. Sicuro di essere ricambiato, si recò da lei e venne accolto con gioia, finché un'altra donna, confidente della dama, li tradì rivelando tutto al marito di lei. L'uomo condannò entrambi a morte: la dama al rogo, mentre lui venne affidato al marito della traditrice perché lo uccidesse lontano da lì. È stato quest'ultimo a lasciarlo a morire di freddo dove i due cavalieri lo hanno ritrovato [94-5].

Il cavaliere è convinto che la dama di cui è innamorato sia ormai morta, ed è per questo che si lamentava in quel modo di Amore. I tre arrivano a quel punto a un castello chiamato Esegon, dove il cavaliere si rifiuta di entrare perché è uno dei castelli del

marito della dama e ha paura di essere riconosciuto. Lac lo convince tuttavia ad entrare con loro non appena farà buio, per farsi ospitare da un cavaliere del castello che conosce bene. Una volta dentro al castello non sentono altro che gridi di dolore da parte dei suoi abitanti. Arrivati alla dimora del cavaliere amico di Lac e accolti da quest'ultimo, gli chiedono il motivo di quei lamenti. L'ospite racconta allora la stessa storia appena raccontata dal cavaliere sconosciuto, rivelando però i nomi dei protagonisti: il marito tradito è il re di Norgales, mentre il cavaliere che ha sedotto la regina, fingendosi con tutti gli altri un povero cavaliere del Nohombellande, è il re Marc di Cornovaglia. Il re di Norgales ha tenuto la regina in prigione fino ad ora, ma stasera è giunta notizia a Esegon che la regina verrà messa al rogo il giorno dopo proprio in questo castello, causando la disperazione dei suoi abitanti. Lac capisce subito che il cavaliere che ha liberato è Marc. La figlia del re di Norgales che verrà sedotta da Galvano, come viene raccontato nel *Lancelot*, è in realtà figlia di Marc, nata dal suo rapporto con la regina di Norgales. Se ne accorgeranno subito anche Tristano e Dinadan quando la vedranno [96-102].

Capitolo III. La regina di Norgales salvata dal rogo

Alla notizia della morte imminente della regina di Norgales, Marc si finge malato e si ritira in una delle camere del palazzo. Una damigella lì presente lo ha però riconosciuto e avverte il signore dell'ostello, che tuttavia non le crede, rassicurato in seguito anche da Lac, che lo convince che si tratti di uno sbaglio della damigella. Il giorno seguente, appena svegli, Lac rivela a Marc il suo piano: gli farà avere delle armi e insieme libereranno la regina, dato che ha saputo che gli uomini che la scorteranno fino al rogo saranno disarmati, per poi fuggire nella foresta lì vicino. Lac chiede quindi al loro ospite di donare armi e cavallo a Marc. Una volta usciti dal castello e arrivati al luogo del supplizio tutto va come sperato: gli uomini del castello, disarmati, fuggono non appena si vedono assaliti dai tre cavalieri, lasciando libera la regina e rinunciando in seguito ad inseguirli nella foresta [103-116].

Capitolo IV. La regina al sicuro, Lac e Yvain si separano da Marc

I tre cavalieri proseguono il loro viaggio insieme alla regina, ancora scossa da quanto successo e disperata per l'umiliazione subita. Una volta usciti dalla foresta scorgono in lontananza un castello che Lac riconosce: a causa del Buon Cavaliere senza Paura, che si

è impadronito della damigella del signore del posto, vi è stata istituita una costumanza per la quale ciascuno di loro dovrà duellare con un cavaliere sopra il ponte davanti al castello. Se non riuscissero una damigella con loro potrebbero passare liberamente, ma la presenza della regina li obbliga a combattere. Lac ha già superato la prova in passato, mentre era in compagnia di altri cinque cavalieri che sono stati invece disarcionati. È sufficiente, tuttavia, che uno solo di loro vinca il proprio duello perché tutti possano passare, altrimenti dovranno lasciare al castello la regina e i loro cavalli. Nel frattempo i quattro si sono lasciati alle spalle il reame di Norgales e sono entrati nel Sorelois, perciò Lac chiede alla regina dove vuole che la accompagnino perché sia al sicuro. La regina sa che lì vicino c'è un castello di nome Laguenon che appartiene a uno dei suoi fratelli, per cui chiede di essere scortata fino a lì. Marc interviene per chiederle di ritornare invece in Cornovaglia con lui e diventare sua moglie, ma la dama rimanda qualsiasi decisione fino a quando saranno a Laguenon. Arrivati al ponte dove dovranno combattere, trovano ad aspettarli tre cavalieri pronti per il duello. Marc è il primo a tentare l'impresa, ma viene disarcionato, e lo stesso accade a Yvain subito dopo. È il turno di Lac, che riesce invece a vincere il duello e far cadere l'avversario, garantendo così a tutti il passaggio. Mentre si dirigono a Laguenon, Yvain chiede a Lac di raccontare il motivo per cui è stata istituita quella costumanza [117-25]:

Il signore del posto, chiamato Toran l'Orgueilleux, si accompagnava a una damigella bellissima. Lac si trovava a quel tempo al castello per guarire da una ferita inflittagli dal re Meliadus. I due si erano battuti perché Lac riteneva che la damigella di Toran fosse la più bella del mondo, mentre Meliadus non era d'accordo. Quando arrivò il Buon Cavaliere, venne ospitato presso lo stesso valvassore dove risiedeva anche Lac, che lo riconobbe subito, anche se il Buon Cavaliere non riconobbe lui. Quella sera il Buon Cavaliere vide la damigella e si innamorò subito di lei. Il giorno dopo Toran e la sua damigella, in compagnia di altri dieci cavalieri, uscirono dal castello per recarsi a un torneo. Lac, che ormai non aveva più bisogno di riposo ma era rimasto al castello per ammirare la damigella, decise di accompagnarli. Poco dopo aver oltrepassato il ponte davanti al castello, si presentò davanti a loro il Buon Cavaliere che si impossessò della damigella, sconfiggendo Toran e gli uomini della sua scorta. Lac si rifiutò di combattere, poiché non era ancora pienamente guarito [126-8].

Arrivati a Laguenon, la regina e i cavalieri vengono accolti con gioia dagli abitanti del castello, convinti che il re di Norgales avesse già giustiziato sua moglie. Dopo cena, la regina risponde con un

rifiuto alla proposta di Marc di rimanere con lei, chiedendogli inoltre di andarsene dal castello il giorno seguente, sperando di riuscire un giorno a riappacificarsi con il marito. Marc, disperato, non ha diritto di replica. L'indomani i tre cavalieri partono quindi da Laguenon. Marc si separa poco dopo da Lac e Yvain per dirigersi verso il mare e tornare in Cornovaglia, addolorato di dover abbandonare così la regina. Quest'ultima avrà invece più fortuna, dato che non passerà molto prima che riesca ad ottenere il perdono del marito e a tornare da lui [129-30].

Capitolo v. Lac e Yvain prigionieri a Eschalone

Dopo essersi separati da Marc, Lac e Yvain incontrano una damigella anziana, con dei lunghi capelli bianchi raccolti in una treccia e una corona di foglie in testa, che cavalca insieme a un nano e ad uno scudiero. I due si avvicinano alla compagnia commentando l'aspetto della damigella, che nel frattempo si è accorta di loro ma non li degna nemmeno di uno sguardo. Quando Lac la saluta e lei gli risponde senza alcuna cortesia, ne nasce uno scambio in cui all'ironia dei due cavalieri, soprattutto di Yvain, sull'aspetto e l'età della damigella, rispondono le invettive di quest'ultima e del nano. La giornata trascorre così finché arrivano in prossimità della città di Eschalone, di cui è signore un parente di Galeotto. Mentre si avvicinano vedono arrivare un valletto a piedi, che non appena li incontra chiede loro se siano cavalieri erranti. Si tratta di un messaggero di Artù che li avvisa di come in quella città i cavalieri erranti vengano assaliti e imprigionati al loro arrivo, perché il signore del posto vuole vendicarsi di un cavaliere che lo ha quasi ucciso il giorno precedente. Due uomini di Artù sono già stati catturati in quella giornata: si tratta di Aiglan li Blanc e Ossenau Cuer Hardi. Il valletto si sta quindi dirigendo verso Qanpercorretin de la Forest, dove Artù terrà la sua corte di Natale, per avvisarlo. Nonostante le proteste di Yvain, che ha paura che non riusciranno ad essere presenti al duello giudiziario al Pont Norgalois in cui si deciderà della sorte di suo padre, Lac decide di proseguire verso la città, per la gioia della vecchia damigella che spera di vederli entrambi imprigionati. Quando Lac e Yvain arrivano alle porte della città si sente suonare un corno: dieci cavalieri escono da Eschalone e intimano loro di arrendersi. Inizia la battaglia e i due si difendono come possono, ma dalla città continuano ad uscire cavalieri che si aggiungono ai primi dieci. Dopo un lungo combattimento, gli uomini di Eschalone riescono infine ad uccidere i cavalli di Lac e Yvain e a catturarli [131-44].

Capitolo VI. Avventure del Buon Cavaliere senza Paura, Brehuz e re Hoël

Dopo avere sconfitto Daresen, il Buon Cavaliere e Brehuz proseguono fino ad arrivare nei pressi di Esegon, dove incontrano un valvassore che li informa di quanto accaduto il giorno prima, quando tre cavalieri hanno sconfitto gli uomini del castello per liberare la regina di Norgales. Due di questi portavano armi nere, e il Buon Cavaliere è certo che si tratti dei cavalieri che stanno cercando. Il valvassore consiglia loro di non alloggiare ad Esegon dato che sono cavalieri erranti, per evitare rappresaglie da parte degli abitanti, ma il Buon Cavaliere sa che se si farà riconoscere non avranno problemi al castello, sapendo quanto ha fatto per loro, perciò lui e Brehuz decidono di fermarsi lì. Lo stesso avvertimento viene dato loro da un altro cavaliere che incontrano poco dopo, ma di nuovo il Buon Cavaliere rassicura Brehuz che non hanno nulla da temere. Una volta entrati, si dirigono al palazzo di un valvassore che il Buon Cavaliere conosce bene. Nonostante inizialmente venga loro rifiutata qualsiasi ospitalità a causa di quanto successo il giorno precedente, il Buon Cavaliere ricorda loro come sia stato un cavaliere errante a salvare il valvassore da due giganti davanti a quel castello. I due allora vengono fatti entrare, e non appena il Buon Cavaliere si toglie le armi è subito riconosciuto e festeggiato da tutti. La voce si sparge per il castello e gli abitanti accorrono con gioia per rivederlo. Brehuz chiede allora al valvassore di raccontargli l'impresa del Buon Cavaliere [145-54]:

Al tempo in cui il valvassore era da poco stato fatto cavaliere da Uterpendragon stesso, due giganti chiedevano ai castelli della zona un tributo annuale. I due erano così forti che avevano sconfitto anche il re di Norgales e i suoi uomini. Il Buon Cavaliere era già suo ospite ad Esegon da due mesi, a causa di una ferita dalla quale stava guarendo, quando il valvassore uscì dal castello per recarsi nel Logres e venne catturato dai due giganti, che dopo averlo spogliato e umiliato lo volevano uccidere. Quando il Buon Cavaliere sentì le grida degli abitanti del castello e seppe cosa stava succedendo, uscì immediatamente e uccise i due giganti, salvando il valvassore e liberando Esegon dal tributo [155-7].

Il mattino seguente Brehuz e il Buon Cavaliere ripartono da Esegon sulle tracce di Lac. Dopo poco incontrano un cavaliere che viaggia accompagnato da una bellissima damigella. Brehuz vorrebbe sfidarlo per sottrargliela, ma il Buon Cavaliere gli ricorda che ha giurato di lasciare in pace dame e damigelle per un anno intero. Il cavaliere chiede loro se vogliano davvero proseguire con lui e la damigella, dato che stanno per arrivare a un ponte dove, se scel-

gono di cavalcare insieme, dovranno tutti duellare a causa della damigella. Il Buon Cavaliere conosce bene il ponte, lo stesso dove in precedenza Lac ha salvato la regina di Norgales dopo che Marc e Yvain sono stati sconfitti. Egli suggerisce di proseguire comunque tutti insieme, così da avere maggiori probabilità di passare indenni. Arrivati al ponte, il cavaliere che accompagna la damigella sconfigge il primo sfidante e passa oltre. È il turno di Brehuz: lui e il cavaliere del castello si portano a terra a vicenda, per cui gli viene restituito il cavallo e viene fatto passare. Il Buon Cavaliere sconfigge con facilità il terzo avversario, e i tre proseguono insieme alla damigella. Il cavaliere chiede allora al Buon Cavaliere se sappia il motivo per cui è stata istituita la costumanza. Il Buon Cavaliere fa finta di non saperlo, ma lo sconosciuto invece conosce la storia e Brehuz se la fa raccontare [158-67].

Brehuz chiede allora al cavaliere di sapere di più sulla sua damigella. Lo sconosciuto gli spiega che l'ha conquistata contro più di sette cavalieri, e che la ama così tanto che combatterebbe contro chiunque per difenderla, compreso il Buon Cavaliere senza Paura, che è giustamente considerato il miglior cavaliere del mondo ma che sa essere stato sconfitto almeno una volta da un cavaliere di poco conto. Brehuz, incredulo, gli chiede di raccontare l'accaduto [168-70]:

Non molto tempo fa il Buon Cavaliere si recò nella Petite Bretagne per un torneo, di cui risultò vincitore. A quel torneo si innamorò di una giovane bellissima, di cui era innamorato anche un altro cavaliere lì presente. Finiti i festeggiamenti, la damigella se ne andò insieme al padre e al fratello, entrambi cavalieri. Il Buon Cavaliere li seguì, e fu seguito a sua volta dall'altro innamorato. Arrivati all'inizio di una foresta, il Buon Cavaliere attaccò il padre e il fratello della damigella e li sconfisse. L'altro cavaliere intervenne allora a sua volta per sfidare il Buon Cavaliere, riuscendo a sconfiggerlo e a impossessarsi della damigella [171-4].

Mentre lo ascolta, il Buon Cavaliere si rende conto che lo sconosciuto che hanno davanti non è altro che il re Hoël della Petite Bretagne, lo stesso che gli ha inflitto il colpo di cui racconta. Appena Hoël ha finito di parlare, il Buon Cavaliere rivela di conoscere un altro episodio che ha come protagonisti i due cavalieri. La storia appena narrata infatti prosegue, e dopo aver conquistato la damigella sul Buon Cavaliere, il re Hoël (perché di lui si trattava) l'ha persa a sua volta. Hoël protesta, tentando di evitare che venga raccontato anche il seguito, usando come scusa anche il fatto che stanno per arrivare ad un castello, ma il Buon Cavaliere vuole essere sicuro che si sappia com'è andata [175-7]:

Il Buon Cavaliere dovette passare un mese in un'abbazia per guarire dal colpo inflittogli da Hoël. Una volta guarito e saputo che era stato il re a sconfiggerlo, decise di cambiare le sue armi e recarsi a corte per vendicarsi. Una volta arrivato alla corte di Hoël, trovò il re seduto a tavola e la damigella accanto a lui. Gli si presentò davanti armato e a cavallo, dicendosi un cavaliere straniero e chiedendogli un dono: voleva poter scegliere una damigella tra quelle presenti, per difenderla poi contro i due migliori cavalieri del regno. Quando il re gli concesse questo dono, il Buon Cavaliere scelse la damigella che sedeva accanto a Hoël. Il re, infuriato ed umiliato davanti a tutta la sua corte, decise a questo punto di difenderla da solo, ma venne sconfitto a duello dal Buon Cavaliere, che se ne andò con la damigella [178-82].

Giunti al castello, i tre cavalieri e la damigella vengono accolti da un valvassore che si propone di ospitarli per la notte. Arrivati alla dimora del valvassore, il Buon Cavaliere rivela a Brehuz l'identità di Hoël. Mentre sono tutti insieme davanti al fuoco per scaldarsi, il Buon Cavaliere domanda al valvassore di Lac e Yvain. Il nobiluomo dice di non averli visti, ma sa che sono stati imprigionati il giorno prima ad Eschalone, e racconta loro dell'oltraggio subito dal signore della città qualche giorno prima. Il Buon Cavaliere è turbato dalla notizia, ma sa anche che potrà liberarli facilmente, perché ha compiuto un'impresa anche in aiuto di Eschalone. Dopo cena, Hoël chiede al Buon Cavaliere da dove provenga, e saputo che è originario del reame di Estrangorre, gli chiede notizie del suo re, nonché il miglior cavaliere al mondo, cioè il Buon Cavaliere senza Paura. Il Buon Cavaliere non può ovviamente ammettere di essere il migliore al mondo, spalleggiato in questa occasione da Brehuz, che ne approfitta per irritare Hoël. A quel punto interviene il valvassore per dire la sua sul Buon Cavaliere: in passato lo ha tradito nel modo peggiore, dopo che lui lo aveva onorato al meglio delle sue capacità, e perciò vorrebbe ucciderlo con le sue mani. Hoël non crede alle sue orecchie, e quindi chiede al valvassore di raccontare cosa gli sia successo [183-90]:

Al tempo di Uterpendragon il re di Sorelois tenne una grande festa a Eschalone, obbligando i suoi feudatari a partecipare insieme alle loro mogli e figlie. Il valvassore aveva una figlia bellissima, che molti cavalieri della regione avrebbero voluto avere come moglie. La sera prima della festa, un cavaliere chiese ospitalità da lui, venendo ricevuto con molto onore. Né lui né i suoi scudieri vollero rivelare la sua identità, ma questi ultimi invitarono il valvassore a controllare lo scudo del loro signore, ed egli vide allora che era lo scudo d'argento del Buon Cavaliere. Il giorno dopo, il Buon Cavaliere disse che voleva recarsi anche lui alla festa del re di Sorelois, perciò si misero in viaggio tutti insieme: il valvassore, sua

figlia, suo figlio come scudiero e il Buon Cavaliere. Poco dopo, però, il Buon Cavaliere attaccò il valvassore e suo figlio, uccidendo quest'ultimo, per poi allontanarsi con la damigella, macchiandosi così di un orribile tradimento [191-2].

Hoël è convinto che si trattasse di un altro cavaliere dallo scudo identico, e il Buon Cavaliere gli dà ragione: si trattava infatti di Brun le Fellon, padre di Brehuz, che per qualche tempo ha indossato uno scudo identico a quello del Buon Cavaliere finché quest'ultimo non gliel'ha fatto bruciare, facendogli giurare di non portare mai più uno scudo simile. Hoël chiede allora al Buon Cavaliere informazioni su Brehuz, e tutti (tranne, ovviamente, lo stesso Brehuz) concordano sulla sua malvagità, compreso il valvassore, che tuttavia non l'ha nemmeno mai visto. Il Buon Cavaliere prende quindi la parola per spiegare al valvassore che è stato Brun le Fellon a rapire sua figlia, e che lo ha saputo direttamente da lei. La damigella è stata infatti tolta a Brun il giorno stesso del suo rapimento, e ora vive con un cavaliere del re Claudas. Il valvassore chiede allora al Buon Cavaliere di raccontare tutta la storia [193-7]:

Dopo aver rapito la damigella, Brun decise di scappare nella foresta senza seguire il sentiero principale, per non incontrare qualcuno che avrebbe potuto riconoscerlo. Poco dopo incrociò però un altro sentiero, dove si imbatté in un cavaliere al servizio di re Claudas. Quando il cavaliere vide la damigella disperarsi le chiese spiegazioni, e una volta che lei gli raccontò l'accaduto, egli attaccò Brun per liberarla, sconfiggendolo e conducendola poi con sé. Qualche giorno dopo egli stesso (ovvero il Buon Cavaliere in incognito) incontrò nei pressi di Londra proprio il cavaliere di Claudas e la damigella mentre mangiavano a una fontana. Accortosi che la damigella non era di quelle parti le chiese da dove venisse, e lei gli raccontò la sua storia, dicendogli che il cavaliere intendeva ora sposarla. Quando in seguito il Buon Cavaliere seppe che Brun portava uno scudo identico al suo, lo costrinse con la forza a dargli fuoco e a giurare di non portarne mai più uno identico, e infatti da quel giorno ne portò uno di nero a un leone bianco [198-9].

Hoël è soddisfatto che si sia fatta chiarezza, e anche il valvassore è persuaso dell'innocenza del Buon Cavaliere e della colpevolezza di Brun. Il giorno dopo i cavalieri si mettono in marcia verso Eschalone, dove vuole recarsi anche Hoël per proseguire poi verso il mare. Brehuz, memore dei discorsi del giorno precedente, ricomincia a parlare del Buon Cavaliere a Hoël, per sentire cos'altro può dire su di lui. Hoël risponde che, se si vuole parlare del migliore cavaliere al mondo, forse bisognerebbe parlare di Meliadus, dato che è stato lui ad essere scelto come campione di Artù

contro i Sassoni di Arihoan. Brehuz gli chiede allora chi pensa che siano i quattro migliori cavalieri al mondo. Per Hoël sono Meliadus, il Buon Cavaliere, Danain il Rosso e per ultimo il Morholt d'Irlanda. Interrogato da Brehuz sul posto da assegnare al re Hoël, risponde che non deve essere incluso tra i migliori cavalieri. Dopo poco vedono davanti a loro un castello con al suo fianco un grande lago. Il Buon Cavaliere si ricorda di aver sentito dire che proprio vicino a quel lago il re Hoël è stato sconfitto da un solo cavaliere, ma Hoël ribatte che nello stesso giorno lo stesso cavaliere ha sconfitto un altro combattente molto più valoroso di Hoël. Brehuz desidera conoscere l'accaduto, e dopo un piccolo battibecco tra gli altri due cavalieri, entrambi desiderosi di raccontare solo una parte della storia, quella meno umiliante per loro, il Buon Cavaliere comincia a narrare [200-7]:

Al tempo di Uterpendragon, Hoël partì dalla Petite Bretagne per venire in quel paese come un semplice cavaliere errante. Il signore del castello davanti a loro era Lamorat de Listenois, fratello del re Pellinor ...

Hoël interrompe subito il Buon Cavaliere per ricordare Lamorat, il miglior cavaliere del suo tempo, e maledire chi l'ha ucciso, cioè proprio il Buon Cavaliere. Quest'ultimo riprende allora il suo racconto, addolorato per l'errore che l'ha portato ad uccidere colui che per anni è stato un suo compagno d'armi:

Hoël si era fermato a riposare vicino al lago quando vide arrivare un altro cavaliere insieme a una damigella. Decise di impossessarsi della damigella, secondo le usanze del reame di Logres. L'altro cavaliere non dovette nemmeno usare le armi per riprendersela: si lanciò su Hoël, lo afferrò per i fianchi sollevandolo dalla sella e lo lanciò nel lago, dove, per fortuna, l'acqua non era troppo profonda e non annegò [208-9].

È quindi il turno di Hoël:

Dopo essere stato umiliato in quel modo, Hoël rimase sulla riva del lago a disperarsi, mentre il cavaliere entrò nel castello con la sua damigella. Verso sera arrivò al lago un altro cavaliere insieme a una damigella, per riposarsi e dare da bere al suo cavallo. Il cavaliere del castello uscì a quel punto armato di tutto punto e sfidò l'ultimo arrivato per la sua damigella. Nonostante non fosse ancora del tutto guarito da una ferita, quest'ultimo volle combattere per difenderla, ma venne abbattuto facilmente dal cavaliere del castello, che se ne andò quindi con la damigella. Il cavaliere del castello era Lamorat de Listenois, mentre lo sconfitto era il Buon Cavaliere [210-11].

Dopo i racconti, non passa molto tempo prima che vedano arrivare un altro cavaliere dallo scudo di bianco a due leoni d'azzurro,

in compagnia di una damigella. Il Buon Cavaliere riconosce lo scudo, e sa che si tratta di un cavaliere valoroso. Quando sono tutti insieme, il nuovo arrivato propone ad Hoël di scambiare le loro damigelle. Non vuole più condurre quella che è con lui perché, nonostante sia bella, è una delle più malvagie e scortesie che vi siano. Le proteste di Hoël non valgono a nulla, anzi è costretto a combattere per evitare lo scambio, ma senza successo: il cavaliere lo porta a terra e si impadronisce della damigella che Hoël ama tanto. Non volendo però lasciare la damigella scortese che ha con sé senza accompagnatore, decide di donarla a Brehuz. Quest'ultimo inizialmente protesta, ma decide alla fine di accettare, non volendo scontrarsi con un cavaliere così forte. Il cavaliere chiede allora a Brehuz il suo nome, e una volta saputo chi è, ride divertito all'idea di avere consegnato la damigella proprio a lui, unendo due diavoli in una coppia. A quel punto se ne va, mentre Brehuz e il Buon Cavaliere si accertano delle condizioni di Hoël: egli è incapace di continuare a cavalcare a un ritmo sostenuto e dovrà fermarsi appena possibile per riposare. Il Buon Cavaliere e Brehuz si congedano quindi da lui e proseguono da soli, volendo arrivare il prima possibile a Eschalone per liberare Lac. Prima di separarsi, Hoël chiede al Buon Cavaliere il nome del cavaliere che l'ha sconfitto: si tratta di Hervi de Rivel. Quest'ultimo nel frattempo è arrivato in prossimità di Eschalone, dove incontra un uomo anziano che lo avverte del pericolo in cui incorrono i cavalieri erranti che passano di lì. Hervi lo ringrazia, ma prosegue lo stesso verso la città [212-28].

Capitolo VII. Il Buon Cavaliere senza Paura libera i prigionieri di Eschalone

Il Buon Cavaliere e Brehuz arrivano ad Eschalone e sentono il rumore della battaglia e le grida degli abitanti della città. Capiscono subito che Hervi sta combattendo con i cavalieri di Eschalone. Il Buon Cavaliere fa quindi scoprire il suo scudo d'argento e i due si lanciano nella mischia, ma non appena gli uomini della città vedono lo scudo fuggono dentro le mura. Hervi per fortuna non è stato ferito gravemente, anzi è molto felice non appena riconosce il Buon Cavaliere. Dalla città esce a quel punto un messaggero per chiedere al Buon Cavaliere di entrare e soggiornare lì: tutti gli abitanti della città vogliono infatti rendergli onore per quanto ha fatto per loro in passato. Il Buon Cavaliere accetta, e nel frattempo si vede venire incontro il signore della città insieme a tutti gli altri nobiluomini del posto, pronti a festeggiarlo. Prima di entrare

in città, però, il Buon Cavaliere chiede che tutti i cavalieri che hanno imprigionato vengano liberati. Il signore di Eschalone accetta volentieri. Il Buon Cavaliere, Brehuz e Hervi entrano dunque tra le grida di festa degli abitanti della città, e nel frattempo vengono liberati i cavalieri tenuti in prigione, che vengono invitati a loro volta nella fortezza del castello insieme agli altri. Il Buon Cavaliere ritrova finalmente Lac e i due si raccontano a vicenda ciò che è successo loro negli ultimi giorni. Lac è stato ferito dagli uomini di Eschalone e non sa se potrà combattere per liberare Daire, perciò il Buon Cavaliere si dice pronto a combattere al suo posto [229-36].

Durante la cena una damigella del luogo riconosce Brehuz, ma il signore di Eschalone lo rassicura: egli è in compagnia del Buon Cavaliere, per cui non ha nulla da temere. Brehuz nel frattempo osserva la damigella che gli ha donato Hervi e si innamora perdutamente di lei. Lei, al contrario, lo odia profondamente, anche se tenta di nascondere. Lac, stupito dall'accoglienza che gli abitanti di Eschalone riservano al Buon Cavaliere, chiede al signore della città di raccontargli l'impresa per cui viene festeggiato [237-41]:

In una montagna vicino alla città dimorava un tempo un cavaliere dalla forza straordinaria, che era stato capace di assoggettare tutti i castelli della zona tranne Eschalone, l'unica città che non gli pagava un tributo. Egli allora dichiarò guerra alla città e cominciò ad uccidere i suoi abitanti quando si avventuravano fuori dalle mura. Durante l'anno seguente ne uccise circa duecento, per cui gli abitanti decisero di arrendersi e pagargli un tributo. Siccome si erano inizialmente rifiutati di assoggettarsi a lui, pretese che gli venissero consegnati ogni anno cento damigelle e damigelli di non più di quindici anni, cento cavalli e cento palafreni. La città pagò il tributo per sei anni. Al settimo anno, poco prima che il cavaliere arrivasse a riscuotere, il Buon Cavaliere venne ad alloggiare presso un valvassore del posto, il quale aveva una figlia bellissima che però era stata scelta per essere tra le cento che sarebbero state donate quell'anno. Quando il Buon Cavaliere vide la disperazione che regnava in città, e soprattutto presso il valvassore che lo ospitava, chiese spiegazioni, e una volta conosciuta la situazione decise di sfidare il cavaliere per far cessare il pagamento del tributo. L'indomani il cavaliere si presentò armato davanti alle porte della città, ma il Buon Cavaliere gli andò incontro e lo sfidò, per poi ucciderlo trafiggendolo con la sua lancia. Ucciso il cavaliere e liberata la città, se ne andò verso il Sorelois senza farsi riconoscere, ma qualche giorno dopo una damigella arrivò in città dalla corte di Artù e rivelò a tutti che si trattava del Buon Cavaliere [242-7].

Il giorno dopo i cavalieri ripartono tutti insieme. Hervi chiede a Brehuz come si trovi con la sua damigella, ed è molto divertito

dalla risposta di Brehuz, innamorato come non lo è mai stato. Per prendersi gioco di lui finge di essere disposto a combattere per riaverla, e scoppia in una grossa risata quando vede Brehuz armarsi per difenderla. Mentre tutti ridono di Brehuz arrivano a un crocicchio con tre diverse vie. Essendoci molti più cavalieri che sentieri (oltre a Lac e Yvain, sono con loro anche Aiglan e Osse-nan) ognuno sceglie la via che preferisce. Hervi sceglie quella più a destra perché sa che lo condurrà più in fretta al luogo dove si terrà un duello in cui dovrà combattere, separandosi così dal Buon Cavaliere. Spera però di rivederlo alla corte di Natale di Artù a Qanpercorretin de la Forest. I due cavalieri di Artù decidono invece di dirigersi già verso Qanpercorretin, mentre Lac, Yvain, il Buon Cavaliere e Brehuz con la sua damigella proseguono insieme [248-52].

Capitolo VIII. Il duello al Pont Norgalois

I cinque proseguono finché arrivano ad un altro bivio, dove la damigella chiede a Brehuz di separarsi dagli altri per condurla al castello di un suo parente. Brehuz accetta a malincuore e la compagnia si separa. La damigella costringe Brehuz a cavalcare fino a notte fonda, conducendolo, senza che lui se ne accorga, nel castello di Viegneheu. Il signore del castello e tutti i suoi abitanti odiano Brehuz, che si accorge di dove è finito solo una volta entrato, e spera quindi di non essere riconosciuto. La damigella conduce Brehuz al palazzo del suo parente, lo fa spogliare delle sue armi e nel frattempo manda un valletto dal signore del castello per avvisarlo della presenza di Brehuz. Nonostante lei pretenda che Brehuz sia catturato all'istante, sia il valletto sia il signore del castello ritengono che sarebbe disonorevole, dato che ormai è ospite del castello. La damigella lascia solo Brehuz, sperando che venga catturato, e raggiunge il suo amante, un cavaliere del castello spregevole quanto lei e dall'aspetto ripugnante. Brehuz la vorrebbe ritrovare, ma non vuole attirare l'attenzione su di sé, per cui rimane a cena nella sala comune. Tutti gli abitanti del castello lo hanno ormai riconosciuto e si dispiacciono della sua sorte, visto che è un cavaliere così giovane e prestante. Brehuz li sente parlare di lui e sa che ormai è in trappola. Il nobiluomo che ospita Brehuz, anch'esso dispiaciuto, lo avvisa di quanto sta succedendo e che il giorno seguente verrà arrestato non appena uscirà [253-64].

Il giorno dopo Brehuz si sveglia e gli vengono restituite le sue armi. Esce dal castello accompagnato dalle grida di scherno e dalle

maledizioni dei suoi abitanti, finché incontra quaranta uomini armati che gli sbarrano la strada. Egli manda allora un suo valletto dal signore del castello lì presente per rimproverarlo: non è certo onorevole che quaranta cavalieri si accaniscano contro un uomo solo. Se vuole agire da cavaliere, che mandi contro Brehuz il migliore dei suoi, o i migliori due, per duellare con lui. Se Brehuz vincerà, potrà andarsene indisturbato, altrimenti lo uccideranno. Il signore del castello accetta le condizioni di Brehuz e invia suo nipote a combattere, considerato il miglior cavaliere del castello. Brehuz si sbarazza facilmente di lui ferendolo a morte, e se ne va senza voltarsi. L'unico rammarico che ha è di aver lasciato la damigella nel castello, ma così non è. La damigella se n'è infatti andata col suo amante. Anche se non lo sa, Brehuz si trova sul cammino verso il Pont Norgalois, così come la damigella e il suo amante e così come Lac, Yvain e il Buon Cavaliere. Durante la notte non si è accorto che la damigella gli ha fatto rifare all'indietro la strada percorsa di giorno, per condurlo a Viegneheu senza che lo sapesse. Lungo il cammino, Brehuz incontra un cavaliere del paese che gli dice di avere visto passare di lì Lac, Yvain e il Buon Cavaliere, perciò si affretta per raggiungerli. Arriva a un ponte sull'Asurne dove trova un cavaliere ferito a morte. Il cavaliere gli spiega che da tempo si era messo alla guardia del ponte per sfidare i cavalieri che passavano di lì. Poco fa sono passati tre cavalieri, uno di questi l'ha sfidato e lo ha ferito a morte, lasciandolo a terra. Il cavaliere chiede quindi aiuto a Brehuz, che per tutta risposta si prende gioco di lui e lo lascia lì, proseguendo finché non raggiunge i tre cavalieri. In precedenza, anche la damigella e il suo amante si erano uniti a loro, avvisandoli della morte di Brehuz, che credevano certa. Quando i tre cavalieri vedono invece arrivare Brehuz sano e salvo, lo accolgono con gioia. Anche la damigella finge di essere sollevata alla vista di Brehuz, mentre il suo amante lo sfida per averla. Brehuz accetta la giostra e lo fa volare a terra. A quel punto il codardo gli propone di lasciare che sia la damigella a scegliere tra loro due. Brehuz, sicuro che lei lo ami tanto quanto lui ama lei, accetta di buon grado, ma la damigella se ne va invece dal suo amante, insultando Brehuz e ammettendo di averlo sempre odiato. I due quindi se ne vanno insieme, lasciando Brehuz furibondo [265-79].

I cavalieri proseguono e arrivano in una vasta piana, dove vedono un castello in riva a un grande fiume. Lac, non appena lo vede, non riesce a trattenere dei sospiri di rammarico. Il Buon Cavaliere lo sente e gli chiede di spiegargli cosa sia successo [280-1]:

Al tempo di Uterpendragon, Lac decise di recarsi al castello lì davanti dove dimoravano due suoi cugini che non vedeva da tempo. Poco prima di arrivare al castello incontrò il re Meliadus che lo sfidò a duello e lo disarcionò. Meliadus rifiutò di combattere anche con la spada, e i due proseguirono insieme. Attraversarono un piccolo ponte e videro venirgli incontro i cugini di Lac. In quel momento arrivò anche un altro cavaliere, che cavalcava lungo la riva del fiume disperandosi ad alta voce. Il suo scudo era d'oro pieno, senza figure. Lac decise di scoprire il motivo per il quale il cavaliere si disperava così tanto, ma quest'ultimo si rifiutò categoricamente di dirglielo e ne nacque uno scontro, che Lac perse malamente. Anche Meliadus volle allora combattere con il cavaliere, subendo però la stessa sorte. Toccò quindi ai cugini di Lac, che vennero uccisi entrambi in duello. Il cavaliere se ne andò, e ciò che tutt'oggi ancora lascia sgomento Lac è il fatto che non abbia mai più sentito parlare di lui [282-5].

I cavalieri sono ormai arrivati al ponte dove si svolsero i fatti narrati da Lac, avvenuti lo stesso anno in cui un cavaliere dalle armi nere ferì gravemente il Buon Cavaliere in un torneo che si tenne a Carlion. Il Buon Cavaliere ricorda allora di aver visto lo stesso cavaliere nello stesso periodo, e comincia a raccontare [286-7]:

Il Buon Cavaliere si era offerto di aiutare una damigella diseredata e cavalcava a quel tempo con lei nei paraggi quando sentì dei lamenti provenire dalla foresta. Presso una fonte lì vicino vide il Cavaliere dallo Scudo d'Oro seduto a disperarsi. Il Buon Cavaliere gli chiese il perché di quei lamenti, ma il cavaliere si rifiutò di rispondergli e gli intimò di andarsene. A quel punto arrivò un altro cavaliere che rimproverò al Cavaliere dallo Scudo d'Oro di disperarsi per nulla: il suo amore non sarebbe mai stato ricambiato e la dama per cui si struggeva avrebbe preferito vederlo morto. Il Cavaliere dallo Scudo d'Oro gli chiese allora un dono, ovvero tagliargli la testa con la sua spada, che gli era stata donata proprio dall'amata quando lo aveva fatto cavaliere. L'altro uomo avrebbe dovuto poi portare alla dama entrambe, testa e spada. Il Buon Cavaliere intervenne per bloccare l'ultimo arrivato mentre si accingeva a tagliare la testa al Cavaliere dallo Scudo d'Oro, che per tutta risposta lo sfidò: se il Buon Cavaliere non gli avesse tagliato la testa, sarebbe stato lui a tagliare la testa al Buon Cavaliere. Cominciò quindi uno scontro tra i due, ma quando il Cavaliere dallo Scudo d'Oro stava per avere la meglio, arrivò una damigella ad interrompere il duello, ordinando al Cavaliere dallo Scudo d'Oro di seguirla dalla sua signora. Il Buon Cavaliere non riuscì mai in seguito a sapere il suo nome, cosa che ancora lo tormenta [288-97].

Continuando a interrogarsi sull'identità del Cavaliere dallo Scudo d'Oro, i cavalieri arrivano al castello in riva al fiume, dove incontrano un valvassore che propone loro di alloggiare nel suo

palazzo. Dopo cena arriva un valletto dal Pont Norgalois, in viaggio verso la corte di Artù per avere notizie su chi affronterà il duello per Daire. Lui e Yvain si riconoscono, e il valletto lo avvisa che non sarà il cavaliere che ha accusato Daire a combattere nel duello, ma un cavaliere errante di cui non si conosce l'identità. Yvain lo prega di tornare dal padre e avvisarlo che sta arrivando per aiutarlo. Daire è entusiasta quando apprende la notizia, che si diffonde subito in tutto il paese. Alla vigilia del duello Syrion, il cavaliere che ha accusato Daire, si reca in un castello vicino al Pont Norgalois insieme al cavaliere che dovrà combattere per lui: si tratta di Hervi de Rivel. Quella sera tutti i cavalieri accorsi per assistere al duello fanno la spola tra il castello dove sono alloggiati Syrion e Hervi e quello dove sono alloggiati Yvain e la sua compagnia. Il Buon Cavaliere ordina che nessuno riveli la sua identità, mentre gli viene rivelato che dovrà affrontare Hervi e che a presiedere la corte vi sarà un cugino del Roi de Cent Chevaliers. I cavalieri decidono che si recheranno al duello armati e con gli scudi scoperti, tranne quello del Buon Cavaliere, che verrà scoperto solo al momento del combattimento. Il giorno dopo entrambe le parti si presentano al luogo del duello. Quando i due cavalieri sono pronti a battersi, il Buon Cavaliere scopre il suo scudo. La vista dello scudo d'argento paralizza Hervi, che capisce chi ha davanti e sa di non poterlo sconfiggere. Egli si rifiuta dunque di combattere, e il nobiluomo che presiede la corte è costretto a consultare gli altri signori lì presenti sul da farsi. Si decide di supplicare Daire perché perdoni Syrion, così che si possa raggiungere un accordo senza continuare col duello, e il padre di Yvain accetta, per la gioia di tutti i presenti. Il Buon Cavaliere chiede a Hervi di proseguire con loro verso Qanpercorretin de la Forest, mentre Yvain rimane col padre finalmente libero [298-312].

Il Buon Cavaliere, Hervi, Lac e Brehuz cavalcano insieme per giorni senza incrociare anima viva. All'entrata di una foresta, Lac ricorda che lì vicino si trova la Fontana dei Cavalieri, chiamata così perché spesso vi si trovano cavalieri e avventure, per cui decidono di dirigersi da quella parte. Proseguendo sul sentiero che porta alla fontana incontrano due cavalieri dagli scudi bipartiti di nero e verde. Brehuz e Hervi li sfidano, ma vengono entrambi portati a terra. Decidono allora di seguirli per cercare di vendicarsi, e si separano da Lac e il Buon Cavaliere con la promessa di rivedersi al più tardi alla corte di Natale di Artù. Lac e il Buon Cavaliere avanzano invece verso la fontana. Quando ormai sono vicini sentono un cavaliere lamentarsi, per cui decidono di proseguire a

piedi per vedere cosa sta succedendo senza farsi notare. Vicino alla fontana vedono un cavaliere di bell'aspetto che si dispera a lungo per Amore, finché non arriva una damigella a cavallo. Il cavaliere è così assorto nei suoi pensieri che non la nota finché lei non è davanti a lui e comincia ad insultarlo. Solo allora si accorge di lei e la riconosce, disperandosi ancora di più perché si tratta di una damigella che serve la donna che ama. Mentre la damigella lo insulta e lui si dispera, arriva un nano con in mano una frusta che comincia ad accanirsi sul cavaliere colpendolo come può. Il cavaliere non fa altro che chiedere pietà, senza reagire, mentre la damigella incita il nano. A quel punto arriva anche una bellissima donna anziana, che ordina al nano di smettere di infierire sul cavaliere. È il suo turno infatti di insultare quella nullità, che mentre si dispera tenta di giustificarsi, ricordando di essere stato un tempo un cavaliere valoroso. Mentre lo umilia, la donna lascia intendere che la damigella di cui il cavaliere è innamorato è in pericolo di vita, poi fa per andarsene. Il cavaliere la supplica di rimanere e raccontargli tutto. La dama gli spiega allora che due mesi prima due cavalieri hanno accusato la damigella di tradimento alla corte del re di Orcanie, chiedendo che venga diseredata (ella è infatti figlia di un re). La damigella ha giurato che avrebbe messo in campo un cavaliere per provare in duello contro i due accusatori la sua innocenza, ma da allora non ha ancora trovato chi sarà il suo campione, ed è stata quindi imprigionata in attesa che qualcuno si faccia avanti entro il termine stabilito, altrimenti verrà condannata a morte. La donna aggiunge che i due cavalieri che l'hanno accusata sono i migliori al mondo, ma per il cavaliere non è possibile: il re Meliadus è tornato nel Leonois, e il Buon Cavaliere senza Paura non farebbe mai una cosa simile, perciò sarà egli stesso a combattere per la sua amata. La donna si dice dubbiosa, ma si capisce ormai che è venuta alla fontana per far rinsavire il cavaliere e farlo combattere per la damigella. Continuando a fingersi diffidente, gli promette tuttavia che lo porterà al suo castello finché non avrà recuperato le forze, e allora gli rivelerà anche il luogo e il giorno del duello. La damigella e il nano a quel punto se ne vanno, mentre la donna dona al cavaliere un palafreno. Egli si riveste delle sue armi, compreso uno scudo coperto di nero, e se ne va con lei [313-39].

Lac e il Buon Cavaliere hanno assistito meravigliati alla scena nascosti tra i cespugli. Decidono di seguire il cavaliere per scoprire chi sia, nonostante questo impedisca loro di recarsi alla corte di Natale di Artù. Quando raggiungono il cavaliere e la dama, il Buon Cavaliere sfida alla giostra il cavaliere della fontana, che non

ha però voglia di combattere e rifiuta inoltre di dirgli il suo nome. I quattro proseguono allora insieme finché incontrano un fiume. L'unico ponte dove si può attraversare è lo stesso dove il Morholt si è messo di guardia contro gli uomini di Artù per vendicare l'uccisione di Guivret. Il Morholt in quel momento si sta ancora riprendendo dalla ferita infertagli da Escoralt le Povre, perciò ha messo a guardia del ponte dieci cavalieri e venti soldati a piedi. Quando arrivano in prossimità del ponte, i tre cavalieri incontrano un valletto che spiega loro la situazione. Il Buon Cavaliere decide allora di sconfiggere da solo tutti gli uomini a guardia del ponte, cosa che fa senza troppa difficoltà: dopo avere ucciso i primi tre cavalieri che incontra e averne abbattuto un quarto, tutti gli altri fuggono a nascondersi nella torre lì davanti. I tre cavalieri e la dama attraversano il ponte e continuano il loro viaggio, mentre un valletto esce dalla torre e va ad avvisare il Morholt. Quest'ultimo capisce subito che si trattava del Buon Cavaliere e si pente di essersi messo a guardia del ponte. Egli sa che Escoralt si recherà alla corte che Artù terrà tra poco e racconterà tutto, e a quel punto non ci vorrà molto prima che gli altri cavalieri della Tavola Rotonda arrivino al ponte per metterlo a morte. Decide quindi che non appena sarà guarito si recherà da Artù per chiedergli di perdonarlo e di avere pietà di lui [340-54].

Capitolo IX. La presa dell'Escu Loth

Il Buon Cavaliere e Lac cavalcano insieme alla dama e al cavaliere della fontana quando vedono un castello davanti a loro. La donna domanda ai due cavalieri erranti se siano cavalieri di Artù, e saputo che lo sono, consiglia loro di non seguirli ma di alloggiare presso un altro castello lì vicino, dove saranno accolti con onore. Il castello che vedono è un castello che Loth d'Orcanie ha costruito mentre era in guerra con Uterpendragon, e non è mai stato conquistato né da lui né dal figlio Artù. Quest'ultimo ha inoltre ucciso di recente il signore del castello a un torneo, per cui i suoi due figli hanno giurato e fatto giurare a tutti gli abitanti che si vendicheranno umiliando tutti i cavalieri di Artù che passano di lì. Lac e il Buon Cavaliere non si lasciano tuttavia spaventare e decidono di proseguire. Il cavaliere della fontana interroga gli altri due su chi sia il migliore cavaliere del mondo. Per lui è il Buon Cavaliere senza Paura, anche se l'ha visto venire sconfitto proprio lì vicino da un cavaliere di poco conto. La dama non gli crede, per cui lui racconta [355-8]:

Il Buon Cavaliere cavalcava all'epoca con Helain le Brun, un cavaliere di scarso valore. Helain conduceva con sé una damigella. Vicino a quel castello i due incontrarono un altro cavaliere che stava aspettando Helain perché voleva impossessarsi della sua damigella. Il cavaliere sconfisse entrambi, prima il Buon Cavaliere e poi Helain, e quindi se ne andò con la damigella [359].

Il cavaliere della fontana non vuole ovviamente rivelare a Lac l'identità del vincitore. Il Buon Cavaliere, inizialmente addolorato dal fatto che Lac sia venuto a conoscenza di una sua sconfitta, prende allora la parola per raccontare, mantenendo l'incognito, di quando egli si vendicò sullo stesso cavaliere che gli fece quell'affronto [360-1]:

Il Buon Cavaliere dovette rimanere due mesi in quel castello per guarire dalla ferita ricevuta, e nel frattempo venne a sapere che il cavaliere che l'aveva sconfitto portava uno scudo d'azzurro a una spada d'argento posta in palo. Appena guarito cominciò a cercare il cavaliere, e un giorno che cavalcava per il reame di Norgales lo trovò a disperarsi presso una fontana perché la damigella lo aveva lasciato per un cavaliere codardo. Poco dopo arrivò però uno scudiero che lo avvisò di come una compagnia di venti cavalieri si fosse impossessata della damigella sul vile cavaliere. I cavalieri e la damigella stavano per passare di lì. Il cavaliere con lo scudo azzurro inizialmente non sembrò intenzionato a combattere per riprendersela, ma dopo essere stato rimproverato dal Buon Cavaliere, decise di tentare e attaccò i venti cavalieri, uccidendone uno ma venendo subito dopo disarcionato. A quel punto attaccò anche il Buon Cavaliere, che sconfisse tutti e dichiarò di volere portare via con sé la damigella. In quel momento arrivò il cavaliere codardo, che rimproverò al cavaliere con lo scudo azzurro di essere malvagio quanto lui dato che non aveva il coraggio di attaccare il Buon Cavaliere. Fu quindi il codardo a sfidare il Buon Cavaliere, che decise allora di donargli la damigella. Il cavaliere dallo scudo azzurro, non volendosela prendere col codardo perché ritenuto troppo vile, decise di attaccare il Buon Cavaliere, venendo però stavolta sconfitto [362-70].

Una volta entrati nel castello, la dama preferisce non alloggiare insieme a Lac e il Buon Cavaliere per paura che riconoscano il cavaliere della fontana, per cui le due coppie si separano. La dama si reca col cavaliere da una sua parente, mentre Lac e il Buon Cavaliere incontrano un valvassore che domanda loro di alloggiare nel suo palazzo, accogliendoli con molto onore. Durante la cena arriva un valletto, parente dei signori del castello, che chiede a Lac se siano cavalieri di Artù. Lac non può che rispondere di sì, per la disperazione del valvassore che li ospita. Quaranta uomini armati

si presentano allora a palazzo. Il valvassore spiega loro che quella sera gli uomini sono lì solamente per accertarsi che non fuggano. L'indomani farà ai due cavalieri erranti la cortesia di farli uscire dal suo palazzo con le loro armi e a cavallo, cosa che basta a rassicurare Lac e il Buon Cavaliere, che poi dovranno però vedersela con tutti i cavalieri del castello. Il giorno seguente i due cavalieri indossano le armi ed escono. Le vie sono piene di cavalieri pronti ad assalirli, quando Lac ordina ai loro scudieri di scoprire i loro scudi. Il Buon Cavaliere si rammarica subito di questa scelta, che ritiene disonorevole: ora che sanno chi sono, avranno paura di loro. I due fratelli signori del castello sono in effetti rimasti sgomenti alla vista dello scudo d'argento, e gli altri cavalieri, non vedendo i loro signori attaccare, rimangono immobili in attesa. Spazientito, il Buon Cavaliere decide di cominciare lo scontro, ma subito il più anziano dei due fratelli gli chiede di fermarsi e aspettare finché non si sia consultato con gli altri nobiluomini del posto. I due fratelli e altri trenta cavalieri si riuniscono allora nella chiesa del castello e decidono di lasciar partire i due cavalieri sani e salvi, nonostante siano cavalieri di Artù, per evitare di essere tutti sconfitti. Quando fanno sapere a Lac e al Buon Cavaliere le loro condizioni, i due cavalieri erranti hanno altri piani. Essi decidono infatti di attaccare e colpire per primi i due fratelli signori del castello, che uccidono entrambi. Una volta sconfitti loro due, gli altri cavalieri quasi non oppongono resistenza, anzi fuggono tutti a ripararsi nelle loro case, lasciando vuote le strade e la piazza. Dopo una breve discussione con i due cavalieri tramite un messaggero del castello, gli abitanti si riuniscono tutti in una chiesa, dove giurano fedeltà ad Artù seguendo ciò che gli viene detto dal Buon Cavaliere. Vengono poi scelti i due uomini più nobili, che sono inviati a Qanpercorretin de la Forest da Artù per consegnargli le chiavi del castello [371-95].

I messaggeri raggiungono Qanpercorretin de la Forest la vigilia di Natale. Artù è arrivato quella mattina, convinto che il giorno dopo sarà presente a corte anche il Buon Cavaliere senza Paura, che gliel'ha promesso l'ultima volta che si sono visti. Il suo siniscalco Kex lo avverte però di averlo visto in un sogno insieme a un altro cavaliere; nessuno dei due sarà lì a Natale. I due messaggeri si presentano da Artù per consegnargli le chiavi dell'Escu Loth: il castello è chiamato così perché per Loth è sempre stato una difesa contro Uterpendragon. Il re è incredulo e i messaggeri gli raccontano come sia potuto accadere. Quando nominano lo scudo d'argento a gocce d'oro, Artù capisce che è Lac a viaggiare

insieme al Buon Cavaliere, e si rammarica che i messaggeri non sappiano se i due cavalieri vorranno recarsi l'indomani a corte. Galvano dice che se non saranno presenti si metterà alla loro ricerca, ma Artù spera che il Buon Cavaliere mantenga la sua promessa. La sera della vigilia arriva a corte Escoralt le Povre, a cui Artù racconta la presa dell'Escu Loth. Saputo dove si trova il castello, Escoralt racconta al re del ponte lì vicino, dove il Morholt sta di guardia per vendicare l'uccisione di Guivret. Fa chiamare quindi i messaggeri dell'Escu Loth per avere notizie del ponte. Uno dei due messaggeri lo conosce bene, vi è stato due volte negli ultimi giorni. La prima volta è stata il giorno in cui Escoralt si è battuto col Morholt. Egli ha incontrato Escoralt vicino al ponte, ma avrebbe preferito non incontrarlo, dato che è stato umiliato. Artù vuole sapere allora cos'è successo [396-406]:

In quel giorno il messaggero ha incontrato Escoralt vicino al ponte, che lo ha sfidato e disarcionato per impossessarsi della damigella con cui cavalcava. Egli allora lo ha inseguito e gli ha chiesto di riavere la damigella: se Escoralt gli avesse fatto questa cortesia, egli sarebbe stato d'ora in poi cortese coi cavalieri erranti, cosa che fino a quel momento non era invece successa. Escoralt gli fece giurare di essere da quel momento in poi cortese coi cavalieri erranti e gli restituì quindi la damigella.

Dopo quell'incontro, il messaggero ha sentito dire che Escoralt si è recato al ponte e ha sconfitto il Morholt. Da quello che gli è stato detto, inoltre, il giorno prima che venisse conquistato l'Escu Loth un solo uomo ha sconfitto su quel ponte dieci cavalieri e venti sergenti. Artù è sicuro che si sia trattato del Buon Cavaliere o di Lac [407-11].

Il giorno seguente la corte è magnifica. Blioberis viene scelto per portare in processione fino alla chiesa la spada di Artù, essendo il cavaliere che appartiene al lignaggio più nobile tra quelli presenti. Alcuni non sono d'accordo, dato che non è figlio di un re ma di un semplice cavaliere. Galvano però ricorda a tutti che egli discende da una stirpe di re così antica da risalire a prima che arrivasse il cristianesimo in Gran Bretagna. Il lignaggio di Ban discende infatti dalla stirpe di re David, e così come da David discende Blioberis, così fanno Lancillotto e Tristano, quest'ultimo tramite Meliadus. Per decidere chi assomigli più a David tra Lancillotto e Tristano, Blioberis si è scontrato in Cornovaglia con Gaheriet, ma la battaglia è stata interrotta proprio dall'arrivo dello stesso Tristano [412-3].

Capitolo x. Corte di Natale di Artù, Lac e il Buon Cavaliere si separano

Finita la messa, Artù torna a palazzo insieme ai suoi baroni e ai suoi cavalieri. Ydier, figlio di Nu, fatto cavaliere da meno di un anno, invita il re a cominciare il pranzo, ma Artù vuole come al solito aspettare che arrivi a corte un'avventura prima di sedersi a tavola. Poco dopo ecco entrare una bellissima damigella con in mano la testa di un cavaliere. Interrogata dal re, la damigella spiega che si tratta della testa di suo fratello [414-6]:

Un nano si presentò da Artù per avvisarlo che Dorman, il Buon Cavaliere di Norgales, era tenuto in prigione. Il fratello della damigella, presente a quella corte, si propose allora per andare a liberarlo, e Artù accettò di buon grado. La damigella lo accompagnò in quella missione e i due arrivarono a una grande montagna dove trovarono una croce di marmo con un'iscrizione. Letto ciò che c'era scritto sulla croce, il cavaliere disse alla sorella che non poteva seguirlo oltre e continuò da solo. La damigella aspettò tutto il giorno alla croce, e vi ritornò il giorno seguente, finché vide arrivare uno scudiero sconosciuto che le portò la testa del fratello e le disse di portarla ad Artù [417-8].

La damigella chiede al re che invii un nuovo cavaliere per compiere l'impresa e per vendicare allo stesso tempo suo fratello. Artù fa mettere la testa del cavaliere su un tavolo al centro della sala, così che tutti la possano vedere, poi viene servito il pranzo. Quando hanno finito di mangiare, a proporsi per la missione è proprio Ydier, chiedendo un dono ad Artù. Il re lo ritiene troppo giovane, ma ormai gli ha concesso un dono e gli affida comunque la missione. La damigella vuole accompagnarlo di persona ed è impaziente di vedere vendicato suo fratello, per cui i due si mettono subito in marcia. Quella sera arrivano a un castello dove sono ricevuti con gioia dal signore del posto. Ydier gli racconta della presa dell'Escu Loth, e il signore comincia allora a lodare molto Lac, di cui non sentiva parlare da quindici anni e che credeva fosse morto. Egli racconta a Ydier come lo ha conosciuto [419-25]:

Il signore e Lac sono stati compagni d'armi, nonostante in precedenza Lac abbia ucciso nello stesso giorno suo padre e suo fratello, anche se solamente per difendersi. Quando il signore del castello seppe questa cosa, si mise subito alla ricerca di Lac per vendicarsi. Lo cerco a lungo senza successo, finché arrivò al castello dove sono ora. All'epoca apparteneva a un cugino di Lac, che egli amava molto. Il signore decise allora di vendicarsi su di lui, dato che non riusciva a trovare Lac, per cui lo sfidò e lo uccise, tagliandogli la testa e facendola riportare al castello da uno

scudiero della vittima. Gli uomini del castello lo inseguirono e lo catturarono lì vicino. Volevano decapitarlo sul posto per vendicarsi, ma uno dei cavalieri del castello suggerì di radunare una corte e giudicarlo come si conveniva. Così fecero, e decisero di farlo morire come lui aveva ucciso il loro signore, tagliandogli la testa. Dopo qualche giorno in prigione lo condussero al luogo dove aveva ucciso il loro signore per decapitarlo, quando arrivò Lac. Tutti lo riconobbero grazie allo scudo d'argento a gocce d'oro. Egli fu subito informato di cos'era successo e decise di decapitare egli stesso il cavaliere. Quando il signore vide che stava per ucciderlo lo stesso uomo che aveva ucciso suo padre e suo fratello, lo esortò a sbrigarsi e gli spiegò quanto lo odiava. Lac allora decise di rimandare l'esecuzione e portarlo in un eremo lì vicino, facendogli giurare di attenderlo lì. Dopo quattro giorni Lac ritornò e lo condusse nuovamente al castello. Quando arrivarono, gli abitanti accolsero con gioia il cavaliere, a cui Lac donò il castello e a cui diede in moglie la figlia del cugino [426-35].

Il giorno seguente, Ydier e la damigella ripartono e cavalcano insieme finché non incontrano il Buon Cavaliere senza Paura e Lac. Ydier chiede una giostra a uno dei due e il Buon Cavaliere accetta, sconfiggendolo e lasciandolo a terra privo di sensi. La damigella comincia quindi a disperarsi, e alla richiesta di spiegazioni del Buon Cavaliere, gli racconta della missione intrapresa da Ydier, missione di cui si fa carico a questo punto il re di Estrangorre. Lui e Lac si separano, promettendo di ritrovarsi all'Escu Loth o a Camelot. Il Buon Cavaliere segue la damigella, mentre Lac continua la ricerca del cavaliere della fontana [435-42].

Capitolo XI. Lac ritrova Brehuz e Hervi de Rivel

Lac prosegue da solo, addolorato di essersi dovuto separare dal Buon Cavaliere. Dopo qualche ora di cammino, incontra due cavalieri che lo sfidano a duello. Egli inizialmente accetta, ma mentre si avvicinano si riconoscono: si tratta di Brehuz e Hervi de Rivel. I tre decidono allora di continuare insieme il loro viaggio. Lac spiega loro come mai si sia separato dal Buon Cavaliere, poi chiede se abbiano incontrato un cavaliere dallo scudo coperto di nero che cavalca un cavallo nero. Brehuz dice che dopo aver inseguito invano per giorni i due cavalieri che li hanno disarcionati, lui e Hervi hanno incontrato stamani il cavaliere di cui parla Lac, anche se ne avrebbero fatto volentieri a meno. Egli racconta a Lac cos'è successo [443-6]:

Lui e Hervi arrivarono nei pressi di un rudere. Un cavallo era legato a un albero lì davanti, sul quale era appoggiata una lancia e al quale era appeso uno scudo. Brehuz e Hervi capirono che un cavaliere stava riposo-

sando nel rudere ed entrarono, ma il cavaliere non si svegliò né quando il suo cavallo nitì al loro arrivo né quando i due furono in piedi davanti a lui. Decisero quindi di svegliarlo, cosa che il cavaliere reputò una scortesia. Egli si armò in fretta e attaccò Brehuz e Hervi, disarcionandoli entrambi e andandosene [447-8].

Lac li rincuora dicendo di credere che il cavaliere sia in realtà un guerriero molto valoroso. I tre decidono quindi di separarsi: Hervi vuole tentare di raggiungere il Buon Cavaliere senza Paura, che secondo Lac si sta dirigendo verso il Sorelois, mentre Brehuz e Lac proseguiranno insieme [449-50].

Capitolo XII. Hervi e i racconti di un anziano valvassore

Dopo essersi separato da Lac e Brehuz, Hervi de Rivel cavalca finché non arriva a un castello situato sulla riva del fiume Asurne. Vicino alla porta del castello incontra un anziano cavaliere che lo convince ad alloggiare da lui per la notte, dato che ormai è tardi. Dopo aver cenato, il vecchio cavaliere gli chiede chi sia. Hervi gli rivela quindi il suo nome e di essere un cavaliere della Tavola Rotonda. Il padrone di casa si rammarica di non avere avuto la sua compagnia prima di allora, poiché avrebbe potuto vendicare la più grande villania che abbia mai visto, accaduta quello stesso giorno davanti al castello dove si trovano e di cui si è reso protagonista un cavaliere con uno scudo di verde a due bande bianche. Hervi dice di avere già sentito parlare di uno scudo simile: ad indossarlo è un membro della Tavola Rotonda. L'ospite di Hervi racconta l'accaduto [451-4]:

Il nobiluomo stava tornando al castello insieme al cavaliere malvagio, che aveva incontrato lungo la via. I due trovarono davanti al castello un altro cavaliere che conduceva una damigella. Non appena la vide, il cavaliere malvagio si volle impossessare di lei, che protestò e lo accusò quindi di mancare di cortesia, rifiutando la sua compagnia. Per tutta risposta il cavaliere traditore la uccise tagliandole la testa con un colpo di spada. A questa uccisione a tradimento seguirono le proteste del compagno della damigella, che era però disarmato e subì la stessa sorte della sua compagna [455-7].

Il cavaliere del racconto fatto a Hervi è stato il primo a compiere un simile atto di slealtà. Egli verrà poi ucciso da Palamedés. E seguendo il suo esempio che Brehuz ha cominciato a tormentare dame e damigelle, e dopo di lui hanno cominciato a compiere misfatti Mordret, il figlio di Artù, e suo fratello Agravain. Dopo questi quattro, sarà il turno di Calinan le Noir, il figlio di Guiron.

Quest'ultimo era un cavaliere perfetto, abile suonatore d'arpa come Tristano e compositore di sette *lais*, chiamato Guiron il Cortese perché non si macchiò mai di tradimento né di villania. Egli è morto dopo che Lancillotto combatté dalla parte di Galeotto. Il figlio Calinan, al contrario, era un cavaliere malvagio, anche se un ottimo combattente con la lancia. Egli è riuscito a disarcionare in un solo giorno Lancillotto, Hestor de Marés, Blioberis, Kex, Artù e Galvano davanti alla Fontana del Pino. A quel punto è sopraggiunto Palamedés che lo ha sconfitto e ucciso con un solo colpo di lancia, vendicando i cavalieri abbattuti e poi andandosene. Artù, riconoscendolo, lo dichiara insieme a Tristano il miglior cavaliere al mondo, indispettendo Lancillotto. Quest'ultimo insegue quindi Palamedés per misurarsi con lui. Una volta raggiunto, Palamedés rifiuta però il confronto: egli sa di avere a che fare con Lancillotto e sa anche che nessuno gli crederebbe se dicesse di averlo sconfitto in duello senza che vi siano testimoni. Propone quindi di recarsi in Cornovaglia da Tristano per combattere di fronte a lui, ma Lancillotto non accetta queste condizioni e così il duello viene rimandato [457-60].

Capitolo XIII. Hervi incontra Daguenet le Fol

Hervi e il suo ospite decidono di parlare di altro, e Hervi gli chiede quindi se sia mai stato un cavaliere errante. Il vecchio cavaliere gli risponde di esserlo stato per un anno, ma di avere abbandonato quella vita dopo aver ricevuto un colpo tremendo, che lo ha spaventato molto e gli ha fatto inoltre perdere la damigella che amava. Il vecchio cavaliere prosegue lamentandosi dei continui scontri tra cavalieri erranti e dell'odiosa usanza di impadronirsi delle damigelle altrui. Hervi, divertito dalla sua vigliaccheria, chiede allora di conoscere la storia del colpo che l'ha spaventato a tal punto [461-3]:

Egli era stato fatto cavaliere da Uterpendragon, ma non si dedicava a cercare avventure, preferendo rimanere a corte e venendo perciò disprezzato da tutti. Dopo sette anni dalla sua investitura si innamorò di una damigella di Camelot, che lo rifiutò perché non lo riteneva un cavaliere, non avendo mai compiuto un'impresa degna di onore. Egli allora decise di mettersi in cerca di avventure, e nei quattro mesi successivi sconfisse dieci cavalieri, inviandoli poi da Uterpendragon come prigionieri. A quel tempo venne fatto cavaliere il Buon Cavaliere senza Paura. Dopo un anno il cavaliere tornò a Camelot e venne accolto con onore. La damigella accettò di concedersi a lui, chiedendogli però di non restare a Camelot ma di andarsene da lì. I due si misero in cammino e dopo tre giorni incon-

trarono il Buon Cavaliere senza Paura, che sfidò e sconfisse il cavaliere, ferendolo gravemente e conducendo via con sé la damigella [464-7].

La mattina seguente, Hervi riparte dal castello di buon mattino in cerca del Buon Cavaliere. Mentre cavalca a fatica a causa della neve sente un grido di aiuto provenire dalla boscaglia. Lascia il cavallo ai suoi scudieri e si incammina tra gli arbusti finché arriva a una fontana, dove vede un cavaliere armato giacere prono e gridare pietà. Un uomo che non indossa altro che dei pantaloni sta sopra di lui e lo colpisce in testa con la sua stessa spada, che gli ha tolto di mano. Hervi si stupisce più del fatto che quell'uomo sia nudo con quel freddo che del fatto che sia in grado di sottomettere un cavaliere armato, data la sua stazza. Il cavaliere grida disperato ad Hervi di soccorrerlo contro quel forsennato, ma a nulla vale la richiesta cortese di Hervi all'uomo nudo. Hervi allora strappa con la forza la spada di mano al folle. La spada cade sulla neve ma l'uomo è più svelto di Hervi e la riprende, rimproverandogli poi di essersela presa con lui mentre non è armato. Nel frattempo il cavaliere ferito si è rialzato e Hervi gli chiede come sia possibile che si sia fatto sottomettere da un uomo disarmato. Egli comincia a giustificarsi ma a quel punto il folle lo attacca e gli conficca la spada in testa, uccidendolo sul colpo [468-72].

Hervi rimane lì sbalordito e umiliato, mentre il folle, resosi conto che l'uomo è morto, ride tra sé guardando il suo corpo. Hervi capisce di avere a che fare con un cavaliere, per quanto fuori di senno. Si tratta in effetti di un cavaliere, di nome Daguenet le Fol, un tempo assennato ma ora completamente impazzito. È un cavaliere ancora giovane, che tanto ha amato la corte di Artù prima di diventare folle e che la ama ancora di più ora che ha perso il senno, tornandoci di continuo. Daguenet si è rivolto proprio ad Artù per chiedergli di indicargli dove trovare uno dei tanti Tristani. Egli è infatti convinto che esista più di un Tristano da quanto spesso lo sente nominare. Artù, non senza ironia, lo invia in Cornovaglia dal re Marc, dove si trova il vero e unico Tristano. Daguenet si reca allora a Tintinol alla corte di Marc, dove è subito riconosciuto e dove gli indicano Tristano. Egli ammette che sembra un cavaliere valoroso, ma non certo all'altezza del cavaliere che ha catturato in precedenza quell'anno, ovvero Lancillotto, provocando le risate di tutti quelli che lo ascoltano. Il cavaliere che ha fatto prigioniero, continua Daguenet, ha ucciso due giganti a guardia di un passo pericoloso e poi ha conquistato la Dolorosa Guardia, mentre Tristano non ha compiuto alcuna grande impresa oltre ad avere ucciso il Morholt [473-4].

Capitolo XIV. Avventure di Hervi e Daguenet, ingresso in scena di Danain il Rosso

Dopo aver riso sul corpo del cavaliere che ha ucciso, Daguenet si veste delle armi della vittima e sfida Hervi, che rifiuta però di combattere. Daguenet se ne va quindi a piedi nudi sulla neve. Hervi lo segue, curioso di sapere cosa farà. I due arrivano a una casa diroccata, davanti alla quale è legato un cavallo. A fianco al cavallo stanno uno scudo di nero a una banda di rosso e una lancia. Daguenet sale a cavallo, prende le armi e sfida di nuovo Hervi, che accetta di combattere nonostante sia a piedi. Daguenet sta per cominciare l'assalto quando si ferma a pensare, rimanendo immobile per lungo tempo. Comincia quindi a disperarsi per aver perso una damigella, poi, dopo essere rimasto di nuovo in silenzio per lungo tempo, smonta da cavallo, gli toglie i finimenti e comincia a gettare via le sue armi. Nudo come prima, fugge scalzo sulla neve senza che Hervi riesca più a vederlo. Hervi torna allora dai suoi scudieri. Cominciano a seguire le tracce di Daguenet a cavallo finché arrivano a un grande fiume. Sulla riva incontrano un cavaliere che si è spogliato per controllare una ferita che gli è appena stata inferta. Il cavaliere chiede aiuto ad Hervi, che gli benda la ferita e gli chiede cosa sia successo [475-82]:

Il cavaliere si era arrestato in quel luogo perché il fiume è troppo profondo per passare dall'altra parte, togliendosi le armi. A quel punto è arrivato Daguenet gridando come un pazzo. Daguenet stava per buttarsi nel fiume per attraversarlo, per cui il cavaliere lo ha bloccato perché non si uccidesse. Daguenet ha visto allora la lancia del cavaliere lì vicino, l'ha presa e ha ferito il cavaliere, poi si è gettato nel fiume attraversandolo a nuoto [483-4].

Hervi rassicura il cavaliere che guarirà da quella ferita in poco tempo, poi decide di attraversare a sua volta il fiume, nonostante le proteste dei suoi scudieri, riuscendoci a malapena. Una volta passato il fiume, ricominciano a seguire le tracce di Daguenet. Cavalcano tutto il giorno senza riuscire a trovarlo, finché arrivano a un grande castello in mezzo a una piana. Si tratta del Chastel Apparant, un castello del re Pellinor in cui è nato Lamorat de Galles. Hervi manda avanti un suo scudiero per trovargli un alloggio. Lo scudiero incontra un valvassore che si dice disposto a ospitarli e torna ad avvisare Hervi. Quando entrano nel castello, mentre percorrono la strada principale verso la dimora del valvassore, vedono Daguenet venire loro incontro in mezzo a una folla di abitanti che scappa da lui. Egli, ancora nudo, sta infatti lanciando pie-

tre a chiunque gli stia intorno. Quando vede Hervi si ferma e lo saluta cortesemente, riconoscendolo come cavaliere errante, poi continua indisturbato. Hervi va ad alloggiare dal valvassore, chiedendogli notizie di Dagueuet. In quel castello, dice il valvassore, Dagueuet è conosciuto da quando era ancora un cavaliere cortese, e a molti dispiace che sia impazzito. Tuttavia, data la sua forza, non sono mai riusciti a catturarlo per tentare di curarlo, perché chiunque ci abbia provato è stato ucciso. Hervi chiede allora di raccontargli come Dagueuet abbia perso il senno [485-90]:

Due anni prima si tenne un grande torneo davanti al castello per far sì che la signora del luogo, una damigella bellissima, trovasse marito. A quel torneo vennero due compagni d'armi molto giovani, entrambi fatti cavalieri da poco: Dagueuet e Helior de l'Espine. Entrambi si innamorarono della damigella e si impegnarono nei combattimenti, ricevendo molte lodi, ma nessuno dei due rivelò all'altro di essere innamorato della damigella. Qualche tempo dopo il torneo il padre della damigella fu accusato di tradimento alla corte del re Pellinor. Dagueuet, rimasto lì dopo il torneo per ammirare la damigella, si impegnò a combattere per il signore del castello. Si recò quindi alla corte di Pellinor, combatté contro il cavaliere che aveva accusato di tradimento il padre della damigella e lo sconfisse, uccidendolo. Mentre stavano tornando al Chastel Apparant, Dagueuet venne informato che uno dei suoi fratelli lo stava aspettando alla corte di Artù. Egli rimase quindi alla corte di Artù per un anno, poi tornò al Chastel Apparant insieme a Helior, dove vennero accolti con gioia. Dopo una settimana, Dagueuet chiese al signore del castello la figlia in sposa. Il padre della damigella accettò volentieri, e una volta celebrate le nozze Dagueuet si allontanò dal castello insieme alla damigella e Helior. Lo stesso giorno incontrò lungo il cammino un cavaliere del reame di Benoïc, che non appena vide la damigella volle impossessarsene. Cominciò un lungo scontro tra i due, che uccisero i loro cavalli alla prima giostra e rimasero a piedi. Mentre combattevano, Helior si allontanò con la damigella con la scusa di portarla in salvo da eventuali altri attacchi, ma conducendola in realtà con sé in Cornovaglia. Dagueuet, una volta sconfitto il cavaliere di Benoïc, iniziò a cercare Helior e sua moglie. La sua ricerca continuò giorno e notte per due mesi, poi Dagueuet tornò al Chastel Apparant per tentare di avere notizie della moglie. Non potendo sapere nulla nemmeno lì, si ammalò gravemente e rimase malato per un anno, finché non perse del tutto il senno. Da ormai due mesi è impazzito completamente, e l'unico modo con cui gli abitanti del castello riescono a calmarlo è nominando re Artù [491-5].

Hervi racconta a questo punto al valvassore quanto ha visto di Dagueuet nel corso della giornata. Il valvassore gli chiede che scudo portasse il cavaliere ucciso da Dagueuet, e quando Hervi

glielo dice capisce subito che si trattava proprio di Helior de l'Espine. Quella sera dopo cena Hervi chiede al valvassore se abbia visto passare altri cavalieri erranti di recente, ma gli viene detto di no. Il giorno seguente si rimette in cammino, e verso mezzogiorno scorge sulla neve le tracce di alcuni cavalli, che segue nella speranza che si tratti del Buon Cavaliere. Quando raggiunge la compagnia davanti a lui, si accorge in realtà che si tratta di un altro cavaliere con uno scudo coperto, che conduce con sé due damigelle, una bellissima e l'altra molto brutta, e un vecchio nano. I due si salutano cortesemente. Dopo aver cavalcato un po' insieme, Hervi si dice stupito dal fatto che il cavaliere conduca due damigelle, cosa che lo costringe a duellare contro due cavalieri alla volta. Il cavaliere è d'accordo che si tratti di un'impresa molto ardua, e coglie così l'occasione per liberarsi delle damigelle affidandole ad Hervi, che gli sembra un cavaliere valoroso. Hervi crede inizialmente che scherzi, ma capisce subito che invece fa sul serio. Il cavaliere, prima di donargliele, gli fa sapere che la damigella bellissima è in realtà la più scortese del mondo, mentre l'altra damigella è l'esatto opposto: molto brutta ma estremamente cortese. Le proteste di Hervi non valgono a nulla e viene costretto a combattere, avendo però la peggio. Capendo che non potrà sconfiggere il cavaliere in un duello con la spada, Hervi accetta allora le damigelle, chiedendogli però in cambio di poter vedere il suo scudo. Quando vede lo scudo d'azzurro a un leone rosso, riconosce subito Danain il Rosso [496-503].

Hervi è meno dispiaciuto quando sa che è stato un cavaliere così valoroso ad abbattearlo. Egli chiede nuovamente a Danain di non affidargli le due damigelle, ma a quel punto la damigella bella e scortese comincia a insultarlo e ad accusarlo di essere un vigliacco. L'altra damigella, dicendogli di lasciar perdere gli insulti della sorella, lo tenta invece di convincere dicendogli che sarebbe una scortesia troppo grande se le lasciasse sole senza accompagnatore, soprattutto perché egli è un cavaliere errante. Hervi allora accetta di prenderle con sé, e la damigella cortese lo rassicura dicendogli che non dovranno proseguire molto insieme: si stanno infatti recando in un castello lì vicino alla ricerca di un loro parente, cioè Brehuz. Hervi dice loro di essersi separato da poco da quest'ultimo e che le accompagnerà volentieri nella loro ricerca. Prima di separarsi da Danain, gli chiede in che direzione intenda proseguire. Danain gli spiega che si sta recando a una battaglia nella quale si è impegnato già da qualche giorno. Ne farebbe volentieri a meno,

anche perché gli è giunta voce che dovrà combattere contro un cavaliere migliore di lui. Hervi ribatte allora che vi sono al mondo solo tre cavalieri migliori di lui: il Buon Cavaliere senza Paura, Meliadus e Lac. Egli sa che il Buon Cavaliere senza Paura vuole molto bene a Danain, perciò si rifiuterà di battersi con lui non appena lo riconoscerà. La stessa cosa vale per Lac, mentre Meliadus in questo momento è nel Leonois, come sa bene anche Danain. Quest'ultimo chiede a Hervi se abbia notizie del Buon Cavaliere. Hervi gli racconta cosa è successo negli ultimi giorni, poi aggiunge che l'unica cosa che sa è che ora si sta dirigendo verso il Sorelois insieme a una damigella che proviene dalla corte di Artù. Danain chiede quindi a Hervi se di recente abbia visto un cavaliere che porta uno scudo d'oro, a cui ha visto compiere una prodezza straordinaria di recente. Inizialmente Hervi dice di no, ma quando Danain aggiunge che il cavaliere montava un destriero nero che zoppicava da una zampa posteriore, Hervi riconosce nel cavaliere lo stesso che ha disarcionato lui e Brehuz qualche giorno prima davanti al rudere. Egli racconta allora a Danain la stessa storia che Brehuz ha raccontato a Lac: dice che non ha visto il suo scudo in quell'occasione, essendo coperto da un drappo nero. I due si salutano e si separano, e Hervi se ne va insieme alle due damigelle e al nano [504-512].

Capitolo xv. Il Buon Cavaliere senza Paura prigioniero a Louverep

Il racconto torna al Buon Cavaliere, che dopo essersi separato da Lac cavalca insieme alla damigella per alcuni giorni finché non arriva in prossimità di un bellissimo castello, ben difeso da mura e fossati. Si tratta di Louverep, così protetto perché si tratta dell'unico castello della zona a non essere stato assoggettato da un castello che si trova lì vicino, la Dolorosa Guardia, nonostante gli uomini della Dolorosa Guardia abbiano provato varie volte a conquistarlo. Il Buon Cavaliere si arresta e comincia ad osservare Louverep, che riconosce subito. Dopo aver guardato per un po' il castello, sospira profondamente e si lamenta di essere stato disonorato e onorato in quel luogo, poi rimane lì a fissarlo per qualche tempo, affranto e con le lacrime che gli solcano il viso. Un cavaliere che sta tornando a Louverep dalla sua giornata di caccia si avvicina loro, e vedendo il Buon Cavaliere così pensieroso chiede alla damigella cosa sia successo, ma lei non sa rispondergli. Egli si rivolge allora direttamente al Buon Cavaliere, il quale torna in sé e spiega anche a lui che in quel luogo è stato onorato e poi disonorato, ricevendo più disono-

re che onore, e per questo si è rattristato. Lui e la damigella decidono di fermarsi al castello per la notte e il cavaliere che è con loro gli propone di alloggiare da lui [513-5].

Arrivati alle porte del castello, l'uomo che è con lui dice al Buon Cavaliere di togliersi l'elmo. Da due mesi a questa parte, infatti, chiunque non sia del castello deve mostrare il suo volto agli uomini di guardia prima di entrare. Il Buon Cavaliere si toglie quindi l'elmo, e quando uno dei due uomini di guardia lo riconosce, capendo che è uno dei due cavalieri che stanno cercando, lo invita ad alloggiare alla fortezza principale del castello, avvisando tutti gli abitanti del suo arrivo. Il Buon cavaliere è accolto con grande gioia, e in molti gli dicono che avranno presto bisogno di lui, senza aggiungere altro. Dopo poco arriva alla fortezza anche il cavaliere che tornava dalla caccia, e il Buon Cavaliere gli chiede spiegazioni. Egli rivela che tutti sperano che il Buon Cavaliere li aiuti in una faccenda che riguarda il castello, ma non può dirgli di più: domattina gli verrà detto il resto. Dopo cena il cavaliere del castello chiede al Buon Cavaliere il motivo di quanto ha detto in precedenza: se è vero che in quel luogo è stato prima onorato e poi disonorato, e se siano stati gli abitanti del castello a fargli qualche torto, che si dice eventualmente pronto a riparare. Il Buon Cavaliere lo rassicura dicendogli che non hanno nessuna colpa, e che l'onta che ha subito è stata causata da un cavaliere più forte di lui. Il cavaliere del castello gli chiede allora di raccontargli cosa sia successo, ma il Buon Cavaliere rifiuta. Un vecchio cavaliere lì presente, che si ricorda bene di quella storia, chiede allora il permesso di raccontarla, e il Buon Cavaliere glielo concede [516-22]:

Nello stesso anno in cui il re di Estrangorre è stato fatto cavaliere – il vecchio si ricorda di essere stato presente alla cerimonia e di avere assistito alla sua prima giostra, quando venne disarcionato davanti alla chiesa di Santo Stefano a Camelot – venne organizzato un torneo davanti a Louverep alla presenza dei migliori cavalieri dell'epoca. Qualche giorno prima del torneo il vecchio cavaliere vide il Buon Cavaliere senza Paura, all'epoca conosciuto ancora con il suo nome di battesimo, Brumor le Blanc, cercare alloggio nel castello invano. Egli era ancora un povero cavaliere sconosciuto e tutti volevano invece ospitare cavalieri più affermati. Il vecchio ne ebbe pietà e decise di dargli alloggio. All'epoca sua figlia era ancora una giovane damigella, ed era così bella che in molti gliel'avevano chiesta in sposa. Il Buon Cavaliere si innamorò di lei non appena la vide e gli chiese il permesso di sposarla. Il padre della damigella rifiutò la proposta in modo sprezzante. Nei due giorni seguenti la scena si ripeté, finché l'uomo perse la pazienza e lo cacciò dal suo palazzo. Quando vennero i vesperi del torneo, il Buon Cavaliere incontrò il padre

della damigella, lo sfidò e lo disarcionò con violenza, per poi risultare vincitore dell'assemblea. Il Buon Cavaliere fu il migliore del torneo anche nei giorni seguenti, aggiudicandosi quindi la vittoria. Come era abitudine a quella festa, egli venne portato in trionfo su una portantina d'argento, scortato dai cavalieri e dalle dame e damigelle del castello. Un cavaliere che ormai da un mese alloggiava a Louverep per guarire da una ferita scese allora in strada e bloccò il corteo trionfale del Buon Cavaliere, chiedendo di combattere con lui per dimostrare come non meritasse quell'onore. Il Buon Cavaliere si preparò allo scontro ma venne sconfitto dal cavaliere ferito, che si scoprì poi essere Lamorat de Listenois [523-30].

Il Buon Cavaliere conferma che è tutto vero, elogiando poi il valore di Lamorat, che considerava un cavaliere perfetto. Il giorno seguente, il Buon Cavaliere si sveglia e scopre che non può più riavere le sue armi. Arriva un cavaliere del castello a cui chiede spiegazioni. Il cavaliere gli racconta allora come la Dolorosa Guardia abbia dichiarato guerra a Louverep, dicendo che Louverep è sempre stato assoggettato alla Dolorosa Guardia e che quindi debbano riconoscere nuovamente la loro signoria. Per Louverep, ovviamente, non è affatto vero, e hanno proposto quindi un duello giudiziario per risolvere la questione, non potendo affrontare la Dolorosa Guardia in una battaglia campale. Circa tre mesi prima, un cavaliere sconosciuto è arrivato a Louverep proponendosi di combattere per loro nel duello, venendo però rifiutato. Egli allora ha suggerito agli uomini del castello di far combattere per loro il Buon Cavaliere, che sapeva essere in zona, consigliando di inviare a cercarlo dodici damigelle accompagnate da dodici cavalieri, inviandole ognuna in una direzione diversa. In seguito è stato deciso di far togliere l'elmo a tutti i cavalieri erranti che arrivano al castello, per impedire che il Buon Cavaliere potesse soggiornare lì in incognito. Ora che il Buon Cavaliere è lì con loro, gli chiedono di combattere come loro campione nel duello con la Dolorosa Guardia. Il Buon Cavaliere chiede chi sia il campione di Louverep, e gli viene detto che si tratta di Danain il Rosso, nato alla Dolorosa Guardia ma che non vi dimora mai, a causa delle costumanze scortesche del castello. Il Buon Cavaliere sa che Danain ha molti motivi per odiarlo e sa che si tratta di un cavaliere valoroso. Tuttavia, si vede costretto ad accettare di combattere per Louverep, cosa che rende molto felici gli abitanti del castello ma fa infuriare la damigella che è con lui, che capisce che dovrà attendere ancora per vedere vendicato suo fratello. La notizia che il Buon Cavaliere sarà il campione di Louverep si diffonde subito in tutto il castello e nei dintorni, arrivando fino alla Dolorosa Guardia [530-7].

Capitolo XVI. Danain a Oidelan, ingresso in scena di Guiron

Dopo essersi separato da Hervi de Rivel, Danain il Rosso prosegue verso il Sorelois in cerca del Buon Cavaliere, che lo ha sconfitto il giorno prima. Dopo qualche tempo arriva al castello di Oidelan, dove è in corso una grande festa. Gli abitanti del posto sono riuniti in una piazza dove si trova un albero avvolto di drappi di seta con due scudi appesi ai suoi rami, uno d'oro e uno d'argento, davanti ai quali essi danzano e si inchinano. Un cavaliere del posto offre ospitalità a Danain, e quest'ultimo ne approfitta allora per chiedergli spiegazioni. Il cavaliere di Oidelan gli chiede per prima cosa se conosce i due scudi. Danain riconosce facilmente lo scudo d'oro di Guiron il Cortese, purtroppo non più in vita, e quello d'argento del Buon Cavaliere senza Paura. A quel punto, il cavaliere racconta a Danain il motivo dei festeggiamenti [538-41]:

Il castello di Oidelan fu per trent'anni soggetto a un tributo nei confronti di due giganti: ogni anno, il primo giorno di maggio, i due giganti sceglievano quaranta damigelle e quaranta valletti tra i quattordici e i vent'anni, oltre a trenta dame del castello, per ridurli in schiavitù. Avvenne un giorno che il cavaliere di Oidelan stava cavalcando lì vicino con il Buon Cavaliere chiedendogli notizie di Uterpendragon, che all'epoca regnava ancora sul Logres. I due incontrarono Guiron che conduceva con sé una damigella, e il Buon Cavaliere volle allora sfidarlo per conquistarla. I due si portarono a terra a vicenda alla prima giostra, poi cominciarono un lungo duello con la spada. La battaglia andò tanto avanti che decisero di interromperla, non essendoci un chiaro vincitore. La damigella rimase a Guiron e i due vennero ospitati nel castello per curare le loro ferite, restandoci per più di un mese. Verso la fine di aprile gli uomini del castello pregarono i due cavalieri di andarsene, spiegandogli del tributo pagato ai due giganti e avvisandoli che li avrebbero uccisi se li avessero trovati nel castello. Guiron mandò allora a dire al Buon Cavaliere che si sarebbe impegnato a uccidere uno dei due giganti se lui si fosse impegnato ad uccidere l'altro. I due cavalieri si misero così d'accordo e rimasero al castello fingendo di essere ancora feriti. Il primo giorno di maggio i due giganti si presentarono davanti al castello con cento valletti per riscuotere il loro tributo. Guiron si fece armare immediatamente, fece chiamare il Buon Cavaliere e i due uscirono ad affrontare i giganti. Questi ultimi erano disarmati, dato che non avevano alcun timore degli uomini del castello, per cui Guiron e il Buon Cavaliere li uccisero con due soli colpi di spada. I due cavalieri vollero andarsene immediatamente, ma prima che se ne andassero venne chiesto loro di lasciare lì i loro scudi, così che potessero venire festeggiati in loro assenza. Il Buon Cavaliere accettò, mentre Guiron non volle separarsi dal suo scudo, che gli fu sottratto in seguito mentre dormiva presso una fontana da una damigella del

castello, inviata a seguirlo. Guiron fu poi condotto in un castello lì vicino, dove fu minacciato di rimanere imprigionato fino a quando non avesse rivelato il suo nome, cosa che quindi fece per poter proseguire in cerca di avventure [541-8].

Finito il racconto, arriva a Oidelan un cavaliere con uno scudo coperto di un drappo nero che attira subito l'attenzione di Danain e del cavaliere di Oidelan per il suo aspetto fiero. Dopo essersi guardato intorno per un po', l'ultimo arrivato si impossessa dello scudo d'oro e se ne va al galoppo. Le dame del castello si disperano, i cavalieri invece si armano e lo inseguono, e Danain si unisce a loro. Dopo averlo raggiunto, non potendo attaccarlo tutti insieme, dato che sono almeno quaranta, alcuni dei cavalieri del castello lo sfidano, ma hanno la peggio. Il cavaliere che ha sottratto lo scudo sconfigge infatti quattro cavalieri di Oidelan, uccidendone due. A quel punto manda a dire agli uomini del castello di scegliere i migliori quattro tra di loro per combattere contro di lui, così da evitare ulteriori vittime. Se sconfiggerà anche loro, se ne andrà indisturbato. Vengono quindi scelti quattro cavalieri, ma dopo che il Cavaliere dallo Scudo d'Oro ha ucciso i primi due, gli altri due si rifiutano di combattere, e così anche tutti gli altri, che hanno ormai capito che non potranno sconfiggerlo con la forza. Un cavaliere del castello suggerisce allora agli altri di lasciare lo scudo al cavaliere e tornare a Oidelan. Egli invece lo seguirà dovunque vada, nella speranza che voglia restituirgli lo scudo come gesto di cortesia. Danain, che ha assistito agli scontri e ne è rimasto impressionato, decide di cavalcare con il Cavaliere dallo Scudo d'Oro nella speranza di conoscere il suo nome. Se Guiron fosse in vita, Danain direbbe per certo che si tratta di lui, ma sa che è morto ormai da diverso tempo. Il narratore rivela però che il cavaliere è proprio Guiron il Cortese [548-58].

Capitolo xvii. Guiron e Danain in viaggio verso la Dolorosa Guardia

Dopo essersi allontanato dai cavalieri di Oidelan, Guiron comincia a baciare e fare festa allo scudo d'oro, addolorandosi allo stesso tempo per la morte del cavaliere che lo portava in precedenza. Guiron si accorge che Danain l'ha seguito, ma quest'ultimo gli spiega di non essere un cavaliere di Oidelan venuto per riprendersi lo scudo, ma solamente un cavaliere errante. Guiron gli chiede allora se sia un cavaliere di Artù, ma Danain risponde di no. Egli allora non può valere molto, dice Guiron, dato che anche il cavaliere più forte non vale nulla senza cortesia, e tutti i

cavalieri cortesi sono cavalieri di Artù. Egli stesso non fa parte di quella compagnia, ha visto il re di Logres in una sola occasione. Danain chiede a Guiron come si chiami e chi fosse il cavaliere a cui apparteneva lo scudo d'oro per cui si disperava, credendo si tratti di Guiron. Non ottiene risposta a nessuna delle due domande, ma gli viene detto che lo scudo è appartenuto a un cavaliere molto più forte di Guiron. Danain chiede allora a Guiron dove intenda dirigersi, e Guiron rivela che si sta recando alla Dolorosa Guardia per assistere al duello che vi sarà tra poco tra quelli che sono considerati come i due migliori cavalieri al mondo, nonostante egli abbia visto mancanze in entrambi: si tratta del Buon Cavaliere senza Paura, che nonostante il soprannome egli ha visto almeno una volta spaventato, e di Danain il Rosso, che ritiene il migliore tra i due. Anche Danain si sta recando alla Dolorosa Guardia, per cui i due decidono di proseguire insieme. Danain domanda a Guiron di raccontargli quando ha visto il Buon Cavaliere avere paura [559-64]:

Uterpendragon fece cavaliere un poveruomo, anche se di nobili natali, che si distinse subito per il suo valore. Un giorno egli cavalcava col Buon Cavaliere e una sua damigella nel Nohombellande. Passarono davanti a una torre del re di Nohombellande dove alloggiavano trenta cavalieri, i quali, vista la damigella che conduceva il Buon Cavaliere, decisero di attaccarli per conquistarla. Il Buon Cavaliere inizialmente si spaventò della sfida, nonostante non si fossero presentati nemmeno tutti e trenta, ma quando l'altro cavaliere lo rimproverò di mancare di valore, egli si decise a combattere. Il Buon Cavaliere venne abbattuto dopo poche giostre, e i cavalieri della torre se ne andarono con la damigella senza che egli tentasse nemmeno di inseguirli. La cosa fece infuriare ancora di più il povero cavaliere, il quale raggiunse gli uomini della torre e li sconfisse, uccidendone sette e mettendo in fuga gli altri. Egli riconquistò così la damigella, che poi restituì al Buon Cavaliere prima di andarsene da solo [564-7].

Guiron non vuole rivelare a Danain chi fu il cavaliere che sconfisse gli uomini della torre, fingendo di avere visto quell'impresa perché faceva parte dei trenta cavalieri sconfitti, ma aggiungendo che era ferito in quel momento e non ha quindi combattuto. In realtà è stato proprio lui a sconfiggere i cavalieri della torre, ma come accadrà per molte altre sue imprese, si saprà solo al momento della sua morte. Poco prima che Guiron muoia, infatti, un suo parente di nome Anassen gli fa leggere le sue avventure, che ha messo per iscritto a sua insaputa. Guiron a quel punto confessa che ne mancano molte, poiché non si è mai saputo

chi fosse ad averle compiute. L'incognito che ha sempre mantenuto ha fatto sì che non siano mai state conosciute del tutto le sue imprese [568-70].

Capitolo XVIII. Sconfitta di Escanor e avventure della torre nella palude

Quando Guiron ha terminato il suo racconto sul Buon Cavaliere, Danain gli chiede perché abbia portato via da Oidelan lo scudo d'oro, dato che apparteneva a un cavaliere che amava molto e che in quel castello lo adoravano. Guiron glielo spiega:

Lo scudo d'oro non apparteneva a Guiron ma a un cavaliere molto più forte. Quando stava per morire, il cavaliere chiese a Guiron, che gli faceva compagnia, di andare a recuperare lo scudo che aveva lasciato al Chastel de Trespas, a quattro giornate di cammino, per vederlo un'ultima volta mentre era in vita oppure perché fosse deposto sulla sua tomba, se fosse morto nel frattempo. Guiron recuperò quindi lo scudo e si rimise in cammino verso il cavaliere morente, ma a quel punto si scontrò col Buon Cavaliere davanti a Oidelan, dove poi uccisero i due giganti e gli fu in seguito rubato. Da poco Guiron gli ha raccontato tutto questo e lo ha pregato di riportarlo sulla tomba del cavaliere morto [571].

I due cavalieri vedono a quel punto un castello in lontananza e decidono di dirigersi lì per passare la notte. Nel frattempo, Danain chiede a Guiron come mai in precedenza abbia detto di ritenere migliore Danain rispetto al Buon Cavaliere. Guiron inizia quindi a raccontare di quando un cavaliere dallo scudo bipartito di bianco e verde si sia recato in Cornovaglia e di come quello scudo non fosse il suo, ma lo portasse per amore di un altro cavaliere, dicendo che però ci vorrebbe troppo tempo per spiegarne il motivo. Danain però lo supplica di raccontare l'intera storia [572-3]:

Un cavaliere valoroso si accompagnava a un altro cavaliere di bell'aspetto ma incredibilmente codardo di nome Helynan, che gli chiese di scambiare i loro scudi. Lo scudo che gli diede Helynan era bipartito di bianco e verde. I due si recarono a un torneo davanti a un castello nel Norgales, castello dove dimorava una bellissima damigella di cui Helynan era innamorato. Lei invece odiava a morte Helynan per il suo scarso valore. Dato che era sia bello sia malvagio l'aveva soprannominato il Bel Malvagio, e così lo chiamavano tutti gli abitanti del castello. L'altro cavaliere non sapeva della codardia di Helynan, né sapeva perché aveva insistito per scambiare i loro scudi. La mattina del torneo Helynan si finse malato per non combattere e rimase in un convento vicino al castello, mentre il Cavaliere dallo Scudo Bipartito si recò al torneo, vincendolo [574-5].

Danain interrompe il racconto per dire che anche lui era presente a quel torneo e che si ricorda del Cavaliere dallo Scudo Bipartito, che non solo lo ha disarcionato violentemente ma l'ha gettato nella disperazione. Guiron allora pretende di ascoltare l'intera storia prima di ricominciare, per cui Danain racconta [575]:

A quel tempo Danain amava una damigella che si recò al torneo solamente per osservare le sue gesta, poiché lui le aveva fatto sapere che avrebbe combattuto in suo onore. Nessuno quel giorno si distinse più di lui in battaglia, tranne il Cavaliere dallo Scudo Bipartito. Quando alla fine i due si scontrarono, Danain venne sconfitto e il Cavaliere dallo Scudo Bipartito vinse il torneo. La damigella fece sapere allora a Danain di non presentarsi più davanti a lei dopo quella sconfitta. In preda allo sconforto, Danain fuggì in una foresta lì vicino e gettò le sue armi lontano, rimanendo lì a disperarsi per due giorni. In seguito arrivò lì il re Ban de Benoic, che lo riconobbe e lo riconfortò tanto da rimetterlo in sesto [576-7].

Finito il suo racconto, Danain chiede quindi a Guiron di ricominciare:

Vinto il torneo, il Cavaliere dallo Scudo Bipartito tornò al convento dove aveva lasciato Helynan malato. Tutti al castello erano convinti che fosse stato Helynan a vincere il torneo, e si pentirono di quanto gli avevano sempre detto. Helynan, quando vide tornare il suo compagno, si rimise le sue armi e si recò al castello, dove fu accolto con onore e dove chiese la mano della damigella. Le nozze furono celebrate di lì a poco, perché Helynan aveva paura che qualcuno si accorgesse dell'inganno. L'altro cavaliere si presentò alla festa di nozze e Helynan lo ringraziò per aver vinto il torneo al posto suo, permettendogli di conquistare la damigella. Il cavaliere, non sospettando ancora che Helynan fosse un codardo, si congratulò con lui e non disse nulla agli uomini del castello. Egli partì quindi alla ricerca di avventure e Helynan lo pregò di continuare a portare il suo scudo bipartito [577-8].

Dopo qualche tempo, mentre cavalcava nel reame di Nohombellande, ritrovò Helynan che se ne andava alla corte di Uterpendragon insieme alla moglie. I due si salutarono con gioia e cavalcarono insieme finché incontrarono altri due cavalieri, che si erano battuti quel giorno senza che uno dei due riuscisse a sconfiggere l'altro: si trattava del Buon Cavaliere senza Paura e di Danain il Rosso. Il Buon Cavaliere sfidò Helynan per impossessarsi di sua moglie. Helynan, da codardo qual era, si rifiutò di combattere, ritenendo che fosse meglio perdere sua moglie piuttosto che rischiare di morire. Il Cavaliere dallo Scudo Bipartito rimase sbalordito dalla vigliaccheria del suo compagno, che gli rimproverò aspramente prima di sfidare il Buon Cavaliere per riconquistare la damigella. Egli sconfisse il Buon Cavaliere, ma a quel punto fu Danain a chiedere di

duellare. I due si portarono inizialmente a terra, poi, una volta rimontati a cavallo, il Cavaliere dallo Scudo Bipartito riuscì a disarcionare Danain con un colpo di spada. Il Cavaliere dallo Scudo Bipartito non conosceva in quel momento l'identità dei due sconfitti, ma quando poi seppe chi erano, affermò alla presenza di molti altri cavalieri di ritenere Danain migliore del Buon Cavaliere [579-83].

Danain chiede allora a Guiron se sappia cosa abbia fatto il Cavaliere dallo Scudo Bipartito della damigella, se l'abbia ridata a Helynan o no [584]:

Quando il Cavaliere dallo Scudo Bipartito si fu impossessato nuovamente della damigella la riconsegnò a Helynan, avvisandolo però che non gli sarebbe stata ridata una seconda volta, se fosse successo di nuovo. I tre proseguirono insieme fino a sera, quando arrivarono in un convento dove era già alloggiato il re Ban de Benoïc, che si stava recando a sua volta da Uterpendragon. Passarono insieme quella serata, senza che Ban riuscisse a smettere di guardare la moglie di Helynan. L'indomani, il Cavaliere dallo Scudo Bipartito, Helynan e sua moglie si misero in cammino, e poco lontano da lì incontrarono Ban che li stava aspettando per impadronirsi della damigella. Appena li vide arrivare sfidò Helynan, che di nuovo rifiutò di combattere per la damigella. Il Cavaliere dallo Scudo Bipartito maledisse nuovamente Helynan e raggiunse Ban, che nel frattempo si stava allontanando con la damigella. Egli sfidò e sconfisse Ban, riprendendosi la damigella e dicendole che stavolta non l'avrebbe riconsegnata a suo marito, ma l'avrebbe condotta con sé. Helynan non ebbe coraggio di combattere contro di lui, per cui gliela lasciò, e i due si separarono. A causa della damigella il Cavaliere dallo Scudo Bipartito ha sofferto in seguito grandi pene ed è stato imprigionato a lungo [585-6].

Guiron e Danain arrivano quindi al castello che avevano scorto in precedenza. Sopra ognuna delle porte del castello si trova una statua d'argento disseminata d'oro di un cavaliere armato e a cavallo, ritratto nell'atto di combattere. Arrivati a una porta, viene spiegato loro che per entrare dovranno inchinarsi alla statua a capo scoperto, invocando il ritorno di Guiron il Cortese, con grande sorpresa di quest'ultimo. Lui e Danain si vedono costretti a seguire le usanze del posto, essendo ormai molto tardi. Una volta entrati incontrano un valvassore che offre loro ospitalità per la notte. Dopo averli accolti nel suo palazzo, il valvassore comincia a fissare Guiron e gli sembra di notare una somiglianza col cavaliere che li ha salvati da Leodegan. Egli chiama in disparte la moglie e gli espone i suoi dubbi, ma la donna, dopo aver osservato Guiron, che però è ancora coperto dallo sporco delle armi, non lo riconosce e dice al marito che si è sbagliato. Anche il cavaliere di Oidelan che

segue Guiron per riavere lo scudo alloggia in quel castello, ma in un altro palazzo. Danain chiede al valvassore che li ospita come mai vi sia una statua di argento sulle porte e come mai ci sia bisogno di inchinarsi alla statua per entrare. Il valvassore spiega che la statua ritrae il salvatore del castello, Guiron il Cortese. Non potendo rendere onore al suo corpo, hanno deciso di onorare la sua immagine e di farla onorare a chiunque entri nel castello. Danain gli chiede allora di raccontare la prodezza compiuta da Guiron in quel castello. Nonostante lo stesso Guiron prenda la parola per tentare di sminuire le sue azioni, il valvassore comincia a raccontare [587-94]:

Circa dodici anni fa un abitante del castello di nome Nessaux trovò Guiron in una foresta lì vicino legato a un albero, nudo, ferito e con gli occhi bendati. Decise quindi di portarlo nel castello e prendersi cura di lui. Dopo qualche tempo il signore del castello incontrò lì davanti Leodegan e suo figlio, proponendo loro di ospitarli. Leodegan rifiutò sprezzante la sua ospitalità, quindi il castellano sfidò e sconfisse entrambi, uccidendo in duello il figlio del re di Carmelide. Leodegan decise allora di radunare il suo esercito e assediare il castello, con l'idea di raderlo al suolo per vendicare suo figlio. Guiron, ancora non del tutto guarito dalle sue ferite, si fece armare ed uscì dal castello. Egli sconfisse in un primo momento dodici cavalieri, uno dopo l'altro, poi mandò un messaggio a Leodegan sfidandolo in un duello singolare. I due si scontrarono e Guiron lo colpì così forte da farlo svenire. Accortosene, Guiron caricò di peso Leodegan sul suo cavallo e lo riportò nel castello prigioniero, dove egli fu costretto a giurare di ritirare il suo esercito e tornare in Carmelide. Guiron riuscì ad andarsene dal castello facendo perdere le sue tracce e il signore del luogo, non potendo onorarlo come si conveniva, decise di erigere le statue di argento che i cavalieri hanno visto entrando. Una volta saputo che era stato Guiron a compiere quell'impresa, venne deciso di obbligare chiunque entri nel castello a invocare ad alta voce il suo ritorno [595-601].

Finito il racconto, Danain si rammarica che un cavaliere così valoroso come Guiron sia morto, ma il valvassore gli dice che una damigella ha fatto loro sapere da poco che in realtà Guiron è vivo ed è appena stato liberato da una prigione in cui è rimasto più di sette anni. Anche Guiron a quel punto dà ragione al valvassore, dicendo di sapere per certo che Guiron è vivo. Danain si convince allora che il cavaliere con cui ha cavalcato quel giorno è proprio Guiron, ma capisce anche che non vuole farsi riconoscere. Lo riconosce ancora meglio quando Guiron si lava il collo e le mani prima di cena, levandosi di dosso lo sporco delle armi. Durante la cena anche la moglie del valvassore, che ora lo vede pulito, si

rende conto di essersi sbagliata e che quello è proprio Guiron. Lo dice a suo marito, che decide allora di chiamare Nessaux, il quale riconoscerà per certo se si tratta davvero di Guiron. Quando Guiron vede arrivare Nessaux lo riconosce subito e gli corre incontro, affrettandosi a fargli onore e riverirlo. A quel punto non si può più nascondere, e tutti riconoscono che il cavaliere che hanno ospitato è proprio Guiron il Cortese. Tutti accorrono allora a vederlo, tutti gioiscono a meraviglia, e per onorarlo viene ospitato quella notte nella fortezza principale, dove viene scortato dal signore del castello. La mattina seguente Guiron domanda a quest'ultimo un dono, che egli gli concede. Guiron chiede quindi che gli vengano portate le armi perché possa andarsene e proseguire col suo viaggio. Il signore del castello si vede costretto a lasciare partire Guiron, e a nulla valgono le preghiere degli abitanti, tristi di vederlo andarsene così presto. I cavalieri del castello scortano lui e Danain per un primo tratto, ma poi Guiron chiede loro di tornare indietro. Rimasti soli, Guiron prega Danain di non rivelare la sua identità a nessuno. Visto che si è capito che il Cavaliere dallo Scudo Bipartito di cui hanno parlato il giorno prima era proprio Guiron, Danain gli chiede di raccontargli quali pene abbia sofferto a causa della moglie di Helynan e come sia stato imprigionato e poi liberato a causa sua. Guiron racconta [602-9]:

Guiron si innamorò perdutamente della moglie di Helynan, senza rendersi conto che lei lo odiava invece con tutto il cuore. A quel tempo venne bandito un torneo davanti a un castello del re di Nohombellande, a cui partecipò anche Uterpendragon. Quando Guiron venne a sapere del torneo si trovava al castello di Darmusin, dove era rimasto per quindici giorni malato. Egli si preparò allora per andare al torneo, facendosi fare un nuovo scudo d'oro come quello che porta tutt'ora, in onore del cavaliere che lo portava in precedenza. Mentre si recava al torneo con la damigella, i due si fermarono a una fontana dove incontrarono Bohort de Gaunes, che Guiron riconobbe subito perché era a capo scoperto. Bohort osservò per un po' la damigella e poi si fece armare, sfidando Guiron per impossessarsene. Guiron abbatté Bohort alla prima giostra, ma poi il re di Gaunes volle continuare il combattimento con la spada, per cui i due scesero dai loro cavalli per evitare di ucciderli, duellando a piedi. Mentre combattevano arrivò un nano cavaliere, che non appena vide la damigella le chiese di seguirlo e andarsene con lui. La damigella si disse disponibile a patto che il nano la difendesse da Guiron nel caso egli volesse riconquistarla. Il nano accettò e i due se ne andarono. Guiron si accorse che il nano stava conducendo via la damigella, e soprattutto che la donna se ne stava andando di sua volontà, senza opporsi. Si rese conto che Bohort non sarebbe riuscito a sconfiggerlo, anzi stava subendo i suoi

colpi, per cui cessò di combattere e fece notare al suo avversario che la damigella se n'era andata. Il duello allora terminò e i due si separarono. Guiron si lanciò all'inseguimento del nano e della damigella, che ritrovò poco dopo nei pressi di una fontana intenti a gioire insieme. Quando il nano vide Guiron si armò per combattere contro di lui, ma Guiron non volle compiere un atto tanto vile come duellare con un nano, per cui, invece di usare le armi, lo afferrò per il collo e lo scaraventò a terra. Il nano se ne andò spaventato, minacciando Guiron e dicendogli che si sarebbe impossessato nuovamente della damigella [610-6].

Nonostante l'onta subita, Guiron era ancora innamorato della damigella. I due si recarono al torneo, che Guiron vinse, poi se ne andarono a un convento lì vicino per la notte. Quella sera arrivò al convento anche Uterpendragon, accompagnato da dodici cavalieri tra i quali il Morholt d'Irlanda e il nano cavaliere che si era impossessato della damigella in precedenza. Non appena il nano vide la damigella, egli la chiese nuovamente a Guiron, e dopo il suo rifiuto si appellò a Uter, ma non valsero a nulla nemmeno le richieste del re. Il giorno seguente Guiron e la damigella incontrarono lungo il cammino la compagnia di Uter, e il nano lo accusò di condurre con sé la damigella contro la sua volontà, chiedendogli di lasciarla libera di scegliere se volesse continuare a cavalcare con lui. Guiron, non volendo sembrare scortese davanti a Uter, lasciò quindi libera la damigella, che lo abbandonò senza pensarci un attimo. Uter a quel punto si propose alla damigella come suo accompagnatore, dicendole che scegliesse altrimenti un altro cavaliere lì presente. La damigella scelse subito il nano, tra lo stupore generale. Il Morholt la rimproverò della sua scelta, e lei allora si propose a lui, che la accettò volentieri. Il nano se ne andò infuriato. Guiron invece era sollevato, perché ora avrebbe potuto conquistarla sul Morholt senza alcuna vergogna, cosa che non avrebbe potuto fare col nano. Egli sfidò quindi il Morholt e lo disarcionò, andandosene con la damigella. Il Morholt lo ferì però gravemente, e Guiron cavalcò il resto di quella giornata perdendo sangue e indebolendosi sempre di più. Più tardi, nella foresta, egli venne disarcionato dal nano che lo aspettava nascosto tra i cespugli. Lo trovò così debole che riuscì a portarlo a terra attaccandolo di lato. La damigella chiese al nano di decapitare Guiron all'istante, ma egli rifiutò e condusse con sé la malvagia damigella. Guiron riuscì ad alzarsi solo dopo qualche tempo e si trascinò a fatica in un castello lì vicino, dove rimase un mese a guarire dalla ferita del Morholt [617-25].

Dopo un anno Guiron ebbe di nuovo notizie della damigella, e si riscoprì ancora follemente innamorato di lei. Un cavaliere gli disse di averla vista a un castello chiamato Bel Trespas, non più con il nano ma con un altro uomo. Mentre si dirigeva al castello, Guiron incontrò la damigella insieme a un cavaliere presso una fontana. Egli sfidò il cavaliere

uccidendolo al primo colpo, conducendo con sé la damigella. Il giorno dopo lei chiese a Guiron di accompagnarla a un castello lì vicino per vedere un suo cugino. Una volta arrivati al castello, Guiron vide la damigella parlare in disparte con il valvassore che li ospitava. Poco dopo si udì un corno e la sala fu invasa da quaranta cavalieri armati. La damigella accusò Guiron dell'uccisione di Menaudon le Blanc, fratello del signore del posto, e Guiron, disarmato, fu quindi catturato e condotto in prigione. Dopo due giorni Guiron fu condotto dal signore del castello per essere giustiziato, ma non appena egli lo vide lo riconobbe. Straziato dalla perdita del fratello, non volle tuttavia uccidere quello che considerava il miglior cavaliere al mondo, per cui decise di tenerlo prigioniero a vita. Guiron venne trattato bene nel castello, ma vi rimase intrappolato per lunghi anni [626-30].

Guiron rivela a Danain di essere uscito di prigione già da più di tre anni, ma non vuole rivelare come mai non si sia sentito parlare di lui in tutto questo tempo. Danain chiede quindi a Guiron di raccontargli come sia stato liberato:

Il signore del castello, chiamato Lunain, uccise un giorno due cavalieri, e fu in seguito accusato alla corte del re di Nohombellande di averli uccisi a tradimento. Lunain avrebbe dovuto battersi a corte contro due cavalieri parenti degli uomini uccisi. Si trattava dei fratelli della Spina Nera, due cavalieri valorosi e molto più forti di lui. Lunain ritornò al suo castello in attesa del giorno del duello, per decidere sul da farsi. Pensò quindi di chiedere a Guiron di combattere come suo campione, concedendogli in cambio la sua libertà. Guiron, che non combatteva da tempo, accettò volentieri, impaziente di scontrarsi coi due cavalieri. Lunain e Guiron si recarono quindi alla corte del re di Nohombellande il giorno del duello. Guiron sconfisse i due fratelli, uccidendone uno e costringendo l'altro ad arrendersi, poi se ne andò libero [631-36].

Finito il racconto, Danain chiede a Guiron di raccontargli anche come sia finito legato a un albero, lì dove è stato ritrovato da Nessaux, come ha sentito la sera prima. Guiron, prima di continuare, chiede di sapere il nome del cavaliere con cui cavalca. Danain rivela la sua identità e i due gioiscono della loro compagnia. Danain chiede allora a Guiron di raccontargli ciò che gli ha promesso [637]:

Quando era ancora un novizio, Guiron si innamorò di una nobildonna, nonostante all'epoca egli fosse un cavaliere di umili condizioni. Per conquistare la dama si prodigò così tanto da attirarsi le simpatie del marito di lei, un nobile e valoroso cavaliere di cui diventò compagno di avventure. A quel punto Guiron decise di non prestare più attenzione alla dama, così da non tradire l'amicizia del marito. Un giorno, mentre Guiron era in un altro castello a riprendersi dalle ferite subite in combat-

timento, il cavaliere tenne una grande corte. Notata l'assenza di Guiron, uno dei baroni del cavaliere suggerì che egli fosse in realtà malato d'amore. Il compagno di Guiron replicò lodandolo e dicendo che si sarebbe sorpreso se una dama avesse rifiutato di amarlo, viste le sue qualità. Sua moglie, che fino a quel momento non aveva provato sentimenti per Guiron, sentendo il discorso del marito si invaghì di lui. Quando Guiron tornò al castello, ella tentò ripetutamente di sedurlo e gli confessò il suo amore, ma Guiron, deciso a non tradire il compagno, rifiutò ad ogni occasione la dama, che gli promise quindi vendetta. Una volta rimasta sola col marito, la dama gli fece intendere che Guiron avesse tentato di sedurla ma che lei lo avesse rifiutato. Il cavaliere decise allora di vendicarsi di Guiron, che in quel momento si trovava in un convento lì vicino. Un gruppo di uomini al servizio del cavaliere arrivò al convento e catturò Guiron, ferendolo non appena tentò di opporre resistenza. Una volta portato in mezzo alla foresta, gli uomini del cavaliere pensarono a un modo per giustiziarlo finché uno di loro, fatto cavaliere proprio da Guiron lo stesso anno, li convinse a non ucciderlo, ricordando loro del suo valore come cavaliere. Guiron venne quindi spogliato, bendato e legato ad un albero, dove venne poi salvato da Nessaux [638-42].

Verso sera, i due arrivano a un castello donato dal re di Norgales a Leodegan de Carmelide per via di una prodezza che quest'ultimo ha compiuto lì davanti. Arrivati lì, incontrano un vecchio cavaliere che chiede loro di alloggiare quella notte nel suo palazzo. Dopo cena il vecchio cavaliere chiede a Guiron come si chiami, non ottenendo però risposta. Il vecchio spiega che avrebbe voluto conoscere il suo nome perché gli ricorda un cavaliere che gli ha salvato la vita. Egli non sa per certo chi fosse, ma gli è stato detto che si trattava di Guiron il Cortese, e sa che portava uno scudo bipartito di verde e bianco. Danain chiede al cavaliere di raccontare come Guiron gli abbia salvato la vita, ma il loro ospite chiede in cambio di sapere il nome di Guiron. Danain, divertito, propone un altro scambio: se il cavaliere gli racconterà cos'è successo, lui lo condurrà il giorno seguente in un luogo dove gli mostrerà il cavaliere che l'ha salvato. Il cavaliere del castello accetta e inizia a raccontare [642-7]:

Dopo aver compiuto l'impresa grazie alla quale gli fu donato quel castello, Leodegan rimase lì a farsi curare alcune ferite. Il vecchio cavaliere aveva a quel tempo una figlia bellissima, della quale Leodegan si innamorò follemente. Durante una festa, mentre le damigelle del castello danzavano nei prati fuori dalle mura, Leodegan rapì la figlia del vecchio cavaliere e se ne andò insieme alla sua scorta di quaranta armati. Gli uomini del castello inseguirono quindi quelli di Leodegan, e nella mischia che ne seguì il padre della damigella uccise un cavaliere a cui il

re di Carmelide era molto legato. Grazie alla forza di Leodegan gli uomini del castello vennero sconfitti e il padre della damigella venne catturato e portato via come prigioniero insieme alla figlia, perché Leodegan voleva vendicarsi dell'amico ucciso. Il giorno dopo i tre e la loro scorta arrivarono a una fonte dove si stava riposando un cavaliere. Al loro arrivo egli si svegliò, e quando seppe che il prigioniero era anch'egli un cavaliere si fece raccontare la sua storia. Il cavaliere della fonte decise quindi di liberare sia lui sia la figlia, per cui attaccò in primo luogo Leodegan, abbattendolo, e poi mise in fuga i cavalieri della sua scorta. In seguito, egli condusse il cavaliere e sua figlia fino a un castello lì vicino, il cui signore era un loro parente. Mentre si stavano recando al castello, il padre della damigella riuscì per un attimo a vedere scoperto lo scudo del suo salvatore, che era bipartito di verde e bianco [648-54].

Finito il racconto è tempo di dormire. L'indomani Guiron e Danain si svegliano e ripartono insieme al vecchio cavaliere, che segue Danain per vedere l'uomo che l'ha salvato. Dopo aver cavalcato un lungo tratto, Danain mantiene la sua promessa e mostra al vecchio cavaliere Guiron. Il vecchio si dispera per non avergli fatto onore a sufficienza la sera prima mentre era suo ospite, ma Guiron lo rassicura. Guiron e Danain proseguono da soli finché arrivano in prossimità di un castello chiamato Chief de l'Ombre, perché situato vicino alla sorgente del fiume Hombre. Danain domanda a Guiron se sia mai stato ospite del castello, ed egli risponde di averci passato una notte. Mentre era imprigionato in un altro luogo, un cavaliere gli ha detto di essersi battuto col signore di quel castello, di nome Escanor le Grant. Il cavaliere lo ha descritto come un combattente dalla forza straordinaria, doppia rispetto a quella di Meliadus. Arrivati vicino al fiume, i due sorprendono Escanor che tortura una damigella facendola rimanere immersa nell'acqua ghiacciata fino alla vita vestita solo di una sottoveste. Dopo un primo scambio di battute in cui Guiron e Danain parlano della grandezza smisurata di Escanor, i due chiedono all'aguzzino di liberare la damigella. Escanor rifiuta e inizia quindi lo scontro: Danain lo sfida per primo ma viene disarcionato, mentre Guiron in seguito lo colpisce così forte con la sua spada da farlo cadere da cavallo e rimanere a terra stordito. La damigella viene tratta in salvo [655-65].

Non potendo passare la notte nel castello di Escanor, Guiron e Danain proseguono insieme alla damigella finché arrivano a una torre eretta in mezzo a una palude per cercare ospitalità. Questa torre ha una strana costumanza: se dei cavalieri vogliono esservi ospitati ma vi sono già alloggiati degli altri cavalieri, questi ultimi devono uscire e combattere contro i nuovi arrivati. Chi resta in

sella passa la notte nella torre, chi viene disarcionato rimane lì fuori, poiché di notte è troppo pericoloso attraversare nuovamente la palude per cercare un altro luogo dove venire ospitati. Quando Guiron e Danain arrivano alla torre vi sono già alloggiati Lac e Brehuz, in viaggio verso Louverep per incontrare il Buon Cavaliere senza Paura e assistere al suo duello contro Danain. I due vengono avvertiti dell'arrivo di Guiron e Danain e gli viene ordinato di armarsi e uscire a duellare. Brehuz, che non conosceva la costumanza della torre, protesta con Lac, ma alla fine è costretto a indossare nuovamente le armi. Una volta fuori, Brehuz si scontra con Danain e Lac con Guiron. I nuovi arrivati hanno la meglio e vengono ospitati nella torre, mentre Lac e Brehuz, rimasti fuori, maledicono la costumanza di quel luogo. Brehuz è impaziente che venga giorno per sfidare nuovamente i due cavalieri e vendicarsi, mentre Lac dice che non cercherà vendetta, perché il cavaliere con cui si è scontrato è troppo più forte di lui. Brehuz a quel punto si indigna per quella che gli sembra una mancanza di coraggio da parte di un cavaliere così forte come Lac, ma quest'ultimo non fa che sorridere dell'ira del compagno. I due sono costretti a passare la notte fuori dalla torre al gelo dell'inverno [666-77].

Guiron e Danain sono invece ospitati nobilmente all'interno della torre. Si unisce a loro il signore della torre, un vecchio cavaliere menomato che a Guiron sembra di avere già visto, ma non ricorda dove. Il signore chiede a Guiron se abbia portato armi al tempo di Uterpendragon come lui, che le ha portate tuttavia meno di quanto volesse, dato che ha ricevuto un colpo che lo ha reso invalido. Lo stesso cavaliere che gli ha inferto quel colpo, aggiunge, gli ha in precedenza salvato la vita. Danain chiede quindi al vecchio cavaliere di raccontargli tutta la storia. Il signore comincia dicendo di essere stato fatto cavaliere da Uterpendragon, e che proprio a causa di quest'ultimo fu istituita la costumanza della torre. Danain allora lo interrompe per chiedergli di raccontare prima come sia iniziata quell'usanza [678-80]:

Uterpendragon amava una bellissima dama di quel paese e spesso veniva a visitarla in incognito, fingendosi un povero cavaliere errante. In una sera fredda e nevosa come quella egli si fece ospitare alla torre, senza che nessuno lo riconoscesse. All'epoca la torre non era ancora in grado di ospitare due cavalieri insieme. Più tardi arrivò un nano cavaliere che conduceva una damigella, ma gli fu detto che non poteva alloggiare nella torre perché vi era già un cavaliere. Il nano finse di conoscere l'uomo all'interno della torre, dicendo che non si trattava di un cavaliere anche se si spacciava per tale, e che avrebbero dovuto quindi cacciarlo fuori. Il

signore dell'epoca, padre del signore attuale, confrontò Uter e lo invitò ad uscire a combattere col nano cavaliere, per decidere chi dei due sarebbe stato ospitato. Quando Uter uscì, il nano ammise che si trattava di un trucco per avere una possibilità di alloggiare lì dentro. I due si affrontarono alla giostra e il nano riuscì a disarcionare il re, entrando poi nella torre con la sua damigella. Uterpendragon fu costretto a passare la notte al gelo. La mattina seguente si fece riconoscere dal signore della torre, e lodando lo spirito del nano, volle che fosse mantenuta da quel momento la costumanza, di cui lui fu la prima vittima [681-4].

Quando il loro ospite ha finito, Danain gli chiede di tornare allora al suo primo racconto:

Mentre si dirigeva con sua moglie, nipote del re di Norgales, alla corte di Uterpendragon a Camelot, il signore della torre incontrò Brun le Felon insieme a due suoi fratelli. Il padre del signore della torre aveva ucciso il padre di Brun, per cui quest'ultimo lo sfidò non appena lo riconobbe, senza lasciargli il tempo di armarsi completamente. Brun sconfisse facilmente il signore della torre e catturò lui e la moglie, con l'idea di farlo uccidere e prendere lei come compagna. Mentre si dirigevano al castello di Brun incontrarono un cavaliere dallo scudo bipartito di verde e bianco, il quale, non appena seppe cos'era successo dal cavaliere prigioniero, sfidò Brun e i suoi fratelli e li sconfisse, liberando la coppia. Un anno dopo lo stesso cavaliere si presentò alla torre con altre armi, per cui il signore inizialmente non lo riconobbe. Fu il cavaliere stesso a dirgli che era colui che l'aveva liberato da Brun le Fellon. Durante la cena il cavaliere parlò a lungo con la moglie del signore, ma quest'ultimo non sospettò nulla. Una volta che furono tutti a letto, però, il signore della torre sentì la moglie alzarsi e andare in un'altra camera. Sospettando il tradimento, la seguì e la vide con l'altro cavaliere. Mentre rifletteva su come comportarsi, se uccidere entrambi o risparmiare la vita al cavaliere per averlo salvato in precedenza, quest'ultimo si accorse di lui, afferrò la sua spada e lo ferì a una spalla, rendendolo incapace di portare armi per il resto della sua vita, per poi fuggire dal castello insieme alla moglie del signore senza che nessun altro se ne accorgesse [685-8].

A quel punto viene servita la cena. Guiron si vergogna molto di quanto è stato raccontato. Finita la cena, il signore della torre domanda a Guiron e Danain dove abbiano trovato la damigella, che riconosce essere la compagna di Escanor. Danain risponde che è stata conquistata con la forza, cosa che sorprende molto il signore, che conosce la forza straordinaria di Escanor. Egli vuole allora sapere cosa sia successo, e Danain fa raccontare alla damigella gli avvenimenti della giornata. La damigella non rivela tuttavia al signore della torre quale dei due cavalieri che sono con lei abbia sferrato il colpo che ha sconfitto Escanor. A quel punto viene ser-

vita la cena [cfr. la Nota al testo, pp. 46-7], e una volta finito di mangiare, il signore della torre chiede alla damigella come mai Escanor la torturasse in quel modo. La damigella racconta allora la sua storia [689-93]:

Ella è nata a Louverep ed è figlia di genitori nobili. Due anni prima Escanor la rapì mentre si recava a un torneo al Chastel de Trespas insieme ai suoi due fratelli, entrambi morti nel tentativo di difenderla. Da quel momento ha vissuto prigioniera di Escanor, perdutamente innamorato di lei. Una settimana fa Galvano è arrivato al castello di Escanor mentre quest'ultimo era assente e l'ha condotta via con sé per salvarla. Durante la loro fuga i due sono stati però sorpresi da Escanor di ritorno al suo castello, il quale ha sfidato e sconfitto Galvano. Escanor lo ha quindi riportato al Chief de l'Ombre e imprigionato lì, perché non voleva rischiare di provocare l'ira di Artù uccidendo suo nipote; Galvano è tuttora rinchiuso al castello. Escanor ha poi cominciato a torturare ogni giorno la damigella per punizione.

Dopo aver ascoltato il racconto, il signore della torre si impegna a mandare il giorno seguente un messaggero da Artù per avvisarlo dell'imprigionamento di Galvano [694-9].

Capitolo XIX. Lac e Brehuz contro i quaranta cavalieri di Escanor

Quando Escanor rinviene dal colpo subito da Guiron decide di ritornare al suo castello per farsi medicare, inviando però nel frattempo un suo valletto sulle tracce dei cavalieri che l'hanno assalito. Quando in seguito il valletto ritorna al Chief de l'Ombre, egli incontra il cavaliere di Oidelan che segue Guiron per riavere lo scudo d'oro. Lo fa alloggiare presso un amico e poi si dirige da Escanor per informarlo che i cavalieri e la damigella sono ospiti della torre nella palude. Lo avvisa inoltre del suo incontro, e Escanor fa allora chiamare il cavaliere di Oidelan per raccogliere informazioni su Guiron e Danain. Il cavaliere di Oidelan è convinto che Guiron sia il miglior cavaliere al mondo, e racconta a Escanor come si sia impadronito dello scudo d'oro. Escanor si convince che si tratti di Meliadus, e decide allora di inviare quaranta cavalieri ad aspettare Guiron e Danain il mattino seguente fuori dall'unica via di uscita dalla palude. Egli è ancora convalescente, per cui non può partecipare all'agguato. Nel frattempo Galvano sente i lamenti degli abitanti del castello, preoccupati per la ferita del loro signore. Si fa raccontare allora cosa sia successo, rammaricandosi che Escanor non sia morto nello scontro e sperando che qualcuno arrivi a liberarlo [700-5].

Guiron e Danain, ospiti della torre, trascorrono una piacevole serata, ma Guiron è tormentato dall'amore che prova per la giovane dama di Malohaut. Egli non la vede da più di sei mesi, e ancora non sa che si è sposata quattro mesi prima proprio con Danain. Lac e Brehuz trascorrono invece una notte di patimenti. Il mattino seguente i due si svegliano e si mettono in marcia per uscire dalla palude, nonostante le proteste di Brehuz che avrebbe voluto aspettare i due cavalieri che li hanno sconfitti la sera prima per provare a vendicarsi. Una volta usciti dalla palude trovano ad aspettarli i quaranta uomini di Escanor. Poiché anche Lac e Brehuz portano i loro scudi coperti come Guiron e Danain, vengono scambiati per questi ultimi e dunque assaliti. I due cavalieri, non avendo altra scelta, si lanciano in un assalto furibondo [706-9].

Capitolo xx. Scambio di racconti tra Lac e Guiron

Nel frattempo Guiron e Danain si sono svegliati e hanno lasciato la torre. Mentre stanno uscendo dalla palude sentono il rumore della battaglia, e una volta arrivati nel luogo del combattimento vedono che gli uomini di Escanor sono stati sconfitti. Lac e Brehuz inseguono per poco i fuggitivi, poi ritornano indietro: i loro scudi sono a pezzi e le spade insanguinate. Vedono Danain e Guiron arrivare e li riconoscono, e di nuovo Brehuz vorrebbe sfidare Danain per vendicarsi, ma Lac lo trattiene. Guiron e Danain fermano un uomo di Escanor che scappa a piedi nella neve, lo interrogano e gli viene raccontata nel dettaglio la prodezza di Lac e Brehuz. I quattro cavalieri si salutano e Guiron si accerta delle condizioni dei due cavalieri che hanno appena combattuto, poi decidono di proseguire insieme, dato che si stanno tutti recando alla Dolorosa Guardia. Lac chiede indicazioni allo scudiero di uno degli uomini di Escanor ucciso nello scontro. Egli, dopo avere indicato ai cavalieri la via per la Dolorosa Guardia, svela loro l'equivoco e il motivo dell'agguato [710-8].

I quattro cavalieri proseguono finché arrivano in una grande piana. Lac chiede a Guiron se vi sia mai stato, ed entrambi ammettono di aver ricevuto in quel luogo la loro umiliazione più grande, anche se Guiron in seguito vi ha ricevuto un onore ancora maggiore. Guiron chiede allora a Lac di raccontare cosa gli sia successo, promettendo che poi sarà lui a raccontare la sua più grande onta. Lac accetta e comincia:

Il re Ban de Benoïc raccontò a Lac di un cavaliere che aveva abbattuto nello stesso giorno lui e il fratello Bohort de Gaunes, e in seguito il re

Meliadus de Leonois e Lamorat de Listenois. L'unica cosa che sapeva del cavaliere è che portava uno scudo d'oro, anche se lo teneva sempre coperto. Lac si mise dunque in cerca di questo cavaliere finché incontrò proprio Meliadus e Lamorat, coi quali proseguì la sua ricerca. I tre arrivarono a una vecchia casa abbandonata dentro la quale si stava riposando un cavaliere ferito, che era stato disarmato e il cui cavallo era legato a un albero lì davanti. Insieme a lui si trovava una damigella in lacrime. Quando i tre cavalieri avanzarono verso la casa, la damigella fece loro segno di non proseguire per non svegliare il cavaliere ferito. Lac decise tuttavia di entrare lo stesso. La damigella lo rimproverò e si rifiutò quindi di rivelargli l'identità del cavaliere. Lac a quel punto scoprì lo scudo del ferito e riconobbe lo scudo di Henor de Nohombellande, famoso per essere un codardo. Irritato dalle parole della damigella, che considerava il cavaliere ferito più valoroso di lui, Lac decise di gettare lo scudo del cavaliere nel fango. La damigella si disperò, svegliando con i suoi lamenti il cavaliere ferito, che le chiese spiegazioni. Messo al corrente dell'accaduto, egli sfidò Lac nonostante non avesse né lo scudo né la lancia ma fosse armato solamente della sua spada. Lac accettò il duello e attese il colpo senza timore, conoscendo lo scarso valore di Henor, ma venne invece colpito così forte che svenne sul suo cavallo. Il cavaliere lo prese quindi di peso e lo gettò nel fango, come prima Lac aveva fatto col suo scudo. Meliadus e Lamorat tentarono di vendicare Lac, ma il cavaliere si rifiutò di combattere anche con loro, dato che non ne aveva motivo. Egli se ne andò insieme alla damigella e Lac non lo rivide mai più [719-24].

Guiron si rende conto che è Lac il cavaliere con cui sta parlando. Gli chiede di che colore fosse lo scudo che ha gettato nel fango: si trattava di uno scudo di verde a un leone rampante d'argento. Gli chiede allora chi pensa che fosse il cavaliere che lo ha disarcionato. Lac è convinto che si trattasse di Henor de Nohombellande, il più codardo tra i cavalieri, ma Guiron sa che si sbaglia. Non era un codardo, ma il miglior cavaliere al mondo. Lac non ci crede e i due cominciano quindi a parlare dei migliori cavalieri al mondo al tempo di Uterpendragon. Per Guiron all'epoca vi erano due cavalieri perfetti, Lamorat de Listenois e il cavaliere che ha disarcionato Lac. Dato che Lac non lo ha riconosciuto, Guiron gli mostrerà il suo scudo: egli scopre quindi lo scudo d'oro recuperato a Oidelan e glielo mostra. Lac è convinto che parli di Guiron de Bois Verdoiant (Guiron era infatti inizialmente chiamato così perché è nato al castello di Bois Verdoiant, ma in seguito, per la grande cortesia che ha sempre dimostrato, venne chiamato Guiron il Cortese). Guiron risponde che non si tratta di lui, anzi, a cospetto di quel cavaliere Guiron non valeva nulla, irritando molto Lac. Danain, che ha riconosciuto a sua volta Lac ed è molto felice di

ritrovarlo vivo, dato che è molto tempo che non sente parlare di lui, sminuisce il valore di Guiron per provocarlo, ma Lac continua a difendere Guiron anche se non l'ha conosciuto davvero, perché ha sentito Uterpendragon lodarlo molto. Incalzato da Danain, Lac rivela però di ritenere migliori il Buon Cavaliere senza Paura e Meliadus, i due migliori cavalieri al mondo in quest'ordine. Guiron non è d'accordo: per lui la scelta dei baroni di Artù, che preferirono Meliadus al Buon Cavaliere per duellare con Arihoan di Sassonia, dimostra il contrario. Secondo lui, inoltre, Danain il Rosso non vale certo meno del Buon Cavaliere. Dato che si stanno recando tutti al duello alla Dolorosa Guardia, si scoprirà presto chi è il migliore. Lac chiede quindi a Guiron di raccontargli la sua più grande onta e il suo più grande onore, come promesso. Guiron dice che a un solo racconto di Lac risponderà con un solo racconto, quello sulla sua più grande onta [725-32]:

Guiron era stato fatto cavaliere da meno di un anno quando si recò a un torneo tenuto da Uterpendragon su quella piana, dove il re teneva corte ogni anno per quattro giorni alla presenza dei migliori cavalieri del regno. Chi si recava alla corte di Uterpendragon dopo aver perso contro un altro cavaliere la damigella che viaggiava con lui subiva l'umiliazione della carretta, a cui venivano attaccate dietro le sue armi per trascinarle nel fango. Mentre era in viaggio, Guiron incontrò due cavalieri che conducevano una damigella. Invaghitosi di lei, decise di sfidarli per prenderla con sé. Attaccò dunque il cavaliere che l'accompagnava, che rimase ucciso nello scontro. La damigella si disperò e si rivolse all'altro cavaliere, che a sua volta sfidò Guiron. Quest'ultimo ebbe però la meglio anche in questo scontro, senza tuttavia uccidere il suo avversario, e condusse con sé la damigella. Dopo quattro giorni di viaggio, in cui la damigella si riconfortò e sembrò cominciare a provare dell'affetto per Guiron, i due arrivarono alla corte di Uterpendragon. Gli araldi del re proclamarono che nessun cavaliere doveva sedersi a tavola se colpevole di aver perso una damigella contro un altro, pena l'umiliazione sulla carretta. All'annuncio del pranzo, Guiron, che fino ad allora non aveva mai perso uno scontro, si sedette al tavolo dei migliori cavalieri, tra i quali anche il re Uterpendragon, dove ognuno sedeva di fronte alla sua damigella. Molti chiesero a Guiron il suo nome, ma lui non lo rivelò a nessuno; gli riservarono ad ogni modo grandi onori, pur non conoscendolo [733-6].

A fine pasto, ognuno avrebbe dovuto raccontare il suo più grande onore e la sua più grande vergogna, ma in quel momento arrivò una damigella che teneva nel suo grembiule la testa di un'altra damigella uccisa da poco. La damigella spiegò a Uterpendragon che era stata mandata da lui insieme alla damigella di cui vede la testa da una dama che abita lontano, per portargli un regalo. La dama infatti, dopo che era rimasta vedova, voleva regalare a Uter la spada di suo marito. Il giorno prece-

dente le due damigelle incontrarono lungo il cammino un cavaliere che chiese loro di vedere la spada, per poi decidere però di tenerla per sé. Quando l'altra damigella protestò, le venne tagliata la testa. Uter chiese allora alla damigella di cercare nei padiglioni lì intorno se per caso vi fosse quel cavaliere malvagio, e fece seppellire la testa dell'altra damigella. Il cavaliere venne trovato poco dopo: si trattava di Brun le Fellon, che non tentò neppure di discolarsi. Il padre di Brehuz venne allora imprigionato in attesa di giudizio [737-40].

Mentre tutti ancora discutevano di quella terribile morte, arrivò a corte il cavaliere sconfitto in precedenza da Guiron. Egli andò dritto dal re e accusò Guiron: in quella stessa settimana, disse, aveva sconfitto Guiron e si era impadronito della sua damigella. In seguito, l'aveva lasciata da sola in mezzo al cammino perché attirato da un grido nella foresta. A quel punto Guiron, che li aveva seguiti, l'aveva rapita contro la sua volontà. Uterpendragon chiese spiegazioni a Guiron, che venne preso alla sprovvista dalla slealtà del cavaliere. L'esitazione di Guiron, unita al fatto che non fosse conosciuto a corte, fece insospettire ancora di più il re. Guiron negò tutto e rispose che potevano chiedere alla damigella quale fosse la verità, convinto che fosse innamorata di lui. Dopo un'iniziale esitazione, la damigella accettò di parlare, ma lo fece per confermare la versione dell'altro cavaliere e condannare Guiron, che venne quindi messo sulla carretta, con il suo scudo legato dietro e trascinato nel fango. Dopo essere stato trainato più volte davanti ai padiglioni, così che tutti lo avrebbero potuto riconoscere in futuro, Guiron venne quindi fatto scendere e gli venne fatto giurare di non ritenersi più un cavaliere prima di aver sconfitto in un solo giorno altri dieci cavalieri. A quel punto Guiron se ne andò, coperto di vergogna [741-44].

Lac insiste perché Guiron racconti anche quale fu il più grande onore che abbia mai ricevuto, ma Guiron non vuole raccontare nulla prima che l'abbia fatto Lac. Mentre parlano, avvicinandosi a un castello, scorgono sotto un grande albero accanto al cammino una damigella che si dispera vicino a un cavaliere disteso. Scoprono che il cavaliere è ferito gravemente e chiedono spiegazioni alla damigella, che racconta loro come sia stato ferito da un altro cavaliere in un duello provocato da una sciocchezza. I due cavalieri hanno infatti combattuto dopo aver discusso su chi sia la più bella dama: il suo compagno parteggiava per la dama di Malohaut, il cavaliere che l'ha ferito per la dama di Nohaut. Guiron, innamorato della dama di Malohaut, è su tutte le furie quando sente il racconto della damigella, e le chiede come potrebbe eventualmente riconoscere il cavaliere che ha ferito il suo compagno. Egli portava lo scudo coperto da un drappo vermiglio. Gli scudieri bendano la ferita del cavaliere e lo fanno montare a cavallo per condurlo al castello lì vicino a farsi medicare. Dopo poco la compagnia arriva

a un bivio: Lac e Brehuz, insieme alla damigella e al cavaliere ferito, seguono la via che porta al castello, per riposare dopo lo scontro del mattino, mentre Guiron e Danain proseguono con la damigella di Escanor sull'altra via. I tre cavalcano fino a sera e arrivano in prossimità del Chastel Reont [745-9].

Poco prima del castello incontrano un cavaliere disarmato che si sta recando a una torre lì vicino. Non appena quest'ultimo li vede e capisce che sono cavalieri erranti, il saluta e propone loro di ospitarli nella sua torre. Egli, mentendo, racconta a Guiron e Danain che se entreranno nel castello verranno imprigionati, spiegando loro che il signore del castello sta cercando un cavaliere errante che combatta dalla sua parte in un duello giudiziario. In realtà, è lui il protagonista della menzogna che ha raccontato, e non il signore del Chastel Reont. Egli è stato accusato alla corte del re di Nohombellande di aver ucciso a tradimento un cavaliere, accusa che corrisponde al vero dato che è un codardo, e vuole quindi imprigionare Guiron e Danain perché uno dei due combatta per lui. Mentre si recano alla torre incontrano un cavaliere del castello che sta tornando dalla caccia. Vedendo i cavalieri insieme al signore della torre, il cavaliere del castello capisce che qualcosa non va e chiede loro come mai non alloggino al castello. Il cavaliere codardo ribatte che troveranno nella torre la stessa ospitalità, e lo convince a rimanere con loro per la notte, così da accertarsene in prima persona. Appena entrati, Guiron e Danain sono accolti con gioia e serviti come si conviene, mentre il signore del posto mostra all'altro cavaliere la sua torre, conducendolo di camera in camera finché non lo chiude in una delle sue stanze. Egli infatti sa che si tratta del migliore cavaliere del Chastel Reont, e ora che l'ha imprigionato lo farà combattere per lui. Torna quindi da Guiron e Danain riuscendo a inventare delle scuse per giustificare l'assenza del terzo cavaliere. Dopo cena si discute del duello che ci sarà tra poco tra la Dolorosa Guardia e Louverep. Guiron, però, non fa altro che pensare alla dama di Malohaut e al cavaliere che si batte per la dama di Nohaut. Chiede allora al signore della torre se abbia visto un cavaliere che porta uno scudo coperto di nero che cavalca un grande destriero nero. Il codardo lo ha incontrato quel giorno davanti a Chastel Reont e ha saputo da lui che si sta dirigendo alla Dolorosa Guardia. Il mattino seguente Guiron e Danain si incamminano insieme alla damigella, senza sapere che lasciano lì in prigione il cavaliere del castello che è arrivato con loro. Danain chiede a Guiron di raccontargli quello

che non ha voluto dire a Lac il giorno prima, ovvero il più grande onore che abbia mai ricevuto [750-8]:

Dopo essere sceso dalla carretta, Guiron giurò di non ritenersi più un cavaliere finché non avesse sconfitto dieci cavalieri in un giorno solo, come prevedeva la costumanza, e giurò inoltre di portare per tutto l'anno lo stesso scudo che era stato trascinato nel fango. Infine, dopo aver detto a Uterpendragon di essere stato umiliato a torto, se ne andò. La sera stessa arrivò disperandosi alla dimora di un vecchio cavaliere, che lo riconfortò senza sapere la causa del suo dolore. Dopo poco arrivò però un cavaliere presente quel giorno a corte, che riferì al vecchio cavaliere cosa era successo a Guiron e lo invitò a cacciarlo dal suo palazzo. Guiron si giustificò per l'umiliazione subita e poi decise di andarsene, promettendo però al cavaliere che l'aveva umiliato che il giorno dopo si sarebbe preso la sua rivincita. Egli passò dunque la notte fuori dalla dimora del vecchio cavaliere. Il giorno dopo sfidò il cavaliere appena uscì e lo sconfisse. Per tutto l'anno seguente Guiron vinse battaglie e tornei, non venendo mai sconfitto. Dopo un anno venne di nuovo il momento in cui Uterpendragon riunì la sua corte sulla piana, e Guiron decise di recarvisi, dopo aver sentito dire che il re non aveva mai tenuto una corte così magnifica. A due giornate di viaggio dalla corte Guiron incontrò Hervi de Rivel che cavalcava insieme ad altri due cavalieri, tutti accompagnati da una damigella. Guiron decise di conquistare tutte e tre le loro damigelle, riuscendoci. In seguito incontrò il re Loth d'Orcanie che viaggiava insieme a un altro cavaliere e a due damigelle, e la scena si ripeté. Prima di arrivare a corte, Guiron riuscì in questo modo a conquistare quattordici damigelle. Quando finalmente arrivò, era già conosciuto: Hervi e Loth avevano già raccontato a Uterpendragon cosa era successo loro. Inoltre, il re aveva già saputo che Guiron aveva difeso le sue damigelle contro cinque cavalieri di un castello del re di Norgales. Il re era quindi impaziente di conoscerlo e lo mandò a chiamare, ma Guiron gli rispose che non si poteva presentare da lui, non ritenendosi degno di essere considerato un cavaliere. Il re si stupì di queste parole, e insieme a lui tutti gli altri cavalieri lì presenti, i migliori che vi fossero a quel tempo. Guiron mandò quindi una damigella dal re, che ripeté quanto già detto e sfidò a nome suo tutti i cavalieri lì presenti: chiunque lo desiderasse poteva andare a combattere contro di lui, mettendo in palio la propria damigella come Guiron ne metteva in palio una delle sue. I primi due ad accettare la sfida furono Uter di Camelot e Manan, mentre i cavalieri di maggior prestigio attesero di finire il pranzo. Entrambi i cavalieri furono sconfitti facilmente da Guiron, che conquistò quindi altre due damigelle. Finito il pasto, Uterpendragon e i suoi cavalieri si armarono e si recarono da Guiron, arrestandosi su una collinetta lì vicino per osservare meglio le giostre. Il primo a sfidarlo fu Ban de Benoïc, poi suo fratello Bohort de Gaunes, entrambi sconfitti. In seguito Guiron portò a terra altri otto cavalieri, arrivando a conquistare

quindi ventisei damigelle, l'ultima delle quali contro il re Meliadus de Leonois. Il re Uterpendragon riconobbe a quel punto che Guiron non era altro che il cavaliere disonorato l'anno prima sulla carretta. I cavalieri del re decisero di non duellare più contro Guiron, poiché sarebbe stato a quel punto disonorevole sfidare un cavaliere che aveva già combattuto tanto. Inoltre, non erano ormai rimasti cavalieri sufficientemente valorosi per sperare di vincere, visto che tra gli altri aveva sconfitto anche i due migliori cavalieri dell'epoca, Lamorat de Listenois e il Cavaliere dallo Scudo d'Oro. Grazie al colpo ricevuto in quella giostra, infatti, quest'ultimo decise di diventare in seguito compagno d'armi di Guiron. Uterpendragon rivelò a tutti che Guiron era in realtà il cavaliere fatto salire sulla carretta l'anno prima. Guiron si recò da lui e gli disse che si riteneva nuovamente un cavaliere, in quanto aveva tenuto fede al giuramento di sconfiggere dieci cavalieri in un solo giorno. Gettò nel fango lo scudo che portava e disse che non lo avrebbe portato mai più. Si lanciò poi in un'invettiva contro la damigella che lo aveva tradito l'anno precedente, prima di lasciare libere le damigelle appena conquistate di tornare dai loro rispettivi cavalieri e andarsene definitivamente. Il re si rammaricò molto della sua partenza e mandò dei cavalieri a cercarlo, senza successo. A quel punto decise di onorare in sua vece lo scudo che aveva gettato a terra: Uter disse che avrebbe portato quello stesso scudo, mentre tutti gli altri cavalieri della sua corte ne avrebbero indossato uno uguale. Tutti avrebbero portato lo scudo di Guiron in suo onore per tutto l'anno seguente, per poi riprendere le proprie armi [759-76].

Ciò che ha fatto più onore a Guiron non sono stati i duelli vinti ma il fatto che tutti i cavalieri lì presenti, a cominciare da Uterpendragon, abbiano indossato le sue armi. L'unico altro cavaliere a cui Guiron abbia raccontato di aver compiuto questa impresa è stato il cavaliere che portava lo scudo d'oro. Danain ammira così tanto Guiron, e Guiron lui, che i due si giurano a questo punto amicizia eterna. Danain chiede poi a Guiron il nome del cavaliere che per primo portava lo scudo d'oro. Guiron gli chiede se abbia mai sentito parlare di Galehot le Brun e Danain comincia allora un racconto [777-9]:

Mentre cavalcava nel reame di Norgales d'estate, egli ha incontrato un cavaliere che dormiva disarmato vicino a una fontana. Danain svegliò il cavaliere, che si lamentò della sua scortesia, ma a quel punto passò lì vicino un altro cavaliere. Il cavaliere della fontana chiese a Danain se voleva che gli mostrasse l'uomo più ricco al mondo, e gli mostrò quindi il cavaliere che stava passando. Non si trattava ovviamente di ricchezza materiale, ma di valore cavalleresco, poiché si trattava del miglior cavaliere al mondo. Danain chiese come si chiamasse il cavaliere, ma l'altro si rifiutò di dirgli il suo nome e Danain lo sfidò a duello per saperlo. L'altro cavaliere rise allora di lui e si armò, per poi disarcionarlo ferendolo gravemen-

te. Gli riportò quindi il suo cavallo e gli disse che gli avrebbe rivelato il nome del migliore cavaliere al mondo, ora che l'aveva acquistato a così caro prezzo: Galehot le Brun [780-2].

È stata l'unica volta in cui Danain abbia sentito nominare Galehot. Guiron gli chiede allora se abbia più saputo qualcosa del cavaliere che lo ha ferito, dicendo divertito di sapere che portava uno scudo di nero a un leone rampante bianco. Danain capisce che il cavaliere era proprio Guiron, il quale rimprovera a Danain di avergli forzato la mano e aggiunge che anche lui è stato danneggiato da quello scontro: egli infatti ha dovuto attendere tre mesi prima di ritrovare di nuovo Galehot. Il giorno in cui l'ha rivisto, però, gli ha visto compiere un'impresa eccezionale, degna del miglior cavaliere al mondo. Danain supplica Guiron di raccontargli anche quella prodezza, ma Guiron stavolta finge di rifiutare perché si dice stanco di raccontare, per vedere cosa risponderà Danain. Ne nasce un piccolo scambio di battute, dopo il quale Guiron inizia a raccontare di come ha saputo per certo che il Cavaliere dallo Scudo d'Oro era il miglior cavaliere al mondo [783-5]:

Anche Guiron fu ferito nel duello contro Danain alla fontana, e dovette quindi passare del tempo presso l'ostello di un amico lì vicino finché non fu guarito. Quando poté nuovamente cavalcare si mise alla ricerca del Cavaliere dallo Scudo d'Oro, che ritrovò solo dopo molto tempo. All'inizio dell'inverno, i due incontrarono Lamorat de Listenois, che arrivò a una fontana dove si erano seduti per riposarsi. Quando Guiron e Galehot si riarmarono per mettersi in viaggio, Lamorat chiese loro una giostra, e Guiron accettò la sfida, venendo però disarcionato. Galehot volle vendicare il compagno, per cui sfidò Lamorat abbattendolo. Egli rimontò allora velocemente a cavallo e chiese a Galehot di continuare il duello con la spada. I due scesero dai loro cavalli, per evitare di ucciderli, e iniziarono a battersi. A quel punto arrivò Meliadus, che rimase per qualche tempo a guardare il duello e poi scese a sua volta da cavallo e si presentò davanti ai due combattenti con la spada in pugno. Egli intimò a Lamorat di farsi da parte, perché era chiaro che non avrebbe potuto vincere, mentre lui voleva vendicare una sconfitta subita da Galehot in precedenza. Lamorat protestò e i due discussero animatamente finché Galehot chiese a Meliadus di lasciarli finire e incitò Lamorat a combattere con lui per terminare ciò che avevano cominciato. Guiron a quel punto decise di intromettersi e chiese ai due sfidanti di combattere uno alla volta contro il Cavaliere dallo Scudo d'Oro, che non avrebbe altrimenti avuto alcuna possibilità di sconfiggerli, se due cavalieri valorosi come loro avessero combattuto insieme contro di lui. Nell'attesa, uno dei due avrebbe potuto combattere contro di lui, se lo voleva. Quando Galehot sentì le parole di Guiron, si indignò a tal punto da sfidare i cava-

lieri a combattere entrambi contro di lui, e cominciò quindi ad attaccarli. Egli colpì Meliadus con un colpo così forte che ruppe la propria spada, lasciandolo stordito. Vedendo Meliadus in quelle condizioni e avendo bisogno di una nuova arma, Galehot gli colpì il braccio e gli fece cadere la spada di mano. Si impossessò della spada di Meliadus e si diresse verso Lamorat. Quest'ultimo, sbalordito da quanto vedeva fare al Cavaliere dallo Scudo d'Oro, decise di abbandonare lo scontro. Galehot tornò allora da Meliadus dicendogli che non avrebbe più combattuto contro di lui, visto che era disarmato. Meliadus si arrese a sua volta, ammettendo la superiorità di Galehot e chiedendogli di riavere la sua spada. Galehot gliela restituì e poi se ne andò insieme a Guiron [786-93].

Anche Danain è ormai convinto che Galehot le Brun fosse il miglior cavaliere al mondo. I due cavalieri e la damigella continuano il loro viaggio finché arrivano all'entrata di una foresta che si estende da Louverep fino alla Dolorosa Guardia. Incontrano un valletto a piedi, alla ricerca di Danain il Rosso per portare sue notizie alla Dolorosa Guardia, dove lo attendono con impazienza. Gli uomini della Dolorosa Guardia, dice infatti, hanno appostato un valletto ad ogni via che conduce al castello per avere sue notizie non appena arriverà. Guiron dice allora al valletto di tornare alla Dolorosa Guardia e avvisarli che Danain sarà da loro il giorno seguente. Egli può riferire anche di averlo visto, poiché si tratta di uno di loro due. Il valletto lo ringrazia molto e gli chiede un'ultima cortesia, cioè di rivelargli dove dormiranno quella notte, così che gli uomini della Dolorosa Guardia possano venire loro incontro il mattino seguente. Guiron risponde che passeranno la notte a un castello lì vicino di nome Mesen. Il valletto se ne va, ma non torna alla Dolorosa Guardia, bensì si dirige a Louverep. Si tratta infatti di una spia di quel castello: quello che ha detto ai due cavalieri sui valletti della Dolorosa Guardia è vero in realtà per le spie di Louverep, appostate lì intorno per informare gli uomini del castello dell'arrivo di Danain, così che possano tendergli un agguato, per ucciderlo o imprigionarlo. Una volta che la Dolorosa Guardia sarà rimasta senza campione, non riusciranno a trovare qualcun altro che abbia il coraggio di scontrarsi col Buon Cavaliere senza Paura. Quest'ultimo è stato ovviamente tenuto all'oscuro di tutto ciò [794-7].

Capitolo XXI. Il valletto di Louverep riporta notizie di Danain

Il valletto arriva a Louverep e avvisa gli uomini del castello dell'arrivo di Danain, informandoli che viaggia in compagnia solamente di un altro cavaliere e una damigella e che passerà la notte

a Mesen. Si decide in gran segreto, per evitare che il Buon Cavaliere senza Paura se ne accorga, di mandare trenta cavalieri del castello a tendere un agguato a Danain. I cavalieri partono quella notte da Louverep e si appostano nella foresta in attesa di Danain, che dovrà passare di lì la mattina seguente [798-9].

Capitolo XXII. Guiron sconfigge i trenta cavalieri di Louverep

Guiron e Danain arrivano a Mesen e incontrano un valvassore che offre loro ospitalità per la notte. Dopo aver cenato, il valvassore chiede loro chi siano, pregandoli di non rispondere in modo vago come spesso fanno i cavalieri erranti. Guiron gli rimprovera questa scortesia, dato che pretende di sapere più di quanto essi vogliano rivelare: l'unica cosa che può sapere sul loro conto, come ha immaginato, è che sono due cavalieri erranti, e nulla più. Il valvassore non insiste oltre e chiede loro dove si stiano recando. Quando gli dicono che vogliono essere l'indomani alla Dolorosa Guardia, cominciano a discutere del duello giudiziario che si terrà a breve. Il valvassore spiega a Guiron che anche Mesen è da poco soggetto alla signoria della Dolorosa Guardia, che ha conquistato il castello con la forza, ma che in precedenza era Louverep ad averne la signoria. Gli abitanti del castello sperano che il duello giudiziario si risolva in maniera tale che anche loro riescano a sfuggire al controllo della Dolorosa Guardia, insieme a Louverep. A quel punto arriva un vecchio cavaliere che si unisce a loro. Dopo aver osservato a lungo Guiron e Danain, egli riconosce quest'ultimo e avvisa il valvassore, che rivela allora a Danain che l'hanno riconosciuto. Danain, che lo ringrazia per l'onore che gli riserva, gli fa promettere di non farlo sapere agli altri abitanti del castello. Il mattino seguente il valvassore dice a Guiron e Danain che vuole accompagnarli alla Dolorosa Guardia, perciò i tre si mettono in viaggio insieme alla damigella di Escanor. Dopo poco arrivano vicino a un fiume e vedono vagare libero un cavallo con una ferita alla testa. Si rendono conto che si tratta del cavallo di un cavaliere disarcionato lì vicino, per cui lo catturano e proseguono, trovando poco più avanti il cavaliere ferito, che giace a terra incapace di rialzarsi. Guiron e Danain gli tolgono le armi per dargli sollievo, poi Guiron gli domanda cosa sia successo. Egli risponde che è stato ferito da un cavaliere che porta uno scudo coperto da un drappo nero e cavalca un grande destriero nero. Il cavaliere gli ha chiesto da dove venisse ed egli gli ha rivelato di essere un cavaliere di Artù. A quel punto il cavaliere gli ha chiesto se sapesse chi fosse la

dama più bella del mondo, e quando egli ha fatto il nome della dama di Malohaut, l'altro cavaliere lo ha sfidato in nome della dama di Nohaut, attaccandolo e ferendolo in quel modo. Guiron gli chiede allora il suo nome, dato che ha detto di essere un cavaliere di Artù: egli è Kex le Seneschal. Guiron ordina ai suoi scudieri di bendare la sua ferita e di costruire una lettiga per trasportarlo fino alla Dolorosa Guardia. Il gruppo attraversa il fiume e continua nel suo viaggio, ma Guiron è turbato da quanto ha saputo sul cavaliere che si batte per la dama di Nohaut, e non vede l'ora di incontrarlo per combattere contro di lui [800-9].

Quando i due cavalieri, insieme alla loro compagnia, sono ormai vicini al luogo dove gli uomini di Louverep attendono Danain, essi incontrano una damigella mandata da Senan, cugino di Danain e abitante di Louverep, per avvisarli del pericolo che corrono e indicargli un sentiero che permetterà loro di arrivare alla Dolorosa Guardia aggirando i cavalieri in agguato. Guiron chiede a Danain cos'abbia intenzione di fare, fingendo di non ritenersi capace di affrontare i cavalieri insieme a lui per metterlo alla prova. Danain afferma di volere combattere da solo e consiglia agli altri di proseguire lungo il sentiero indicato dalla damigella. Guiron finge di offendersi per quella separazione, ma Danain sa che se abbandonerà il sentiero già intrapreso solamente per paura dei cavalieri di Louverep sarà considerato un codardo. Guiron allora, per proseguire insieme a lui, chiede in cambio un dono. Quando Danain accetta, Guiron rivela che vuole essere lui a combattere da solo contro i trenta cavalieri di Louverep. Questa volta è Danain a offendersi, sentendosi ingannato, ma Guiron gli spiega che lo fa solamente per far sì che Danain arrivi riposato allo scontro con il Buon Cavaliere. Riconciliati i due compagni, Danain prega Guiron di prendere il suo cavallo e il suo scudo, considerati migliori. Arrivati in prossimità dei cavalieri di Louverep, Guiron fa scoprire lo scudo di Danain, d'azzurro a un leone d'oro, e muove dunque verso di loro. I cavalieri di Louverep, riconosciuto lo scudo, credono che sia Danain e decidono di attaccarlo. Guiron si lancia a sua volta all'assalto e comincia una battaglia furiosa. Mentre Guiron è impegnato a combattere con i cavalieri di Louverep, arriva il cavaliere con lo scudo coperto di nero che in precedenza ha ferito Kex. Anch'egli scambia Guiron per Danain a causa dello scudo. Domanda quindi a Danain cosa stia succedendo, e saputo che Guiron sta combattendo da solo contro trenta cavalieri, egli prima insulta Danain perché lascia che un cavaliere così valoroso venga ucciso senza aiutarlo, poi si lancia nella mischia. L'arrivo del cava-

liere che ha ferito Kex mette in fuga definitivamente i cavalieri di Louverep, già messi a dura prova e praticamente sconfitti dai colpi di Guiron. Quando vede i cavalieri fuggire, il cavaliere decide di rinunciare a inseguirli e se ne va attraverso la foresta, facendo perdere le sue tracce. Questo cavaliere misterioso è in realtà lo stesso cavaliere che Lac e il Buon Cavaliere hanno visto in precedenza disperarsi alla Fontana dei Cavalieri, picchiato in seguito dal nano: si tratta di Leodegan, re di Carmelide [810-9].

Capitolo XXIII. Disperazione al castello di Louverep

I cavalieri di Louverep, sbaragliati da Guiron che ne ha ucciso la metà, fuggono in tutte le direzioni. Alcuni di loro riescono a tornare a Louverep, dove raccontano cosa è successo. Essi riportano notizie peggiori di quanto non fossero in realtà, dicendo che si sono salvati solo i pochi cavalieri che sono ritornati al castello. La voce si sparge nel castello e con essa la disperazione. Il Buon Cavaliere senza Paura, che sente le grida di dolore e i lamenti degli abitanti di Louverep, chiede ai suoi valletti di fargli sapere cosa sia successo. Egli incontra allora uno scudiero che torna dalla sconfitta e che gli racconta tutto quanto, dicendo che è stato Danain a sconfiggerli. Il Buon Cavaliere loda il valore di Danain, capace di una simile impresa, rammaricandosi allo stesso tempo che gli uomini del castello abbiano teso un agguato a un simile cavaliere [820-1].

Capitolo XXIV. Lac e Brehuz arrivano a Louverep dal Buon Cavaliere senza Paura

Guiron, che inizialmente ha continuato a inseguire i cavalieri di Louverep, quando li vede sconfitti e in fuga torna da Danain sperando di ritrovare anche il cavaliere che si è intromesso nella sua battaglia. Quando vedono tornare Guiron, i suoi scudieri e Danain lo accolgono con gioia e si accertano delle sue condizioni. Guiron domanda dove sia andato il cavaliere che ha combattuto con lui, ma viene a sapere che se ne è andato prima che iniziasse l'inseguimento. Quando Danain gli racconta cosa si sono detti e gli rivela di chi si trattava, Guiron è doppiamente deluso: non solo non ha potuto confrontarsi con lui per vendicare l'onore della dama di Malohaut, ma il suo intervento gli ha tolto parte del prestigio di quella vittoria. Kex, nel frattempo, è sbalordito da quanto ha visto di Guiron. La compagnia cavalca fintanto che non è uscita dalla

foresta, e può allora ammirare la Dolorosa Guardia. Danain si lamenta delle malvagie abitudini dei suoi abitanti, dicendo che a causa loro, nonostante sia nato in quel castello, egli ha smesso di tornarvi. Egli aggiunge però di sapere che in questo duello gli uomini della Dolorosa Guardia sono dalla parte della ragione, perché anche suo padre gli ha sempre detto che il castello di Louverep sarebbe dovuto essere soggetto alla loro signoria. Guiron gli chiede se sia vera la profezia secondo la quale un cavaliere conquisterà da solo il castello. Danain conferma che all'interno del castello si trova scritto così, ma non viene detto chi sarà il cavaliere, solo che sarà figlio di un re morto di dolore. Guiron dice di avere tentato l'impresa, fallendola, ma aggiunge che all'epoca non era esperto come ora. Quando arrivano in prossimità del castello, un corteo di cavalieri viene loro incontro per onorare Danain. Dato che i cavalieri erranti non possono entrare nel castello, essi trovano alloggio nel borgo davanti le mura. Kex viene portato in una stanza dell'ostello dove sono ospitati per essere curato, mentre Guiron, esausto dal combattimento, va immediatamente a coricarsi. Danain passa invece la serata con i suoi parenti e gli abitanti del castello, raccontandogli come Guiron abbia sconfitto i trenta cavalieri di Louverep senza però rivelare il nome del suo compagno. Questa notizia riempie di gioia gli abitanti della Dolorosa Guardia, mentre quelli di Louverep non fanno che disperarsi da quando hanno saputo della loro sconfitta [822-9].

La notizia ha turbato profondamente il Buon Cavaliere senza Paura, che si rende conto di avere a che fare con un avversario temibile. Egli allora invia un suo valletto alla Dolorosa Guardia, perché si informi sulle condizioni di Danain e del suo scudo. Quando il valletto del Buon Cavaliere arriva alla Dolorosa Guardia, Guiron si è già coricato, per cui egli vede solamente Danain, il quale appare sano e senza un graffio, mentre il suo scudo è a pezzi. Il valletto torna a Louverep a notte fonda, e il mattino seguente si presenta davanti al Buon Cavaliere per riferirgli cosa ha visto. Il Buon Cavaliere non sa cosa pensare. Quel pomeriggio chiama a sé gli uomini più nobili di Louverep e chiede loro di fissare il giorno del duello, dato che Danain è arrivato alla Dolorosa Guardia e non c'è più motivo di attendere: possono combattere il giorno seguente, o quello dopo ancora. Gli uomini del castello mandano quindi dei messaggeri alla Dolorosa Guardia per riferire le parole del Buon Cavaliere e stabilire il giorno del duello. Danain afferma che, qualora non sia possibile risolvere pacificamente la questione trovando un accordo con Louverep, è pronto

a scendere in campo contro il Buon Cavaliere, perché sa che la ragione è dalla loro parte. Gli uomini della Dolorosa Guardia decidono che il duello si terrà due giorni dopo, di martedì, in una piana davanti a una torre posta al confine tra i territori dei due castelli. I messaggeri di Louverep tornano al loro castello e riferiscono quanto stabilito [830-6].

In quel momento un valletto si presenta davanti al Buon Cavaliere e lo avvisa dell'arrivo di due cavalieri erranti che hanno chiesto di alloggiare con lui. Il Buon Cavaliere accetta volentieri la loro compagnia, e quando i due entrano si scopre che sono Lac e Brehuz. Quando si riconoscono, i tre si salutano con gioia. Dopo cena, il Buon Cavaliere chiede agli uomini del castello di lasciarli soli, poi invita i suoi compagni a raccontargli cosa sia loro successo da quando si sono separati. In particolare, egli chiede a Lac se abbia più avuto notizie del cavaliere che hanno visto disperarsi alla Fontana dei Cavalieri. Lac gli racconta di averlo visto disarcionare due cavalieri su un ponte, e che gli è stato detto che probabilmente si tratta del re Leodegan de Carmelide, ma senza averne la certezza. Sa però che Brehuz l'ha incontrato e che potrà dire di più al Buon Cavaliere. Quest'ultimo, incuriosito, chiede a Brehuz cosa sia successo, ed egli allora racconta al Buon Cavaliere di quando lui e Hervi sono stati disarcionati dal cavaliere, come raccontato in precedenza a Lac. Lac racconta poi al Buon Cavaliere di quanto avvenuto a lui e Brehuz mentre erano ospiti della torre nella palude, e gli dice di avere saputo in seguito che il cavaliere che ha disarcionato Brehuz era proprio Danain il Rosso. Non è invece riuscito a sapere chi è il cavaliere che ha disarcionato lui, sa solo che si trova ora insieme a Danain alla Dolorosa Guardia. Il Buon Cavaliere ripensa allora a quanto gli è stato riferito dal suo valletto e capisce che non è stato Danain a sconfiggere i trenta di Louverep, ma il cavaliere che è con lui. Egli espone la sua teoria a Lac, raccontandogli le parole del valletto, e Lac si dice d'accordo. Quest'ultimo rivela inoltre al Buon Cavaliere di aver parlato a lungo col cavaliere sconosciuto mentre erano in cammino, raccontando anche a lui l'onta subita da Guiron alla corte di Uterpendragon, quando è stato fatto salire sulla carretta. Il Buon Cavaliere dice di avere già sentito questa storia: l'uomo che gliel'ha raccontata era convinto che il cavaliere che ha subito quell'onta fosse il migliore al mondo. I tre passano poi a parlare del duello che il Buon Cavaliere dovrà affrontare a breve contro Danain. Lac, dopo aver confrontato a lungo le loro spade, dona

al Buon Cavaliere la sua, ritenendola migliore, dono che il Buon Cavaliere accetta volentieri [837-42].

Capitolo xxv. Guiron e Danain alla Dolorosa Guardia

Il borgo dove alloggiano Guiron e Danain si è riempito quel giorno di cavalieri, tra sudditi della Dolorosa Guardia e cavalieri erranti, venuti lì per assistere al duello e per entrare al castello ed osservarne le meraviglie. I cavalieri erranti non possono entrarvi dalla porta principale, ma possono accedervi, se disarmati, da una piccola porta nascosta nelle mura. Le tre porte principali verranno aperte solo dopo la venuta di Lancillotto, e non furono aperte nemmeno per Danain, che come tutti gli altri cavalieri della Dolorosa Guardia aveva giurato all'età di quindici anni di non avversare le costumanze del castello. Quando Danain chiede a Guiron se vuole entrare nel castello dalla postierla nascosta, egli risponde che non entrerà in nessun altro modo se non dalla porta principale. In quel momento uno scudiero informa Danain dell'arrivo di Leodegan alla Dolorosa Guardia. Dopo avere avvisato Guiron, egli invia lo scudiero a vedere dove è alloggiato Leodegan e sapere se sia in compagnia di altri cavalieri. Quando ritorna, lo scudiero gli spiega che è alloggiato in un piccolo ostello dove dimora solo. Guiron e Danain decidono quindi di recarsi da lui senza che nessun altro lo sappia, approfittando del fatto che è già calata l'oscurità. Essi arrivano all'ostello di Leodegan e lasciano i loro cavalli agli scudieri, poi entrano a piedi. Leodegan li saluta cortesemente e chiede loro chi siano, se cavalieri erranti o della Dolorosa Guardia. Quando Danain gli dice di essere nato al castello, Leodegan gli chiede come mai si siano recati da lui, dato che egli è un cavaliere errante e gli uomini della Dolorosa Guardia sono odiati da tutti gli erranti per le loro malvagie abitudini. Danain ammette che i cavalieri del castello non siano cortesi come dovrebbero coi cavalieri erranti, ma gli chiede allora come mai egli si sia recato proprio in quel castello. Leodegan è lì per ammirare Danain il Rosso, che nonostante sia un cavaliere della Dolorosa Guardia sa essere cortese e valoroso. Egli non l'ha mai visto e lo vedrà volentieri disarmato. Danain gli chiede invano come si chiami, poi lui e Guiron se ne vanno. Una volta tornati al loro ostello, Danain informa Kex che sono stati a incontrare il cavaliere che l'ha ferito, e il siniscalco di Artù ribatte che preferirebbe non averlo mai incontrato. Guiron ritiene invece che dovrebbe sentirsi onorato di essersi battuto per la dama di Malohaut, ma a Kex

importa poco della dama e spera solo di incontrarlo nuovamente per tentare di vendicarsi [843-8].

Quella sera a cena il palazzo si riempie di cavalieri che vengono ad ammirare Danain, tra i quali Leodegan, che si presenta con la testa coperta da un mantello e si nasconde tra la folla. Vedendo due cavalieri a tavola, egli chiede quale sia Danain, meravigliandosi, quando gli viene indicato, che non sia il più corpulento tra i due. Leodegan chiede allora chi sia l'altro cavaliere, ma nessuno lo sa: si dice però che sia stato lui a sconfiggere i trenta di Louverep e non Danain. Anche Leodegan si accorge in effetti che è lui a portare i segni della battaglia. Gli viene detto inoltre che nessuno conosce il nome del cavaliere tranne Danain, che fa finta di non saperlo [849-50].

Nessuno tra quei cavalieri si accorge che tra loro sta Leodegan de Carmelide, e d'altronde nessuno si immaginerebbe mai che un re potente come lui fosse lì. La forza di Amore e la bellezza della dama di Nohaut gli hanno fatto lasciare il suo reame e lo costringono a soffrire pene e tormenti come un qualsiasi altro cavaliere errante in cerca di avventure. La dama di Nohaut è sorellastra del re Loth d'Orcanie, e sarebbe lei l'erede legittima del reame di Orcanie, dato che Loth è un figlio illegittimo. Il reame è stato tuttavia donato a quest'ultimo perché egli è un uomo ed è così vecchio che potrebbe essere il padre della damigella. La dama di Nohaut dimora invece col re di Nohombellande, che è un suo parente. Leodegan rimane a lungo ad ammirare Guiron, che desidera molto conoscere, poi torna al suo ostello per la notte. L'indomani si arma e parte in direzione di Louverep, per ammirare anche il Buon Cavaliere senza Paura. Mentre cavalca nella foresta tra la Dolorosa Guardia e Louverep incontra Bandemagus de Gorre. I due, che non si conoscono, si salutano cortesemente, e quando Bandemagus rivela che si sta recando a sua volta a Louverep, decidono di cavalcare insieme. Leodegan gli chiede se sia un cavaliere di Artù, e dopo che Bandemagus gli risponde di sì, gli chiede se porta armi da molto tempo. Bandemagus dice di essere stato fatto cavaliere da poco, e Leodegan allora lo incalza: ha portato armi a sufficienza per conoscere il miglior cavaliere e la dama più bella che vi siano in Gran Bretagna? Bandemagus risponde ... [851-3].

Capitolo xxvi. Attesa del duello tra Guiron e Lac

[lacuna]

... se potesse, troverebbe un modo per evitare questo scontro, ma non vede come. Lac sa di avere a che fare con un avversario valoroso, ma questo non lo intimorisce. Mentre sono alloggiati a Louverep, Brehuz decide di andare a cacciare lì intorno insieme a due cavalieri del posto. I tre sono armati per paura di incontrare cavalieri della Dolorosa Guardia. Poco dopo essere usciti dal castello essi incontrano Kex, e Brehuz lo sfida alla giostra. Kex accetta e i due si portano a terra a vicenda, decidendo quindi di non proseguire la battaglia. Brehuz chiede a Kex da dove stia arrivando, e una volta saputo che viene dalla Dolorosa Guardia, gli chiede se sia ancora lì il cavaliere che dovrà battersi contro Louverep. Kex gli risponde di sì e gli dice che si tratta secondo lui del miglior cavaliere al mondo, ma non conosce il suo nome. Brehuz decide quindi di abbandonare la caccia e recarsi alla Dolorosa Guardia per ammirarlo, mentre Kex continua verso Louverep, dove vuole ammirare Lac. Brehuz arriva alla Dolorosa Guardia ed è ospitato da un valvassore che loda molto Guiron, promettendogli di farglielo vedere quella sera [853-8].

Un valletto del valvassore lo avvisa che un altro cavaliere errante vuole essere ospitato nel palazzo. Quando il cavaliere viene disarmato, ci si accorge che è ferito al petto in profondità. Egli viene portato in una camera del palazzo e il valvassore e Brehuz si recano da lui, facendo chiamare un medico. Dopo che è stato assistito, il valvassore gli domanda cosa gli sia successo. Il cavaliere racconta:

Egli portava al collo uno scudo affidatogli da una dama, che gli aveva chiesto di portarlo alla corte di Artù e di donarlo a Kex le Seneschal. Verso mezzogiorno, egli incontrò davanti a una fontana un cavaliere, che non appena lo vide riconobbe lo scudo che portava e gli ordinò di consegnarglielo, perché non lo riteneva degno di portare uno scudo simile. Quando egli rifiutò, l'altro lo attaccò senza attendere che si preparasse, ferendolo al petto come vedono, poi gli tolse lo scudo dal collo e se ne andò [859-61].

Si trattava di uno scudo di bianco a due leoni neri, che Brehuz non conosce. Brehuz si allontana dal cavaliere e si avvicina alle finestre del palazzo, guardando verso la foresta. All'improvviso vede venire verso il castello un cavaliere che porta davanti a sé lo

scudo che è stato sottratto al cavaliere ferito. Egli avvisa il valvasore e si fa armare per recuperare lo scudo. Lui e il valvasore escono dal palazzo e sbarrano la strada al cavaliere con lo scudo. Brehuz gli rinfaccia di essersene impossessato in modo disonorevole e lo sfida per riaverlo. I due giostrano insieme ma Brehuz è disarcionato con facilità dal suo avversario, che lo lascia a terra senza degnarlo di uno sguardo. Il cavaliere si rivolge allora al valvasore, che vede disarmato, chiedendogli se sia presente alla Dolorosa Guardia un cavaliere che porta uno scudo d'oro. Il valvasore capisce che parla di Guiron e gli indica il palazzo dove alloggia. Il cavaliere vi manda uno dei suoi scudieri, dicendogli di portare un messaggio al cavaliere che indossa lo scudo d'oro: lì fuori lo attende il cavaliere con cui si è battuto al confine del Nor-gales per la dama del padiglione; sa bene cosa si sono promessi, per cui ora venga a combattere. Lo scudiero si reca quindi al palazzo dove alloggiano Guiron e Danain e riferisce il messaggio del cavaliere, chiamato Belynant des Ysles. Guiron rimanda indietro lo scudiero dicendogli che avvisi Belynant che è pronto a combattere, ma che egli sappia che l'ultima volta che si sono incontrati Guiron era gravemente ferito, e non poteva difendersi come potrà fare ora. Belynant non accetta scuse e fa dire a Guiron dal suo scudiero che venga fuori a combattere. Guiron si fa armare per recarsi da lui, ma Danain è preoccupato che questo duello gli impedisca poi di combattere per la Dolorosa Guardia contro il campione di Louverep. Guiron gli dice di non preoccuparsi: ora che sta bene, Belynant non potrà durare molto contro di lui. I due escono accompagnati da quaranta cavalieri del castello che vogliono assistere al duello. Guiron prega Belynant di rinviare il loro scontro, perché già impegnato in un'altra battaglia che dovrà essere fatta a breve. Belynant vuole però combattere subito. Alla prima giostra spezzano entrambi le loro lance senza abbattersi, così Guiron estrae la spada e lo colpisce in testa facendolo svenire in sella. A quel punto gli strappa l'elmo dal capo con una forza tale da farlo cadere da cavallo, lasciandolo lì. Guiron e Danain tornano al loro palazzo insieme agli uomini della Dolorosa Guardia. Brehuz, sbalordito dalla forza di Guiron, comincia a parlare di lui col valvasore ... [862-74].

[lacuna]

... Danain, per quanto valoroso, non lo è di certo quanto Guiron. Brehuz chiede al valvasore di tornare al suo palazzo, turbato da quanto ha visto. Il giorno dopo torna a Louverep, dove il Buon

Cavaliere senza Paura gli chiede cosa pensi dello sfidante di Lac. Brehuz si dice preoccupato per Lac, nonostante sappia che è uno dei migliori cavalieri al mondo. Egli è infatti convinto che il suo avversario sia ancora migliore. D'altronde, lo ha già visto sconfiggere Lac davanti alla torre nella palude, e sa anche che è lo stesso cavaliere che ha vinto sui trenta di Louverep. Brehuz prega quindi il Buon Cavaliere di trovare un modo perché i due non combattano. Il Buon Cavaliere sa per certo che Lac non si ritirerà mai di sua volontà dallo scontro, ma dice a Brehuz che vedrà cosa può fare. Più tardi il Buon Cavaliere parla con Lac, il quale si dice disposto a rinunciare alla battaglia solamente se la Dolorosa Guardia ritirerà le sue pretese su Louverep, lasciando libero il castello. Il Buon Cavaliere gli espone allora i dubbi di Brehuz, che ritiene il suo avversario il miglior cavaliere al mondo. Lac, tuttavia, non vede come sia possibile evitare lo scontro senza disonore. Se il suo avversario è il miglior cavaliere al mondo, dice, egli avrà meno disonore se verrà sconfitto, ma combatterà in ogni caso volentieri contro di lui per conoscere il suo valore [875-82].

Capitolo xxvii. Escanor pianifica un agguato a Guiron

Guiron dimora alla Dolorosa Guardia felice che Danain sia guarito dalle sue ferite. Il giorno della battaglia [cfr. la Nota al testo, pp. 47-8], essendoci bel tempo, i cavalieri della Dolorosa Guardia decidono che il giorno dopo usciranno per andare a caccia, e Guiron dice che andrà con loro. In quel momento è presente al castello anche Escanor le Grant, che si è confuso tra i cavalieri lì presenti per osservare Guiron e trovare un modo per vendicarsi. Saputo che anche Guiron andrà a caccia il giorno dopo, Escanor chiede a un cavaliere che gli sta vicino la direzione che prenderanno. Decide quindi di tendere un agguato a Guiron lungo il cammino, sapendo che Guiron sarà armato solo della sua spada. Egli torna allora al suo ostello e va a dormire. Il giorno dopo cavalca finché non si arresta a una fontana davanti alla quale dovrebbero passare Guiron e i cavalieri della Dolorosa Guardia ... [883-6].

[lacuna]

Capitolo xxviii. Meliadus imprigionato da Escanor

... il re di Norgales giaceva malato alla corte di Artù, e per questo il cavaliere osò fare loro guerra. Quando Kex arrivò ferito al castello, la guerra durava ancora, ma sarebbe finita subito se avessero restituito al cavaliere la sua dama. Non osavano farlo, però, a causa del nipote del re

di Norgales. Quest'ultimo fece molti onori a Kex, che dimorò nel castello a lungo prima di guarire. Un giorno in cui si sentì meglio, Kex si recò presso una fontana lì vicino e si addormentò. Quel giorno il cavaliere che faceva loro guerra attaccò il castello insieme a venti cavalieri, poiché aveva saputo che gli uomini del castello si erano recati quasi tutti a Louverep a una grande festa. Quando vide arrivare il suo nemico, il nipote del re di Norgales uscì ad affrontarlo accompagnato dai cavalieri rimasti, ma fu preso quasi subito e trascinato via. Gli uomini che lo rapirono si affrettarono a ripartire, mentre il loro signore rimase indietro. Passarono davanti alla fontana dove dormiva Kex, che si svegliò e vide il nipote del re di Norgales venire portato via con la forza. Kex tornò allora davanti al castello dove trovò il loro signore, lo assalì e lo uccise sul colpo. I cavalieri del castello, vista la prodezza di Kex, si fecero coraggio e inseguirono i rapitori, liberando il nipote del re di Norgales. Quando Kex tornò alla corte di Artù vi trovò il re di Norgales, che aveva già saputo come Kex avesse liberato suo nipote, e per questo gli donò il castello alla presenza di Artù [887-91].

Finito il racconto, un cavaliere errante si presenta davanti a Meliadus chiedendogli come osi portare uno scudo verde. Egli è infatti l'unico a portare uno scudo verde in quel paese, e se Meliadus oserà indossare quello scudo quando uscirà dal castello il giorno dopo dovrà vedersela con lui. Meliadus, ridendo dell'insolenza del cavaliere, gli risponde che lo ha sempre portato e che lo farà anche il giorno seguente. Il cavaliere, furioso, se ne va. Quando il mattino dopo Meliadus riparte, accompagnato da uno scudiero del castello, trova ad aspettarlo un cavaliere che porta uno scudo verde, lo stesso che lo ha minacciato la sera precedente. Lo scudiero lo informa che si tratta del miglior cavaliere del paese. I due si sfidano a duello e Meliadus abbatte facilmente il suo avversario, riportandogli poi il cavallo prima che fugga. Il cavaliere monta nuovamente e chiede di combattere con la spada. Meliadus lo colpisce così forte con la sua spada da farlo svenire in sella al suo cavallo, poi lo fa cadere a terra, e strappatogli l'elmo, lo comincia a colpire in testa finché il cavaliere non chiede pietà e si dice disposto a fare ciò che Meliadus vorrà. Egli gli fa quindi giurare di non portare mai più uno scudo verde, ordinandogli di bruciare quello che indossa ora ... [892-900].

[lacuna]

... se egli fosse un cavaliere capace di condurla garantendole sicurezza, dice, se ne andrebbe volentieri con lui, ma avendolo visto cadere con così tanta facilità, se ne andrà da sola con il suo scudiero. Meliadus passa il ponte e si allontana. Lui e il suo scu-

diero arrivano al castello e trovano lì davanti un cavaliere del posto che offre a Meliadus ospitalità per la notte. Mentre Meliadus è seduto davanti al fuoco, arriva dalla Dolorosa Guardia un cavaliere parente del suo ospite. Il cavaliere racconta di essere rimasto alla Dolorosa Guardia per più di un mese e di aver assistito alla battaglia tra il Buon Cavaliere senza Paura e Danain il Rosso. Meliadus gli chiede allora di raccontargli nel dettaglio cosa sia successo, ed egli quindi comincia a raccontare in che modo quel duello sia terminato senza un chiaro vincitore, e come in seguito due altri cavalieri si siano impegnati a combattere, uno per la Dolorosa Guardia e uno per Louverep, ma il cavaliere della Dolorosa Guardia è stato ferito e non ha potuto combattere. Poi gli racconta come i due castelli siano riusciti ad arrivare ad un accordo. Meliadus gli chiede di dirgli qualcosa su Danain il Rosso, che non conosce bene. Il cavaliere risponde che si tratta di un cavaliere valoroso, ma non quanto il cavaliere che è con lui, che porta uno scudo d'oro. Nessuno conosce il suo nome se non Danain, che fa finta però di non saperlo. Meliadus ricorda di aver visto due cavalieri in passato portare uno scudo d'oro, i due migliori cavalieri che vi fossero al mondo. Meliadus domanda infine se abbia visto il cavaliere che sta cercando, che porta uno scudo di bianco a una testa di serpente rossa, ma il cavaliere non ne ha mai sentito parlare [901-6].

Il giorno seguente Meliadus riparte e cavalca finché non arriva in prossimità del castello di Escanor, dove sono prigionieri Galvano e Lac. Arrivato al fiume Hombre, egli trova Escanor armato di tutto punto davanti ad una torre. Quando vede arrivare Meliadus, Escanor gli vieta di passare il fiume, altrimenti dovrà vedersela con lui. Meliadus, noncurante delle minacce di Escanor, passa il fiume e combatte contro di lui, abbattendolo con facilità e continuando il suo viaggio. Escanor capisce che non riuscirà a sconfiggerlo con la forza, per cui pensa a un altro modo per vendicarsi. Raggiunge allora Meliadus, pregandolo di scusarlo e lodandolo per il suo valore. Arrivati davanti al suo castello, Escanor finge di voler passare lì la notte ospite da alcuni suoi amici, e invita Meliadus ad alloggiare con lui. Meliadus accetta volentieri, e Escanor manda allora avanti un suo scudiero, che fa armare quaranta cavalieri e li fa nascondere in una camera della fortezza. Non appena i due entrano nel castello, alcuni valletti spogliano Meliadus delle sue armi. Senza alcuna esitazione, i cavalieri di Escanor escono dal loro nascondiglio e lo assalgono, catturandolo e conducendolo in prigione dagli altri cavalieri. Lac e Galvano lo riconoscono subito, e Meliadus chiede loro quando siano stati imprigionati. Galvano

dice di essere lì da due mesi, mentre Lac è arrivato solo quattro giorni prima. Galvano chiede invece a Meliadus quando sia tornato in Gran Bretagna dal reame di Leonois e per quale motivo. Meliadus risponde che è tornato da poco a causa di un cavaliere ... [907-14].

[lacuna]

Capitolo XXIX. Racconto su Paladés e il gigante Asue

... e gli altri rimangono davanti a lui. Quando escono vedono la dama disperarsi, mostrando la testa del cavaliere ucciso. Guiron fa venire davanti a loro la dama, che mostra anche a lui e Danain la testa del cavaliere, e le chiede spiegazioni. La dama dice che quel cavaliere è stato ucciso dal gigante di nome Asue che risiede nella grande montagna lì davanti. Il gigante, insieme alla testa del cavaliere, manda loro a dire che se la Dolorosa Guardia non gli pagherà il tributo che gli deve, ucciderà chiunque di loro troverà fuori dal castello. Guiron chiede spiegazioni a Danain, che comincia a raccontare [915-6]:

Su una montagna lì vicino si trova un castello che appartiene a una stirpe di giganti, costruito al tempo in cui Giuseppe d'Arimatea venne in Gran Bretagna. Circa quattro anni prima il signore della Dolorosa Guardia, chiamato Paladés, cavalcava vicino alla montagna quando incontrò il signore dei giganti, Asue, che non appena lo vide lo attaccò e lo condusse prigioniero al suo castello per ucciderlo. Paladés implorò pietà, facendosi riconoscere da Asue. Il gigante gli disse allora che l'avrebbe lasciato vivere a patto di ricevere ogni anno un tributo dalla Dolorosa Guardia. Il tributo avrebbe dovuto continuare a essere pagato finché la stirpe dei giganti sarebbe rimasta padrona del castello sulla montagna. Paladés tornò alla Dolorosa Guardia per chiedere consiglio agli uomini del castello, con la promessa di ritornare dal gigante con una risposta. Non vedendo altra soluzione, vennero accettate le condizioni del gigante. Ogni anno gli abitanti della Dolorosa Guardia devono consegnare ad Asue sei damigelle di quindici anni e sei nobili valletti. Il tributo è stato pagato per tre anni, ma quest'anno gli uomini della Dolorosa Guardia si sono rifiutati di pagarlo, e per questo Asue ha già ucciso o imprigionato diversi abitanti del castello [917-9].

Guiron veste le sue armi e parte alla ricerca del gigante per ucciderlo, sperando di trovarlo ancora lì davanti, dove ha ucciso il cavaliere di cui ha visto la testa. Danain lo accompagna, ma i due, nonostante le loro ricerche, non riescono più a trovarlo, perché il gigante è tornato al suo castello. Sconfortati, si rimettono in viaggio per tornare alla Dolorosa Guardia. Il gigante continuerà ad

uccidere e imprigionare gli abitanti del castello finché non arriverà Tristano, che lo ucciderà tagliandoli la testa, inviandola poi a Camelot come trofeo [920-1].

Capitolo xxx. Guiron e Danain tornano alla torre nella palude insieme a Leodegan

Mentre Guiron e Danain stanno tornando alla Dolorosa Guardia incontrano un valletto che arriva dal Chief de l'Ombre, il castello di Escanor. Interrogato da Guiron, il valletto rivela che Galvano è ancora imprigionato lì e che da poco sono stati fatti prigionieri altri due cavalieri, di cui non sa però il nome. Escanor ha imprigionato da meno di quindici giorni l'ultimo dei due, un cavaliere che indossa uno scudo verde, conducendolo a tradimento nel castello. Guiron e Danain capiscono subito che si tratta di Meliadus, anche se Danain lo credeva ancora nel Leonois, sapendo che avrebbe dovuto essere alla corte di Artù solamente a Pasqua. Guiron vuole partire l'indomani per andare al Chief de l'Ombre a liberare i prigionieri e a vendicarsi di quello che Escanor gli ha fatto qualche giorno prima, e Danain dice che l'accompagnerà. I due rientrano al castello e fanno sapere agli abitanti che se ne andranno il giorno seguente. La damigella che hanno salvato da Escanor rimane ... [922-4].

[lacuna]

... egli non si ritiene abbastanza valoroso per intraprendere l'impresa di liberare Galvano e gli altri cavalieri imprigionati da Escanor. Guiron, Danain e Leodegan decidono comunque di proseguire insieme in direzione del Chief de l'Ombre. Arrivano a una torre dove Escanor fa stare di guardia sei cavalieri armati per assalire i cavalieri erranti che passano di lì, uccidendoli o imprigionandoli. Leodegan la riconosce e spiega agli altri due cavalieri che dovranno combattere contro i cavalieri della torre. Danain decide di sconfiggere da solo i sei cavalieri, nonostante le proteste di Guiron. Vedono allora uscire i sei uomini armati, e Danain comincia le giostre, abbattendo i primi tre con la lancia e il quarto con la spada. Gli ultimi due uomini, vista la sorte toccata ai loro compagni, fuggono a nascondersi nella torre, e i tre cavalieri possono quindi continuare il loro viaggio. Quando sta per venire sera, Guiron chiede a Leodegan se conosca un luogo dove possono alloggiare quella notte. Leodegan sa che l'ostello più vicino è una torre in mezzo a una palude, dove vige una strana costumanza, che Guiron dice di conoscere bene, visto che lui e Danain vi sono già stati.

Quando arrivano alla torre trovano la porta chiusa, e Leodegan capisce che vi sono già dei cavalieri e che dovranno combattere, cosa che è confermata dal vecchio cavaliere che viene loro incontro. I tre chiedono allora di combattere secondo le usanze della torre, e il vecchio rientra per avvisare i cavalieri che sono già stati fatti entrare, ovvero Blioberis de Gaunes e Brehuz. I due sono costretti a rivestirsi delle loro armi e ad uscire ad affrontare Guiron, Danain e Leodegan, tra le proteste sempre più accese di Brehuz, che ricorda come sia già stato costretto un'altra volta a passare la notte fuori dalla torre. Nonostante siano lì insieme, Brehuz e Blioberis non si conoscono ... [925-35].

[lacuna]

Capitolo XXXI. Racconti sul Buon Cavaliere senza Nome

... gli racconterà cos'è successo. La dama e suo marito si erano fermati a quella fontana per riposarsi, dato che la dama, incinta e prossima al parto, era stanca dalla lunga cavalcata. Non appena scesero dai loro cavalli, il marito ebbe un malore e cadde a terra svenuto. Il valletto che era con loro per servirli prese allora una spada che stava lì vicino e colpì il cavaliere trapassandogli entrambe le cosce. Egli cominciò quindi a togliergli l'armatura per trafiggergli il petto con la spada, ma a quel punto la dama impugnò la spada del marito che le stava davanti e colpì il valletto in testa uccidendolo sul colpo. La dama fu così turbata da quello che era successo che l'agitazione le indusse il parto, e dovette quindi far nascere suo figlio in quel luogo [936-9].

La dama credeva di avere perso nello stesso giorno suo marito, suo figlio, nato prematuro, e la sua stessa vita, dato che si sentiva così debole da sapere di non poter durare a lungo. Suo figlio, discendente di una nobile stirpe, avrebbe potuto ambire a grandi cose, se fosse sopravvissuto. Il re di Carmelide, sentita questa storia, andò quindi a sincerarsi delle condizioni del cavaliere, che non era ancora morto ma aveva perso moltissimo sangue e a malapena riusciva a parlare. Con un filo di voce, il cavaliere riuscì a dire al re che avrebbe potuto ancora guarire, se fosse stato assistito da qualcuno. Il re suonò il corno che aveva al collo per richiamare gli uomini che erano a caccia insieme a lui. Un suo ciambellano e un suo nipote, i più vicini, accorsero e lo aiutarono a preparare una lettiga per trasportare il cavaliere, la dama e il neonato a preparare il castello lì vicino. La dama morì non appena arrivarono al castello e venne seppellita in una cappella lì dentro, dov'è ancora. Il cavaliere venne curato nel miglior modo possibile, e mentre si riprendeva gli venne detto che sua moglie giaceva malata in un'altra stanza. Egli ancora non sapeva che avesse partorito. Quando fu rivenuto in forze, insistette per vedere sua moglie e gli venne allora rivelato che era morta. Il cavaliere, profonda-

mente addolorato, si riconfortò un poco solamente quando seppe che la moglie, prima di morire, aveva partorito un figlio, ancora vivo. Dopo qualche tempo, quando riuscì nuovamente a portare armi, si recò a visitare la tomba della moglie, dove venne però sopraffatto dalla disperazione e si riammalò, rimanendo al castello per un altro anno [940-9].

A quel tempo venne indetto un torneo davanti al castello. Quando il cavaliere seppe del torneo, fu sorpreso da una dama a disperarsi mentre guardava la sua spada sguainata, lamentandosi per il fatto che non fosse conosciuta in Gran Bretagna quanto avrebbe dovuto esserlo. La dama, che si era presa cura del cavaliere per tutto l'anno precedente, cominciò a rimproverarlo di averle solo fatto perdere tempo, dicendogli che era il suo scarso valore a impedirgli di guarire e che sarebbe stato meglio se fosse morto. Il cavaliere ammise di aver sprecato molto tempo, ma aggiunse anche che, se egli fosse morto, la cavalleria avrebbe perso più di quanto la dama non credeva. Lei cominciò allora a deriderlo, dicendogli che era talmente valoroso che avrebbe di certo vinto il torneo che si sarebbe combattuto lì davanti il giorno seguente. Il cavaliere chiese dunque alla dama di procurargli in segreto quanto necessario per combattere al torneo: o sarebbe morto, con grande sollievo della dama, o avrebbe vinto il torneo, e allora forse la dama avrebbe avuto maggiore pietà di lui di quanta ne mostrava. Non avendo nulla da perdere, la dama promise al cavaliere di fare quanto le chiedeva. Gli procurò quindi un cavallo e nuove armi, ma il cavaliere volle continuare ad indossare quelle con cui era stato portato al castello. Non trovando però il suo scudo, ne prese uno rosso che trovò nel castello, appartenente a un cavaliere del paese che era stato ucciso da poco. Il giorno seguente il cavaliere uscì dal castello di buon mattino senza che nessuno a parte la dama lo sapesse, recandosi al torneo e vincendolo. Per non farsi riconoscere, gettò lo scudo in mezzo al campo di battaglia e se ne tornò al castello come era partito, dove la dama lo accolse con gioia, avendo assistito alle sue prodezze. Il cavaliere fece giurare alla dama di non raccontare a nessuno quanto aveva visto quel giorno [950-6].

Il re di Carmelide tornò quella sera al castello discutendo coi suoi baroni sull'identità del cavaliere che aveva vinto il torneo, sparito senza lasciare traccia. In quel momento entrò nel castello un cavaliere del paese portando con sé lo scudo rosso. Quando il re lo vide arrivare con lo scudo pensò che fosse lui il vincitore del torneo. Il cavaliere si presentò davanti a lui dicendogli di avere vinto il torneo in suo onore, e chiedendogli come ricompensa la mano di sua figlia, una bellissima damigella che il cavaliere amava molto e per la quale aveva architettato quell'inganno. Il re accettò volentieri la sua richiesta e mandò a chiamare sua figlia per donargliela. Il Buon Cavaliere che aveva vinto il torneo dormiva nella sua stanza, stremato dalle fatiche del combattimento. Davanti a lui stava la dama che lo accudiva, che si svegliò di soprassalto quando sentì le grida di gioia degli abitanti del castello. All'improvviso una damigella entrò nella loro stanza e chiese alla dama come mai non stesse festeggiando con

gli altri, visto che il re aveva donato in sposa sua figlia al cavaliere che aveva vinto il torneo. La dama, intuendo l'inganno, si recò nella grande sala comune e vide il cavaliere che portava lo scudo rosso venire festeggiato da tutti i presenti. Chiese dunque al re di parlargli in privato, sgomenta da quanto avveniva. Disperata e su tutte le furie, rivelò tra le lacrime al re che aveva donato la figlia a un bugiardo, dato che era un altro il cavaliere che aveva vinto il torneo. Il re, che conosceva da molto la dama e la riteneva una donna saggia e accorta, si stupì molto di quelle parole. Egli chiese allora alla dama chi fosse il cavaliere vincitore, e questa, nonostante il giuramento fatto quel giorno, si vide costretta a rivelare la verità per salvare la figlia del re. Dopo aver ascoltato il racconto della dama, il re non seppe cosa pensare. La dama lo invitò a vedere coi suoi occhi le ferite sul corpo del cavaliere e il cavallo che aveva montato quel giorno, perché fosse certo che diceva la verità. Se in seguito avesse ancora creduto che gli stava mentendo, disse, poteva decapitarla all'istante. Il re, che si ricordò quanto gli fu detto dalla moglie del cavaliere sul marito, cioè che si trattava del miglior cavaliere al mondo, accettò di seguire la dama. I due andarono insieme a vedere il cavallo con cui il cavaliere aveva vinto il torneo, poi il suo elmo e la sua armatura, e infine il cavaliere stesso mentre dormiva. Il re si accorse allora che la dama diceva la verità, e che aveva donato sua figlia a un bugiardo. La dama chiese al re di non rivelare a nessuno quanto gli aveva detto, perché sapeva che se il cavaliere si fosse accorto del suo tradimento, e se gli uomini del castello avessero saputo che era stato lui a vincere il torneo, se ne sarebbe andato all'istante, disonorando così il re di Carmelide che avrebbe lasciato andare via il miglior cavaliere al mondo. Il re avrebbe dovuto comportarsi come se non avesse saputo nulla finché la dama non avesse parlato al cavaliere spiegandogli la situazione. Era certa che il cavaliere sarebbe intervenuto per salvare la damigella [957-78].

Il giorno seguente, quando il cavaliere si svegliò, la dama gli raccontò cos'era successo. Il Buon Cavaliere non seppe cosa rispondere alla dama, poiché non voleva far sapere agli uomini del castello che era stato lui a vincere il torneo. Egli decise che il giorno delle nozze si sarebbe presentato armato al cavaliere chiedendogli di ammettere la sua menzogna, combattendo contro di lui nel caso non lo facesse. La dama riferì subito le parole del cavaliere al re di Carmelide. Come promesso, il giorno delle nozze il cavaliere si fece armare e si presentò alla corte del re chiedendo al cavaliere che voleva sposare la damigella se avesse vinto il torneo. Quando l'altro disse di averlo vinto, il Buon Cavaliere lo accusò di mentire e di non avere portato lo scudo rosso al torneo, dicendogli che era pronto a dimostrarglielo combattendo contro di lui. L'altro cavaliere accettò la sfida, ma fu ucciso al primo colpo dal Buon Cavaliere. Il re prese allora il suo corpo e lo fece trascinare per tutto il castello, prima di gettarlo in un fiume lì vicino. Questa fu la seconda prodezza compiuta dal cavaliere [979-85].

Finito il racconto, Arihoan si stupisce di come Leodegan conosca bene la storia, quasi come fosse stato presente. Leodegan gli spiega che il re Esonain ha fatto scrivere un libro in cui sono raccontate tutte le prodezze che il cavaliere ha compiuto in quel tempo nel reame di Carmelide, custodito nel tesoro del re e intitolato *Libro del Buon Cavaliere senza Nome*, poiché Esonain non è mai riuscito a sapere il nome del cavaliere. In Carmelide, moltissimi nobili che non possono avere a disposizione il libro ma che conoscono le sue imprese hanno fatto dipingere queste avventure sui muri dei loro palazzi, per cui si possono vedere dovunque. Leodegan dice di avere visto prima le scene dipinte e solamente in seguito di essere riuscito a leggere il libro, non più di due anni fa. A quel punto, incalzato da Arihoan, egli comincia un altro racconto sul Buon Cavaliere senza Nome [985-6]:

Dopo avere ucciso il cavaliere che voleva sposare con l'inganno la damigella, il Buon Cavaliere se ne andò dalla corte del re di Carmelide, con grande dispiacere di quest'ultimo. Esonain, il re di Carmelide, aveva un fratello che cominciò a quel tempo a fargli guerra per impossessarsi del regno. Radunati i loro eserciti, i due si affrontarono in una battaglia campale, ma Esonain ebbe la peggio e venne catturato. Il fratello cominciò allora a impadronirsi delle città e dei castelli del reame. Quando seppe che il fratello di Esonain avrebbe presto conquistato anche il castello dove dimorava, la dama che aveva accudito il cavaliere, e che accudiva in quel momento suo figlio, decise di andarsene per paura che le venisse tolto il bambino, che le era stato affidato proprio dal re. Partì quindi da lì con una sorella e un cugino, e i tre cavalcarono per due giorni nella foresta, finché arrivarono a un eremo posto al confine del reame di Carmelide. A quell'ostello trovarono alloggiato anche un cavaliere ferito di recente, che stava riposando per riprendersi. Non appena il bambino che portavano con loro entrò nell'eremo, egli cominciò a piangere, svegliando il cavaliere che si alzò quindi a sedere sul suo letto. La dama riconobbe subito che si trattava proprio del Buon Cavaliere, perciò si fece riconoscere e i due si salutarono con gioia. Il cavaliere le chiese cosa ci facesse lì e lei gli spiegò che si era allontanata dal castello per mettere in salvo suo figlio. Egli allora ringraziò la dama, assicurandola che il bambino che accudiva l'avrebbe ricompensata diventando un cavaliere valoroso, visti i suoi nobili natali. Chiese poi alla dama se fosse vero che Esonain era stato imprigionato dal fratello e cosa facesse in quel momento l'usurpatore. La dama rispose che Esonain era stato catturato diversi mesi prima, mentre il fratello stava assediando lo stesso castello dove lui era rimasto a lungo malato. Il Buon Cavaliere decise che una volta guarito completamente si sarebbe recato al castello per affrontare il fratello di Esonain, liberando in seguito il re. Le chiese di accompagnarla, dicendole poi che avrebbe visto

volentieri suo figlio solamente una volta che questo fosse diventato cavaliere. La dama ... [987-96].

[lacuna]

Capitolo xxxii. Leodegan e Arihoan salvano Esclabor

... egli rimane penseroso e proseguono in quel modo fino a mezzogiorno. Mentre cavalcano nella foresta, Arihoan e gli altri sentono il grido di una donna, ma Leodegan inizialmente non se ne accorge, troppo preso dalla dama di Nohaut. Quando infine Arihoan lo distoglie dai suoi pensieri, decidono di seguire le grida e arrivano a un lago, dove vedono quattro cavalieri che hanno fatto legare a due alberi un uomo e una donna, entrambi vestiti solo delle loro sottovesti e feriti. L'uomo legato all'albero, non appena vede arrivare i due cavalieri erranti, implora loro di liberarlo, ma uno dei suoi aguzzini comincia allora ad accusarlo di essere un traditore e promette di ucciderlo, poiché ha trovato il mattino stesso sua moglie a letto con lui nonostante i due fossero amici. L'uomo si difende dicendo di non saperne nulla e di non aver mai tradito il cavaliere, chiedendogli di non commettere un atto così disonorevole. Leodegan e Arihoan non sanno cosa pensare di quanto dicono i due cavalieri, per cui il re di Carmelide si rivolge alla donna per chiederle di raccontare la verità sull'accaduto, non escludendo che possa essere liberata. A quelle parole risponde il marito della dama, che lo sfida perché vuole vedere subito se Leodegan può davvero liberarla da loro. Leodegan si sbarazza facilmente dei quattro cavalieri abbattendoli uno ad uno, poi torna dalla dama per ascoltare la sua storia. L'uomo legato all'altro albero, vedendo i quattro cavalieri a terra, chiede a Leodegan di liberarlo subito, ma egli vuole prima sentire come si sono svolti i fatti, per evitare di liberare un traditore. L'uomo legato gli dà ragione, chiedendogli di ucciderlo egli stesso se verrà provato che sia un traditore. La dama quindi inizia a raccontare [997-1007]:

La dama è sposata da tre anni col cavaliere che Leodegan ha disarcionato per primo. Dopo il loro matrimonio, il marito cominciò ad andare in cerca di avventure e si accompagnò al cavaliere legato a fianco a lei, cavalcando insieme a lui per molto tempo. Quando tornò alla loro dimora portò con sé il suo compagno d'armi e lo incensò di lodi. La dama, sentendo quanto diceva il marito, si innamorò di lui e gli confessò più volte il suo amore, venendo sempre rifiutata. Nonostante questo, quella mattina la dama si è introdotta nel letto del cavaliere mentre dormiva, approfittando del fatto che il marito fosse uscito a cacciare. Il cavaliere, tuttavia, non si è mai svegliato, e la dama si è quindi addormentata a fian-

co a lui. Quando suo marito li ha trovati insieme ha però creduto che il tradimento si fosse consumato [1008-11].

Leodegan libera allora il cavaliere legato, che è ferito ma guarirà presto. Il marito della dama, saputa la verità, si pente di quanto ha fatto e chiede al cavaliere di tornare con lui al suo castello. Il cavaliere risponde che vi rimarrà volentieri finché sarà guarito, ma poi se ne andrà per evitare che si ripeta una situazione simile. Il marito della dama decide allora di eliminare il problema alla radice e uccide sua moglie, decapitandola. Leodegan è sbalordito da quanto ha fatto il cavaliere, ma una volta saputo che lo ha fatto per essere certo di rimanere in compagnia di un cavaliere così leale, loda la sua azione e lo invita ad essere altrettanto leale verso di lui. Leodegan chiede al cavaliere ferito come si chiami: si tratta di Esclabor, padre di Palamedés, che è stato battezzato proprio quell'anno. Leodegan e Arihoan stanno per andarsene quando Esclabor domanda loro che direzione intendano tenere. Leodegan gli rivela che si stanno dirigendo all'Estroite Marche, dove deve recarsi entro otto giorni, quindi si salutano [1012-20].

Leodegan e Arihoan proseguono seguendo le tracce dei loro scudieri, che li hanno preceduti insieme al nano e alla damigella prigioniera, finché non arrivano a un ponte sull'Asurne, al confine col Norgales. Il nano e la damigella legata vengono fermati dai cavalieri a guardia del ponte e ne nasce un alterco per il modo in cui viene condotta la damigella, ma il nano, che non fa che obbedire agli ordini di Arihoan, risponde minacciando i cavalieri e colpendo con la frusta la damigella, che implora agli uomini del ponte di liberarla da quell'aguzzino.

Quando i cavalieri del ponte intimano al nano di liberare la damigella, Arihoan, arrivato nel frattempo, si scontra con uno di loro portandolo a terra facilmente. Mentre gli altri corrono ad armarsi, Arihoan e Leodegan attraversano il ponte insieme ai loro scudieri e al nano e alla damigella. Due cavalieri li inseguono ma stavolta è Leodegan a sbarazzarsene, dopo avere chiesto a Arihoan di trovare un modo per disfarsi della damigella, per evitare di essere assaliti di continuo. Arihoan dice che se ne occuperà presto. A sera arrivano a un castello di nome Mal Change, a causa della costumanza che vige in quel luogo. Leodegan spiega infatti a Arihoan che se un cavaliere arriva al castello con una damigella, gli viene tolta e viene donata al primo cavaliere del castello che la richieda, purché la damigella sia d'accordo. Leodegan spiega di esserci già stato e di avere già visto avvenire una cosa simile ... [1021-32].

Ringraziamenti

Questo lavoro è il frutto della rielaborazione della mia tesi di dottorato, redatta tra l'Università di Siena e l'École Pratique des Hautes Études-PSL, e del periodo di ricerca svolto in seguito presso la Fondazione Ezio Franceschini di Firenze: a queste istituzioni, così come all'Opera del Vocabolario Italiano - CNR, va innanzitutto il mio ringraziamento per il supporto ricevuto in questi anni.

Fare parte del «Gruppo *Guiron*» è un privilegio che devo soprattutto a Lino Leonardi, che per primo mi ha suggerito di occuparmi della *Suite Guiron*, spronandomi e vegliando su questo lavoro fin dall'inizio; a lui e a Richard Trachsler, attento rilettore del testo critico che, almeno per quanto c'è di buono, deve molto al suo acume e al suo entusiasmo, vanno i miei più sentiti ringraziamenti. Devo ringraziare anche Fabio Zinelli, che non ha solo co-diretto la mia ricerca durante il dottorato ma ha rivisto in più occasioni la nota linguistica, fornendo sempre preziosi consigli. Desidero poi ringraziare di cuore tutti i membri del «Gruppo *Guiron*»: Luca Cadioli, Claudio Lagomarsini, Sophie Lecomte, Ilaria Molteni, Nicola Morato, Elena Stefanelli, Marco Veneziale e Véronique Winand. Lungo gli anni ho avuto modo di imparare qualcosa da ognuno di loro.

Un ringraziamento speciale va infine a Renato, Sandra, Katia e Simone, che non mi hanno mai fatto mancare affetto e supporto costanti e senza i quali non sarebbe potuto esistere questo volume.

לנסי ולבטרקפ, תמיד לציד.

