

RIASSUNTO

Capitolo 1. Preparativi di guerra

Meliadus è roso dal dubbio. Deve accettare la richiesta di Artù e affiancarlo nella spedizione destinata a restituire Benoïc e Gaunes, le terre di Ban e di Bohort, ai loro figli e legittimi eredi? Questa scelta lo porterebbe a scontrarsi contro re Claudas della Terra Deserta, suo antico alleato. Meliadus si confida con il Buon Cavaliere senza Paura, che gli parla con grande tatto e delicatezza (Roman de Meliadus, parte seconda cit., §§ 1064-6) e, pur non intendendo forzare la sua decisione, apre gli occhi di Meliadus riguardo l'atteggiamento cinico e opportunistico di Claudas. Se Claudas ha sostenuto Meliadus nella guerra contro Artù, lo ha fatto per calcolo e interesse personale. Artù invece ha agito con onore e benevolenza nei suoi confronti, liberandolo dalla prigionia per amicizia e bontà. È lui a meritare la riconoscenza di Meliadus [1-3].

Fervono nel frattempo i preparativi di guerra e i cavalieri poveri si imbandaniscono per quell'occasione di arricchimento. Uno degli uomini di Claudas, di ritorno dal reame di Logres, ne porta notizia al suo re. Claudas è letteralmente terrorizzato. Ma deve agire subito. Si reca presso Faramont, l'alleato di sempre, per assicurarsene il sostegno. Faramont lo accoglie in uno dei suoi castelli nei pressi di Parigi, che a quell'epoca non era ancora la città opulenta che sarebbe divenuta. Faramont, che ha tutto da perdere da una campagna di Artù sul continente, non esita ad allearsi con Claudas. I due chiamano a raccolta le loro forze [4-12].

Partito Claudas, Faramont scrive a Meliadus ricordandogli il debito nei suoi confronti e chiedendogli che sia lui stavolta a venirgli in aiuto. Meliadus riceve la missiva e il suo tormento è tanto più grande perché si tratta di un vero amico e di un uomo del più alto valore. Una volta di più confida i suoi dubbi al Buon Cavaliere senza Paura. Ancora il Buon Cavaliere senza Paura risponde senza esitare. Gli consiglia di rimanere fedele a quell'amicizia e di chiedere ad Artù di non attaccare Faramont. Se Artù

rifutasse, il Buon Cavaliere senza Paura promette di lasciare Artù ed essere a fianco suo e di Faramont. Il giorno stesso Meliadus si presenta ad Artù [13-20]. Artù lo ascolta e intende riflettere prima di prendere una decisione. Meliadus è congedato. Artù a sua volta consulta il Buon Cavaliere senza Paura, che lo invita a non rinunciare alla guerra contro Claudas evitando tuttavia di attaccare la Gallia di Faramont. Se fa così, Artù potrà contare sul sostegno di Meliadus, che il Buon Cavaliere senza Paura ritiene il miglior cavaliere. L'indomani Artù fa sapere a Meliadus che, per amicizia nei suoi confronti, rinuncerà a muovere guerra contro Faramont [21-4]. Meliadus si sente sollevato e risponde alla lettera di Faramont. Faramont, rassicurato a sua volta, deve tuttavia mantenere la promessa fatta a Claudas senza troppo esporsi. Stabilisce così di inviargli un contingente di cavalieri in aiuto, ma senza prendere parte di persona alle ostilità [25-7].

Claudas viene a saperlo, si sente tradito e perduto. Per due giorni interi medita su come salvarsi da quel conflitto che lo distruggerebbe. Si trova in quel momento nella città di Gaunes, dove ha fatto rinchiudere Bohort e Lionel, i figli ancora fanciulli di re Bohort di Gaunes, nella torre del castello, dove sono affidati a due precettori, Farien e Lambegue. Tempo prima, per tenere a bada la popolazione dopo la morte di re Bohort, Claudas aveva dichiarato che avrebbe funto da garante dei due fanciulli fino a che non avessero raggiunto l'età per portare corona e assumere la guida del regno. Ma in realtà puntava a riservarla al suo figlio quattordicenne, un giovane prode ma dissoluto [28].

Capitolo II. Il disegno di Claudas

Alla festa di Pentecoste un enorme esercito si aduna presso Camelot per la corte indetta da Artù. La festa è della più splendida magnificenza e Artù non fa economia di mezzi. Dopo la messa, le tavole per il pranzo sono imbandite presso le sponde dello Humber. Viene chiamato il servizio dell'acqua e Keu, custode delle consuetudini della corte di Logres, ricorda che solo dopo che a corte si sarà presentata un'avventura il pranzo potrà avere inizio. [29-32].

L'avventura non tarda a manifestarsi. Un cavaliere in armi nere si presenta al cospetto di Artù e sfida chiunque tra i presenti a giostrare contro di lui senza armatura. Il Buon Cavaliere senza Paura, nonostante Artù sia di avviso contrario, si fa avanti e accetta la sfida. Il cavaliere nero resta interdetto e ora vorrebbe rinunciare allo scontro, ma l'altro lo incalza e lo costringe a non rimangiarsi

la parola. I due si affrontano e il Buon Cavaliere senza Paura disarciona il cavaliere nero rimanendo solo lievemente ferito [33-8]. Il cavaliere nero, contuso ma rimasto illeso, rifiuta di disarmarsi e sedere alla mensa del re. Pretende invece e ottiene di poterlo servire. Mentre versa il vino a lui e ai suoi ospiti, insinua di odiarli più di chiunque altro. Ma l'acredine impotente del cavaliere non fa che suscitare l'ilarità del re e dei suoi ospiti [39-45].

Una nave di lusso frattanto risale il corso dello Humber e attracca nei pressi della corte. È coperta di sete e sciamiti vermigli. Artù ricorda l'arrivo a corte di Faramont, a quel tempo suo mortale nemico, in una nave del tutto simile. Il cavaliere nero approfitta di quel diversivo per chiedere ad Artù se vi sia al mondo un cavaliere del quale egli si auguri tanto male quanto allora ne avrebbe voluto a Faramont. Artù, pur non volendo tradire le proprie intenzioni, finisce per menzionare Claudas, che subito diventa argomento di conversazione tra i presenti. Il narratore a questo punto interviene in propria persona e rivela che il cavaliere nero non è altri che Claudas, che sta correndo quel rischio per spiare le mosse di Artù e mettere in opera un suo disegno per scongiurarne la campagna militare. È di questo disegno che il narratore renderà conto nel suo libro [46-8].

Dalla nave frattanto sbarca una damigella, bellissima e vestita di sciamito vermiglio. Si presenta ad Artù e gli porta una richiesta d'aiuto da parte del Morholt. Il Morholt si trova prigioniero su un'isola e se Artù vuole rivederlo vivo deve affrettarsi a inviare i suoi tre migliori cavalieri a liberarlo. Quella nave stessa li condurrà a destinazione. La damigella insiste sull'urgenza della situazione: ha sentito dire che Artù sta preparando una spedizione contro Claudas. Ma se attende la fine della campagna, il Morholt sarà perduto per sempre. Aggiunge che l'intera missione non dovrebbe richiedere più di nove giorni. Artù promette che i tre cavalieri partiranno l'indomani stesso. La damigella si ritira sulla nave, vietando che la si segua. Artù e Meliadus si rallegrano per la bella avventura che si prospetta e per l'onore che conseguirà dalla liberazione del Morholt. Meliadus ricorda ad Artù i suoi obblighi nei confronti del Morholt, che è un cavaliere della sua corte e un compagno della Tavola Rotonda [49-54].

Le tavole vengono tolte. Claudas esprime nuovamente il suo rancore. Artù lo deride e lo sfida nuovamente a palesarsi. Claudas rifiuta ma aggiunge che il re non tarderà a venire a conoscenza della sua identità. Congedatosi bruscamente, lascia la festa. Nella foresta, Claudas si imbatte per caso in un valletto di corte che sta

recando ad Artù un braccio inviatogli da una damigella. Claudas affida al giovane un messaggio per il re: è stato Claudas a servirlo a tavola, e forse non è tanto codardo quanto Artù vorrebbe credere. Il valletto è incredulo. Claudas fa il nome di Meliadus e del Buon Cavaliere senza Paura, ai quali ha servito il vino. Il valletto ora è in preda al terrore e si affretta verso la corte. Al suo arrivo, Artù si trova a consiglio con Meliadus, il Buon Cavaliere e Urien di Garlot [55-8].

Il Buon Cavaliere chiede ad Artù come intenda procedere alla liberazione del Morholt. Artù risponde che per il Morholt farebbe altrettanto che per Galvano suo nipote. Ha intenzione infatti di partire per l'inchiesta con i suoi due migliori cavalieri. Il Buon Cavaliere senza Paura e Meliadus chiedono l'onore di accompagnarlo, il re accoglie con gioia la loro proposta [59-60]. Il valletto è ammesso al cospetto del re. Il suo racconto e il messaggio di Claudas divertono Artù e Meliadus, che ammirano e lodano la temerarietà del re di Bourges. Il Buon Cavaliere però non è dello stesso parere: Claudas, se davvero fosse stato audace, si sarebbe palesato visto che, in ogni caso, la consuetudine della corte lo avrebbe protetto. I pareri dei tre divergono e il dibattito continua [61-3].

Artù desidera ispezionare la nave. Le si approssima, ma la damigella lo ferma sul posto: solo i tre cavalieri che partiranno alla ricerca del Morholt saranno ammessi a bordo. Il re dichiara che sarà uno di loro. E la damigella oppone un nuovo rifiuto: i tre prescelti dovranno presentarsi insieme [64]. Artù torna al suo padiglione e la festa prosegue per tutta la giornata. Artù affida l'esercito a Urien e gli ordina di trattenere i presenti per venti giorni e, se non avrà fatto ritorno, di congedarli una volta trascorso quel termine. L'indomani, i tre campioni si armano e salgono a bordo nonostante le resistenze di Galvano, che non vorrebbe che Artù si esponesse a un tale rischio. La nave prende il largo. Scesi sotto coperta, i compagni trovano un'arpa. Artù chiede a Meliadus di intrattenerli con la musica e il canto. Su richiesta del Buon Cavaliere senza Paura, Meliadus esegue *Duel sur duel*, il lai che aveva composto durante la sua prigionia nel carcere di Logres. Poi si coricano [65-7].

Il mattino seguente si ritrovano in mare aperto e ne provano un senso di impotenza. Non possono che affidarsi alla volontà di Dio. Una nave di piccola stazza si approssima. Trasporta un cavaliere ferito che chiede di essere accolto a bordo [68-70].

Il narratore interviene nuovamente informando che si tratta di Breüz senza Pietà, che Claudas aveva coinvolto nel suo disegno.

Breüz era in debito di gratitudine nei confronti di Claudas, dal momento che quest'ultimo lo aveva liberato da una prigionia di Faramont. Era stato Claudas, dopo aver fortuitamente intercettato la notizia della prigionia del Mortholt, a far armare la nave sulla quale erano saliti i compagni. Claudas del resto odiava il Morholt, che lo aveva osteggiato nel corso della guerra contro Ban de Benoïc. Claudas si trova anche lui sulla nave. Vi era stato accolto durante la notte e ora si tiene nascosto in uno dei vani situati a ridosso degli alloggi dei marinai. Claudas intende ricattare Artù e costringerlo a rinunciare ai suoi propositi di guerra. Se si era presentato alla corte di Pentecoste, lo aveva fatto ritenendo che sarebbe stato Artù e non il Buon Cavaliere senza Paura a raccogliere la sfida a combattere disarmato [71-2].

Capitolo III. La navigazione, le isole

Interrogato da Artù, Breüz racconta in quali circostanze è stato ferito:

Dopo aver lasciato la corte, era giunto a una fonte presso la quale tre cavalieri lo avevano atteso per affrontarlo. Aveva ucciso i primi due, mentre il terzo era riuscito a fuggire. Lui stesso, gravemente ferito, si era trascinato fino alla sponda dello Humber, dove era stato raccolto dalla piccola nave che lo stava trasportando.

Il narratore aggiunge che a quell'epoca Breüz aveva reputazione di cavaliere prode e non si era ancora macchiato dei crimini che avrebbe commesso in seguito [73-4]. I tre cavalieri che lo avevano attaccato erano cornovagliesi ed erano spie inviate da re Marco, timoroso che Artù, vinto Claudas, si sarebbe rivolto anche contro di lui. Durante la festa di Pentecoste, Artù aveva riconosciuto Breüz e lo aveva interrogato sulle ragioni del suo comportamento nei confronti delle damigelle. Lui però, invece di dare una ragione, aveva gridato la sua avversione per le donne tra le risate dei presenti e poi aveva abbandonato la festa. Ma poco più tardi era stato raggiunto dai tre, che in precedenza aveva vilipeso, che lo avevano attaccato per vendicarsi dell'affronto [75-9].

Claudas frattanto si consulta con i marinai su come approfittare della situazione. Decidono di far scendere i tre su di un'isola disabitata facendo loro credere che sia quella in cui il Morholt è tenuto prigioniero, e una volta scesi abbandonarli per qualche giorno in modo da poterli ricattare con successo dopo che le privazioni li avessero sfiniti. I compagni, che soffrono la navigazio-

ne, passano una notte da dimenticare. All'indomani, la damigella annuncia che la loro destinazione è in vista e già si può scorgere, oltre all'isola, la torre nella quale il Morholt è prigioniero. In realtà, precisa il narratore, la damigella sta mettendo in opera il piano di Claudas e una volta di più sta mentendo. I compagni vengono fatti sbarcare sull'isola e subito, con stupore, vedono la nave staccarsi dalla riva [80-1].

I tre non hanno altra scelta che dirigersi verso la torre. Qui trovano una casupola con all'interno un pagliericcio e un salterio. Nella torre scoprono due sepolcri. Uno è mirabilmente lavorato mentre l'altro è scolpito piuttosto rozzamente [82-4]. Ciascuno reca un'iscrizione in versi. Quella del primo dice che vi sono sepolti dodici fratelli, vittime di un gigante. L'altra dice che lì si conservano i resti del gigante, ucciso dal padre dei dodici fratelli. Si tratta di una bella storia, i compagni vorrebbero saperne di più [85-8]. Oltre alle tombe, la camera è adorna di pitture parietali, che assorbono l'attenzione dei compagni a tal punto da distoglierli dalle loro sventure. Una delle pitture mostra un cavaliere impegnato in un corpo a corpo contro un gigante. Sopra l'elmo porta scritto «Uterpendragon». Meliadus ricorda quel combattimento:

Dopo lo scontro, il gigante si era ritirato nella sua torre mentre Uterpendragon, gravemente ferito, era tornato sulla propria nave. Più tardi, in occasione di una grande festa a Londra, un messaggero del gigante si era presentato al re per rimproverargli la sua codardia. Meliadus era partito in cerca del gigante, ma senza riuscire a trovarlo.

Il Buon Cavaliere senza Paura prende la parola a sua volta, dal momento che a lui era invece capitato di incontrare il gigante:

Si trovava allora in Norgalles, e non godeva ancora di alcuna notorietà. Il gigante era arrivato in nave e si era presentato a corte invitando i presenti a misurarsi contro di lui, ma nessuno aveva osato accettarne la sfida tranne lui. Si erano battuti accanitamente, lui stava prevalendo e credeva di poter avere la meglio. Ma l'attimo di fiducia gli era costato caro: il gigante lo aveva afferrato e se lo era caricato sulle spalle come se fosse un bambino, portandolo con sé sulla nave nella quale era venuto. Lui era fortunatamente riuscito a gettarsi in acqua mettendosi in salvo. In seguito aveva appreso che il nome del gigante era Aristanor. Per quel gesto di coraggio, il re di Norgalles aveva inizialmente pensato di concedergli sua figlia in sposa, optando infine per il re di Northumberland.

Artù chiede i dettagli di questo secondo racconto, che tuttavia il Buon Cavaliere preferirebbe tacere. Aggiunge però che Meliadus ha ancora di più da rimproverarsi, poiché lui stesso aveva amato quella donna, essendo inoltre cugino del re di Northumberland. Da quell'amore che li aveva resi rivali era nata la loro inimicizia. Artù insiste: quella storia li aiuterà a passare il tempo in modo piacevole e a distrarsi dalla loro disavventura [89-93]. Il Buon Cavaliere inizia il racconto suo malgrado:

Dopo aver assistito alle nozze della figlia del re di Norgalles con il re di Northumberland, era partito e strada facendo si era imbattuto in un cavaliere sprofondato nei suoi pensieri al punto che per due volte non aveva risposto al suo saluto. Lui, contrariato, lo aveva afferrato per l'elmo e riscosso. Ne era seguito un alterco e si erano scontrati prima alla lancia e poi alla spada, lungamente e accanitamente. Esausti, si erano separati per prendere respiro. Il cavaliere gli aveva chiesto il suo nome e lui, per ammirazione di fronte al valore dell'avversario, glielo aveva rivelato: si chiamava Bruamor il Bianco. L'altro era Lamorat di Listenois, fratello di Pellinor. Avevano sospeso le ostilità e deciso di stringere un sodalizio. Era stato l'inizio di una grande amicizia. Poi però avevano scoperto di essere entrambi innamorati della regina di Northumberland e a quel punto Lamorat aveva deciso di rinunciare all'amore pur di mantenere l'amicizia. Una sera avevano appreso che all'indomani il re di Northumberland si sarebbe recato nella foresta per pranzare presso una fonte, accompagnato solo dalla moglie, da dame, damigelle e valletti, senza alcun cavaliere. Era l'occasione buona per rapire la regina, e così era stato. Il giorno successivo il re e la regina si erano però fatti accompagnare anche da otto cavalieri disarmati. Lui ne aveva uccisi tre. Il re e gli altri erano fuggiti, avevano recuperato le proprie armi e li avevano attaccati, senza riuscire tuttavia a prevalere. Lui e Lamorat erano ripartiti con la regina. Ma la gioia della conquista era stata breve. Un giorno, mentre stavano inseguendo due cavalieri in un bosco, la dama era stata ritrovata da un parente del re di Northumberland, che l'aveva presa con sé e riconsegnata allo sposo legittimo [94-102].

Il Buon Cavaliere senza Paura conclude il racconto. Entra un vecchio eremita. È sorpreso di vedere dei cavalieri su quell'isola dove ormai da anni vive in solitudine. Anche i cavalieri sono stupefatti, non hanno mai visto un vecchio di tale vigore. Su richiesta di Artù, l'eremita racconta la propria storia:

È lui il padre dei dodici cavalieri sepolti in quel luogo. Era stato duca di Clarence sotto Uterpendragon. Sua figlia aveva sposato un cavaliere di grande fama. Dopo le nozze, il genero intendeva tornare al proprio paese

con la giovane sposa, ma strada facendo si era imbattuto nel gigante Aristanor che aveva ucciso lui e tutti i suoi compagni, rapendo la giovane e conducendola in quella stessa isola. I suoi dodici figli, appresa la notizia, erano partiti a caccia del gigante ma, sbarcati sull'isola, quel mostro li aveva massacrati. Informato dai loro marinai, lui stesso era partito per vendicarli e, giunto sull'isola, si era lungamente battuto contro Aristanor riuscendo infine a sconfiggerlo e decapitarlo. Ritrovati i corpi dei figli e appreso che la figlia era stata gettata a mare dal gigante ed era morta annegata, aveva ceduto le sue terre al nipote e congedato i suoi uomini, chiedendo loro di portare sull'isola la più ricca lapide che fossero riusciti a trovare. Era poi vissuto da eremita, cibandosi di erbe. Era debole oramai, e attendeva che Dio chiamasse a sé la sua anima [103-10].

Artù rivela la propria identità e quella dei compagni, e riferisce all'eremita della loro disavventura. Il vecchio ne è addolorato. Se Dio non li soccorre, moriranno di fame, perché su quell'isola non si trovano che erbe selvatiche. Artù prende coscienza della situazione [111-4].

I compagni e l'eremita trascorrono la serata e gran parte della notte condividendo il racconto di avventure e meraviglie. Il giorno seguente, il quarto dalla loro partenza, i tre esplorano l'isola. Scorgono in lontananza una nave che a poco a poco si avvicina alla proda ma tenendosi a una distanza. Il capitano, un vecchio lupo di mare, li apostrofa. Dice di aver appreso che Artù è bloccato su quell'isola e intende verificare la notizia. Riconosciuto Artù e i suoi due compagni, dichiara, non senza compiacimento, che farà circolare la notizia della loro morte nei regni di Logres, di Loenois e di Estrangorre. Artù sta al gioco e gli chiede a quale prezzo sia disposto a prenderli a bordo, promettendo la più lauta ricompensa. Il vecchio ha una richiesta: Artù dovrà impegnarsi a non attaccare Claudas per i successivi vent'anni e dovrà giurarlo davanti al Buon Cavaliere senza Paura e a Meliadus, i quali, nel caso in cui non mantenga la parola, saranno tenuti a prendere le armi per difendere Claudas contro di lui. Artù accetta e giura insieme ai compagni. Prima di salire sulla nave, i tre tornano alla casupola dell'eremita per recuperare le loro armi. Lo invitano a partire con loro, ma lui sceglie di restare [115-20].

Una volta imbarcati, i tre cercano di capire in che mani si siano messi. Dalla parlata del capitano, Artù deduce che sia originario della Gallia, ma non riesce a ottenere ulteriori informazioni. La nave fa rotta verso il reame di Logres. Ma il vento si alza e improvvisamente si scatena una tempesta violentissima. La nave, squassata da ogni lato, è ingovernabile e per tutta la notte resta in balia degli

elementi. Solo il giorno seguente – il quinto dalla partenza –, placata la tempesta, la nave riesce ad approdare su di un'isoletta. Un'altra nave è rimasta incagliata tra gli scogli e sulla riva, circondati dai relitti del naufragio, giacciono i corpi di una ventina di marinai che Artù riconosce dalla foggia delle vesti. Sono uomini di Camelot. Poco più lontano, trovano un cavaliere che giace privo di sensi. Nella destra stringe uno scigno. I compagni lo aprono e trovano all'interno due missive [121–5]. La prima è di mano del Morholt, è indirizzata a Blioberis di Gaunes e contiene una richiesta di aiuto all'amico perché lo liberi dalla prigionia. La seconda è di mano di Blioberis, è indirizzata a chiunque la leggerà, e racconta l'inchiesta del Morholt, la tempesta e gli ultimi istanti prima del naufragio. Si conclude con una richiesta, a chi leggerà, di seppellirlo in terra consacrata. Il cavaliere che giace davanti a loro non può che essere lui.

Mentre Artù piange Biblioberis, questi emette un rantolo. A quel segno di vita, i compagni si affrettano a spogliarlo e lo appendono per i piedi a un albero in modo da fargli restituire l'acqua che lo soffoca. Blioberis è salvo. Il giorno dopo ritrova la parola e racconta ai compagni la sua disavventura [126–31]:

Il giorno successivo alla partenza di Artù, di Meliadus e del Buon Cavaliere senza Paura, mentre l'assemblea dei cavalieri era ancora riunita a Camelot, una seconda nave era entrata nel porto. Il capitano si era rivolto a lui e gli aveva consegnato la richiesta d'aiuto del Morholt. Lui non aveva esitato a impegnarsi nell'inchiesta ed era salito a bordo. Poi si era scatenata la tempesta.

Artù a sua volta informa Blioberis delle vicende toccate a lui e ai due compagni. I quattro prendono a parlare del Morholt. Il Morholt si trova sull'Isola Remota (la si nomina per la prima volta qui), ma le condizioni per la sua liberazione, spiega Blioberis, sono diverse da quelle che la damigella ha riferito ad Artù e la prova è più impegnativa: chi intende liberare il Morholt deve affrontare da solo sei cavalieri, e chi fallisce è condannato a finire nella sua stessa prigionia [132–5].

La sosta sull'isola dura sei giorni. Al settimo la nave può riprendere il mare in direzione dell'Isola Remota. Per cinque giorni il viaggio procede senza ostacoli. Il sesto giorno – diciassettesimo dalla partenza – viene avvistata un'isola, sulla quale si erge un magnifico castello. Nessuno dei marinai la conosce, nessuno di loro si è mai spinto così lontano nella navigazione. I compagni sta-

biliscono di sbarcare e ristorarsi dopo la traversata [136-7]. Un valletto in groppa a un gran cavallo da soma scende dall'altura del castello e si avvicina ai compagni. Chiede loro chi siano, se ne ritorna. Dal castello giunge il suono di un corno. Artù invita i compagni ad armarsi. Un cavaliere dallo scudo d'argento a gocce d'oro esce dal castello e li sfida alla giostra. Meliadus ha riconosciuto il cavaliere, per ora non vuole dire di più, ma avverte i compagni del pericolo. Blioberis chiede di affrontare il cavaliere per primo e Artù glielo concede. Lo sconosciuto lo disarciona e poi abbatte i compagni uno dopo l'altro. Artù chiede al cavaliere di nominarsi, ma questi rifiuta: rivelerà la sua identità solo a chi sarà in grado di superarlo. Poi se ne torna al castello [138-149]. Meliadus racconta di aver assistito in passato a un fatto ancora più mirabile di questo, portato a termine da quello stesso cavaliere:

Si trovava a Bourges, a una grande corte tenuta da Claudas. Il cavaliere aveva vinto clamorosamente tutto e anche in quel frangente se ne era ripartito senza lasciare notizia di sé.

Artù non intende lasciare l'isola senza conoscere l'identità del cavaliere. Rimane con Meliadus di fronte al castello e dispaccia il Buon Cavaliere senza Paura e Blioberis a raccogliere informazioni presso gli abitanti [150-1]. Meliadus racconta ad Artù le gesta del cavaliere sconosciuto alla corte di Claudas prima che questi attaccasse il reame di Benoïc:

Aveva ricevuto l'investitura da appena due anni e Faramont era stato da poco incoronato. Alla corte di Claudas erano presenti Uterpendragon, Ban e Bohort. Il re d'Irlanda, padre dell'attuale, portava uno scudo verde identico a quello di Loenois. Era una provocazione. Lo aveva sfidato, abbattuto, gli aveva tolto lo scudo e trascinato a terra. Il giorno dopo, durante un banchetto durante il quale erano stati in molti a lodarne il valore, si era presentato a corte un cavaliere che aveva sfidato i presenti allo scontro singolo. Uterpendragon aveva scelto lui e lui era stato abbattuto, seguito dal fratello di Faramont, da nove tra i migliori cavalieri e infine da Faramont stesso [152-160]. Il cavaliere era ripartito senza palesarsi. Lui lo aveva seguito e raggiunto ai margini di una foresta. Mentre il cavaliere si stava preparando a rinfrancarsi presso una fonte, lui lo aveva sfidato nuovamente. Lo sconosciuto aveva chiesto una pausa per dissetarsi e riposare. Lui l'aveva concessa. Ma siccome il cavaliere andava per le lunghe, lui aveva perso le staffe e lo aveva incalzato. Il cavaliere aveva ribattuto che non c'era alcuna fretta dal momento che la faccenda si sarebbe presto conclusa. Così era stato: alla prima giostra lo aveva scaval-

lato ferendolo gravemente. Il cavaliere se ne era poi ripartito al modo suo. Questo era stato il loro primo incontro [161-3].

Il secondo aveva avuto luogo durante una corte plenaria tenuta da Uterpendragon in occasione di una festa di Pentecoste. Durante il convito era giunto a corte un cavaliere gravemente ferito. Era uno dei migliori del re, e aveva raccontato la sua storia. Due mesi prima, una damigella si era presentata davanti a Uterpendragon per chiedere l'aiuto di Merlino. Era disperata perché un cavaliere, il cui fratello era stato ucciso a causa del suo amore per lei, l'aveva minacciata di morte. Siccome Merlino non si trovava a corte, Uterpendragon aveva incaricato quel prode cavaliere di prenderla sotto la sua protezione. Ma le cose erano andate per il verso sbagliato. Pochi giorni dopo, tre cavalieri avevano rapito la damigella approfittando del fatto che il suo difensore fosse disarmato. Lui li aveva seguiti fino al Castello dello Stagno. Qui aveva dovuto affrontare quattro cavalieri, rimanendo gravemente ferito. Ora aveva un messaggio per Uterpendragon: la damigella sarebbe rimasta prigioniera nel castello finché un cavaliere non vi si fosse misurato vittoriosamente contro quattro avversari. Il cavaliere era morto poco dopo [164-5].

Lui si era fatto avanti, aveva promesso di vendicarlo e di liberare la damigella. Stava per lasciare la corte quando era giunto un cavaliere pretendendo da Uterpendragon, dopo averlo circuito con la richiesta di un dono in bianco, che gli fosse assegnata l'avventura del cavaliere ferito. Uterpendragon aveva risposto di aver appena assegnato l'avventura a qualcun altro. Per il re del resto i tre migliori cavalieri erano Meliadus, il Buon Cavaliere senza Paura e Lamorat. Il cavaliere non aveva contestato il valore del re di Loennois, solo non riteneva che fosse il migliore di tutti e si era dichiarato pronto a incrociare le lance per mostrarlo. Lui allora aveva proposto una doppia giostra, visto che l'esito di una singola è sempre in qualche misura dovuto al caso, anche se da due anni nessuno era riuscito a disarcinarlo, tranne il Buon Cavaliere senza Paura e Lamorat. Il cavaliere aveva vinto la prima giostra, ma perso la seconda. Ne sarebbe occorsa una terza dirimente, ma a quel punto Uterpendragon era intervenuto d'autorità e, siccome non voleva impegnare lui, aveva assegnato l'avventura all'altro [166-73].

Lui era rimasto amareggiato e il Buon Cavaliere senza Paura lo aveva consolato. Erano partiti insieme per il Castello dello Stagno e avevano assistito alla vittoria del cavaliere, che aveva sbaragliato i quattro avversari. Allo scontro era presente il re di Norgalles, feudatario di quelle terre, che aveva chiesto al vincitore di rivelare la sua identità. Sentendosi opporre un rifiuto, aveva accusato il cavaliere di alterigia. Questi allora aveva accettato di mostrare il suo scudo. Era uno scudo d'argento a gocce d'oro. Il cavaliere era dunque lo stesso che aveva stravinto alla corte di Claudas. Una volta partito, lui e il Buon Cavaliere senza Paura si erano nuovamente messi sulle sue tracce per scoprirne l'identità, purtroppo senza successo [174-82].

Così termina il racconto di Meliadus. L'ingresso del castello si apre e ne escono due cavalieri, che salutano e vanno a sistemarsi sotto l'albero. Uno dei due porta la testa fasciata. I cavalieri spiegano che l'isola appartiene al reame di Sorelois, che è nemico del reame di Logres. Artù ribatte che, pur essendo effettivamente di Logres, lui e i suoi compagni sono prima ancora cavalieri erranti, e vanno accolti e trattati con riguardo. Il cavaliere fasciato gli dà ragione. Mentre si trovava nel reame di Logres era sempre stato trattato con benevolenza e cortesia e ora intendeva fare lo stesso con i nuovi venuti. Ha saputo della morte di Uterpendragon e vorrebbe sapere di più su Artù, che gli è succeduto [183-5].

Artù, senza scoprirsi, risponde che il re sta bene e che a Pentecoste ha tenuto una delle corti più ricche che si siano mai viste. Egli governa le sue terre in modo tale che nessuno dei suoi vicini possa neppure concepire di attaccarlo. Il cavaliere fasciato comincia a parlare di Claudas e della sua criminosa guerra contro Ban e Bohort, accusando Artù di essere indirettamente responsabile della morte dei due re. Mai Uterpendragon avrebbe lasciato impunita una simile ignominia, come prova la distruzione che aveva inflitto alla città di Bourges. Artù rimane interdetto ed è Meliadus a intervenire. Se Claudas ha disonorato Artù, Artù non mancherà di vendicarsene. L'altro cavaliere chiede notizie dei tre cavalieri che considera i migliori: Meliadus, Lamorat di Listenois e il Buon Cavaliere senza Paura [186-7].

Artù lo informa della morte di Lamorat e del fatto che gli altri due si trovano presso la corte del re. Il cavaliere si meraviglia del fatto che Artù, potendo contare su di una cerchia tanto potente non abbia ancora vendicato l'affronto inflittogli da Claudas. Chiede poi ad Artù chi ritenga sia il miglior cavaliere tra Meliadus e il Buon Cavaliere senza Paura. Artù, dopo aver riflettuto, risponde che a suo avviso è Meliadus. Il cavaliere non è d'accordo. Riconosce il valore di Meliadus ma a suo parere il Buon Cavaliere senza Paura è più ardito e anzi un autentico leone:

Una volta lo ha visto sfidare cento cavalieri per salvare una damigella che Lamorat conduceva, mentre questi e Meliadus, che si trovavano con lui, non avevano osato farlo. Il Buon Cavaliere senza Paura li aveva aspramente ripresi, per poi lanciarsi da solo contro i cento. I due compagni a quel punto lo avevano seguito e i tre insieme avevano disfatto la moltitudine e recuperato la damigella.

Artù è sorpreso, non era al corrente di questa avventura. Il cavaliere gli risponde che lui stesso si trovava tra i cento e che quel

giorno era stato gravemente ferito proprio dal Buon Cavaliere senza Paura. Invita i suoi interlocutori, una volta tornati nel reame di Logres, a consultare il libro nel quale re Uterpendragon aveva fatto mettere per iscritto le avventure e le meraviglie accadute durante il suo regno. Quell'avventura è registrata nel libro e accanto a quella se ne legge un'altra che secondo lui invece non dovrebbe esserci, dal momento che non fa onore a Uterpendragon:

Una damigella della quale Uterpendragon si era invaghito gli era stata tolta da un cavaliere solitario, mentre lui era scortato da dodici cavalieri. Quel valoroso aveva poi sposato la damigella.

Artù promette che, appena ne avrà modo, leggerà entrambe le avventure [188-9]. Artù ha una domanda per il suo interlocutore: è lui il cavaliere con lo scudo d'argento a gocce d'oro? È lui il signore di quel castello? Il cavaliere risponde di sì. È il feudatario dell'isola e di altre isole nei dintorni. Quelle terre appartengono al reame di Sorelois, il cui signore è l'ancora giovane ma già potentissimo Galeotto. Artù dice al suo interlocutore che, a suo modo di vedere, è lui a essere il miglior cavaliere del mondo. Il cavaliere non è d'accordo. Il migliore è il Buon Cavaliere senza Paura. Artù a sua volta dissente: è Meliadus il miglior cavaliere del suo reame. E, aggiunge, non è un'opinione solo sua, dal momento che i cavalieri di Logres lo hanno schierato come campione contro Arioahan re dei Sassoni. Artù e il cavaliere ribadiscono ciascuno la propria convinzione. Il cavaliere aggiunge però che Meliadus stesso non potrebbe che riconoscere apertamente la superiorità del Buon Cavaliere senza Paura, dal momento che era stato testimone di un fatto d'armi da cui quella superiorità era apparsa manifesta. Artù chiede al cavaliere di raccontare, e lui inizia:

Si trovava nel reame di Logres, dove aveva l'abitudine di viaggiare con lo scudo coperto. Aveva una ragione precisa per farlo. Stava infatti cercando Brun il Fellone, omicida di un suo congiunto. Tempo prima i due si erano incontrati ma, non appena aveva riconosciuto il suo scudo, Brun si era dileguato facendo perdere le sue tracce [190-2]. Era trascorso circa un decennio dal suo ultimo soggiorno nel reame di Logres. Ricorda che era stato per tre mesi all'erranza con Danain il Rosso. Avevano deciso di eliminare il gigante che infestava i monti del reame di Norgales. Presso una fonte si erano imbattuti in Meliadus e nel Buon Cavaliere senza Paura, che si stavano ristorando. Li avevano sfidati e lui era stato disarcionato dal Buon Cavaliere senza Paura mentre Danain aveva avuto la meglio su Meliadus. Lo scontro alla spada che era seguito si era pro-

tratto per quasi mezza giornata e Danain stava per sopraffare Meliadus. Il Buon Cavaliere senza Paura, non appena se ne era accorto, gli si era gettato contro colpendolo con tale violenza che lui stesso, vedendo quell'azione, ne aveva sorriso rendendosi conto che l'avversario gli era di troppo superiore. Lo scontro si era subito interrotto e le due coppie si erano separate senza tuttavia che i quattro rivelassero la loro identità.

In seguito lui e Danain erano giunti nel Norgales, dove il gigante aveva ucciso il signore di una torre e vi si era acuartierato. Presso la torre avevano ritrovato Meliadus e il Buon Cavaliere senza Paura. Meliadus aveva affrontato il gigante per primo, ma era stato disarmato e imprigionato. Neppure a Danain era toccata una sorte migliore. L'impresa era invece riuscita al Buon Cavaliere senza Paura, che prima aveva troncato il polso all'avversario e poi, mentre questi stava tentando di fuggire, lo aveva decapitato. Meliadus conferma il racconto e si dice d'accordo sul fatto che il Buon Cavaliere senza Paura sia il migliore [193-200].

Seguono altri racconti che non vengono riferiti. Due valletti escono dal portone del castello e annunciano che le tavole sono imbandite. Il cavaliere chiede allora dove siano i loro due compagni e Artù risponde che sono partiti a caccia di informazioni presso gli isolani. Il cavaliere ribatte che non tarderanno a tornare, poiché i suoi soggetti non parlano la lingua di Logres. Prima di seguire il loro ospite, Artù e Meliadus vietano ai marinai di rivelare la loro identità. Nel castello sono accolti con riguardo e condividono la tavola con il signore del luogo e con il cavaliere fasciato. Artù osserva i dipinti che decorano la sala. Essi rappresentano la disavventura di Uterpendragon che il cavaliere aveva raccontato in precedenza. Incuriosito, Artù vorrebbe conoscere i dettagli. Il cavaliere rifiuta, temendo di contrariarlo, ma Artù insiste e il racconto inizia [201-5]:

Un cavaliere privo di mezzi era innamorato della più bella delle damigelle. Lei apparteneva all'alta nobiltà ed era fuori questione che potesse sposarlo. Il cavaliere frequentava regolarmente la casa del padre della fanciulla, anche solo per vederla, e aveva compiuto diverse prodezze per lei, pur non osando dichiararsi. Uterpendragon, cui era stata vantata la bellezza della damigella, aveva deciso di vederla e il padre di lei, suo vassallo, lo aveva accolto con tutti gli onori. Il re di Logres si era trattenuto per tre giorni. La giovane gli era così piaciuta che lui stesso l'aveva chiesta in sposa, con immensa gioia del padre e degli uomini di quella contrada. Il cavaliere, persa ogni speranza, aveva deciso di rapire l'amata. Si era appostato in una valle presso il limitare di una foresta e qui aveva atteso Uterpendragon, che si spostava con una guardia di dodici cavalieri. Non aveva esitato e aveva attaccato il gruppo, ferito gravemente Uterpendra-

gon e ucciso sei dei dodici cavalieri mentre gli altri, credendo che il re fosse morto, erano fuggiti. Il cavaliere era stato costretto a lasciare il reame di Logres con la fanciulla e imbarcarsi verso un luogo remoto, in cui non dovesse temere la vendetta di Uterpendragon. Così era giunto presso un'isola in cui un gigante predone era solito accendere dei gran fuochi per attirare le imbarcazioni in modo da farle naufragare contro gli scogli. Il cavaliere era sbarcato con tre compagni. Il gigante ne aveva ucciso uno, ferito un altro, mentre il terzo era riuscito a fuggire. Ma il cavaliere aveva affrontato vittoriosamente il gigante. Aveva in seguito deciso di rimanere sull'isola e sposare la damigella, mentre gli abitanti gli avevano prestato volentieri omaggio per la sua prodezza [206-16].

Artù ha capito che il cavaliere non è altri che il signore del luogo. Lui e Meliadus vengono condotti in una bella camera e si coricano. Uno dei valletti torna dal signore del luogo e gli riferisce di aver riconosciuto il minore dei due cavalieri: si tratta di Artù. Nel frattempo Meliadus non riesce ad addormentarsi. Prova rimorso di non essere stato franco nell'ammettere la superiorità del Buon Cavaliere senza Paura. Artù se ne accorge e Meliadus confessa il suo disagio, i compagni si trovano infine d'accordo sul fatto che il loro ospite sia il miglior cavaliere del mondo [217-8].

Il giorno successivo (diciottesimo dalla partenza), dopo la messa, due marinai annunciano che Blioberis e il Buon Cavaliere senza Paura sono di ritorno. I compagni vengono accolti dal signore del luogo e ritrovano Artù e Meliadus. Riferiscono che nessuno degli isolani parlava la loro lingua:

Giunti nei pressi di una piccola città, avevano visto dame, damigelle e cavalieri raccolti a desinare sull'erba nei pressi di una fonte. Li avevano ascoltati senza capire nulla. Poi in quattro si erano staccati dal gruppo ed erano rientrati in città, tornandone poco dopo armati di tutto punto e pronti a sfidarli. Blioberis e il Buon Cavaliere senza Paura li avevano facilmente sconfitti alla giostra. A quel punto erano scesi da cavallo ed era stato offerto loro di che sfamarsi e dissetarsi. Poi erano stati condotti in un magnifico padiglione dove avevano pernottato. All'indomani si erano risvegliati completamente soli e avevano deciso di tornare alla nave.

Artù scherza con loro, affermando che il loro ospite aveva biasimato il Buon Cavaliere senza Paura. Ferito nell'orgoglio, quest'ultimo chiede come fosse possibile. Artù sorride e tace. Il Buon Cavaliere senza Paura promette allora di dimostrare al signore del castello che nel suo animo non c'è spazio per la codardia. Ma prima condivide un ricordo con i presenti:

Non più di dodici anni prima, un cavaliere che portava armi identiche a quelle del signore del luogo lo aveva disarcionato davanti al castello di Laquis nel Northumberland. Lui però si era preso la rivincita nel combattimento alla spada e lo avrebbe ucciso se una damigella cui doveva un favore non lo avesse fermato. Quel giorno lui non portava le sue armi abituali ma uno scudo d'argento.

Artù si ripromette di chiedere al loro ospite che riferisca la sua versione della storia. Il signore del luogo non tarda a raggiungerli. I cinque sono a tavola e Artù propone che ciascuno racconti quale sia stata la più grande paura che abbia mai provato [219-26]. Meliadus comincia per primo:

Il re di Norgalles aveva indetto una grande festa d'estate. Vi avevano preso parte Uterpendragon, nei suoi panni di cavaliere errante, il Buon Cavaliere senza Paura, il signore dell'isola e lui stesso, che di recente era stato incoronato. Era geloso del Buon Cavaliere senza Paura e provava astio contro di lui. Essendosi reso conto che il Buon Cavaliere senza Paura aveva lasciato la festa accompagnato da due scudieri, ne aveva seguito le tracce e lo aveva raggiunto, lo aveva sfidato ma era stato abbattuto alla giostra e gravemente ferito.

Il signore dell'isola sorride e aggiunge che i due migliori cavalieri dopo il re d'Estrangorre sono il Morholt e Meliadus, e che sarebbe pronto a difendere questo suo parere dinanzi alla corte di Artù. Meliadus riprende la sua storia:

Nonostante fosse ferito si era rialzato e aveva chiesto il combattimento alla spada. Il Buon Cavaliere senza Paura aveva accettato e subito lo aveva colpito sull'elmo con tale vigore da farlo piegare sulle ginocchia. A quel punto era paralizzato dalla paura e il Buon Cavaliere lo aveva risparmiato, commentando sprezzantemente che lui, ridotto così, non valeva più di un uomo morto [227-31].

Meliadus ha terminato. È il turno del Buon Cavaliere senza Paura:

Anche se non ha mai temuto di morire in combattimento, una volta gli era capitato di credere davvero che non si sarebbe salvato. Era stato a causa di una damigella. Si trovava in Irlanda, dove aveva liberato un amico accusato di omicidio. I due avevano poi trovato alloggio presso una vedova, solo per scoprire che si trattava proprio della sorella del cavaliere ucciso dall'amico e dei due cavalieri che lui aveva dovuto uccidere per liberarlo. Erano stati presi a tradimento in piena notte, condotti seminudi in un bosco e legati a un albero. Era pieno inverno e la neve era

abbondante. I loro carnefici, dopo averne discusso, avevano stabilito di lasciarli morire così. Loro avevano sofferto orribilmente per tutto il giorno e la notte seguente, speravano solo di poter morire. Al mattino videro avvicinarsi la vedova con due cavalieri e i due uomini che li avevano legati all'albero. Stremati, lui e il suo compagno avevano chiesto loro che li uccidessero. I due cavalieri erano rimasti interdetti. La dama invece aveva tolto la spada di uno dei due e trafitto a morte il suo amico. Uno dei due cavalieri l'aveva trattenuta dall'uccidere anche lui. Poi se ne erano andati e lui aveva trascorso un'altra orribile notte esposto al gelo. Il giorno dopo, lo stesso cavaliere era tornato per seppellire i loro corpi. Ma trovandolo ancora vivo lo aveva liberato. Gli ci erano voluti in seguito due mesi di convalescenza prima di poter tornare a portare le armi.

I compagni si rallegrano per il racconto. Poi prende la parola il signore dell'isola [232-5]:

Una dozzina d'anni prima, dopo aver vinto un torneo alla frontiera con il Northumberland, era giunto presso un castello dove i cavalieri si stavano misurando sotto gli occhi di dame e damigelle. Volle partecipare e fu disarcionato da Daguenet, che all'epoca era ancora sano di mente ed era un ottimo cavaliere. Poi venne abbattuto da re Loth di Orkney. Giostrò per sei volte, avendo sempre la peggio. Tutti a quel punto erano convinti che lui non potesse essere il vincitore del torneo e che ne avesse usurpato le armi. Aveva inoltre affrontato Uterpendragon, che non solo l'aveva mandato a terra come gli altri, ma gli aveva tolto lo scudo. Le dame e le damigelle intanto lo stavano coprendo di insulti. Lui avrebbe voluto riprendere il proprio scudo, ma gli fu chiuso in faccia il portone del castello. Se ne dovette andare così, senza poter riscattare quell'umiliazione. Poco tempo dopo un nuovo torneo fu indetto, sempre nel Northumberland, presso il castello di Laquis. Il torneo fu vinto dal Buon Cavaliere senza Paura, che se ne era subito partito senza farsi riconoscere. Lui lo aveva seguito fino a una fonte e qui lo aveva sfidato, riuscendo a disarcionarlo. Era sul punto di andarsene quando il Buon Cavaliere senza Paura gli aveva chiesto il combattimento alla spada. Lui aveva accettato e il Buon Cavaliere senza Paura lo aveva ridotto alla mercé in men che non si dica. E lo avrebbe persino ucciso, se una damigella non fosse intervenuta ad allontanarlo [236-45].

Dopo il signore dell'isola, tocca ad Artù:

Aveva da poco ricevuto l'investitura ed era impegnato con tutte le forze ad accrescere la propria fama e il proprio onore. Un giorno aveva incontrato una dama di meravigliosa bellezza e sapienza, che era stata discepolo di Merlino. Aveva ottenuto da lei tutto e di più. Il marito, informato dell'amore che lui nutriva per sua moglie, aveva organizzato

una gran festa per cogliere gli amanti in flagrante. La dama, saputo che lui si trovava nelle vicinanze, lo aveva invitato a corte e ammesso alla camera del marito. Lui avrebbe voluto tenere la spada con sé, ma lei, rimproverandogli la sua codardia, gliela aveva tolta e portata in un'altra stanza. Tornata da lui, la dama gli aveva chiesto di spogliarsi e mettersi nel letto del marito. Lui aveva esitato e lei ancora una volta lo aveva tacciato di codardia. A quel punto non poteva che obbedire. Lei aveva preso i suoi abiti e portati nella stanza accanto, poi si era infilata nel letto con lui e lo aveva abbracciato e baciato. La porta era aperta, e lui sapeva che i domestici avevano l'abitudine di andare e venire per prendere e portare la suppellettile. Un valletto entrò, li vide, riferì al marito. Questi accorse con venti cavalieri. Lui a quel punto era terrorizzato. Ma la dama, una volta di più apostrofandolo beffardamente, gli aveva ingiunto di rimanersene nel letto e starsene in silenzio. Poi aveva lanciato un incantesimo facendolo apparire come il levriero preferito del marito. Il marito, ingannato dalla visione e accecato dall'ira contro il proprio valletto, che già in altre occasioni aveva accusato la dama di infedeltà, lo aveva decapitato e se ne era partito [246-53].

Dopo Artù non rimane che Blioberis:

Era stato innamorato di una dama sposata, senza tuttavia avere occasione di frequentarla da solo a solo. Fu lei stessa a proporgli un piano per liberarsi del marito. Questi aveva intenzione di recarsi con lei presso una fonte, senza scorta e portando con sé solo la propria spada. Il piano di lei era semplice e lui lo aveva eseguito alla lettera. Seguita la coppia, a un certo punto la raggiunse e contestò la legittimità del marito. Sostenne che la donna fosse in realtà sua sposa. Il marito era rimasto tanto esterrefatto da quasi non riuscire ad opporsi. Nel frattempo quattro cavalieri erano giunti sul fatto e furono richiesti di giudicare la controversia. Si convenne che fosse la donna a indicare quale dei due fosse il vero marito. Lei subito aveva indicato Blioberis e i due erano ripartiti insieme.

Dopo qualche tempo, stava cavalcando con la dama verso il reame di Galles. Si era imbattuto in un cavaliere tanto brutto quanto codardo che suo malgrado era diventato suo compagno e del quale la dama presto si era invaghita. Un giorno il cavaliere codardo aveva cominciato a dissertare dell'incostanza muliebre e aveva sostenuto che in linea di principio le donne disprezzano il meglio per appigliarsi al peggio. Aveva preteso dire che anche la sua amica si sarebbe comportata così, se solo ne avesse avuto l'occasione. Lui non ci voleva credere e allora il cavaliere codardo lo aveva sfidato a farne prova lui stesso, a patto che, come che la dama si fosse comportata, lui avrebbe rinunciato a vendicarsi di lei e di loro. L'indomani, come da accordi, il cavaliere codardo aveva finto di sfidarlo per conquistare la dama e, sempre da copione, lui gli aveva proposto che fosse lei stessa a fare la sua scelta. Con sua grande sorpresa, la dama aveva optato per il cavaliere codardo. Lui non poté far altro che lasciarli andare.

Si erano poi ritrovati in un castello presso il quale il re di Norgalles aveva organizzato una festa. Un cavaliere aveva sfidato allora il cavaliere codardo, che si era rifiutato di combattere. Il re di Norgalles aveva allora invitato il primo a prendere la dama e condurla con sé. Lui, che nonostante tutto ancora l'amava, si era messo sulle tracce della coppia riuscendo qualche tempo dopo a raggiungerli. Aveva sfidato il cavaliere, lo aveva sconfitto e ucciso, si era ripreso la dama. Lei però non riusciva più a soffrirlo e non attendeva che l'occasione giusta per liberarsi definitivamente di lui. Un giorno, per una cattiva coincidenza, avevano trovato alloggio presso il castello del cugino dell'ucciso. La dama non aveva esitato a tradirlo e lui era stato imprigionato. Il re di Norgalles, che era zio della vittima, in preda all'ira, aveva dato ordine di giustiziarlo. Era stato spogliato e condotto al patibolo di fronte alla gente del popolo. Aveva già poggiato la testa sul ceppo e il servo incaricato della decapitazione aveva già ricevuto la sua arma quando il re di Norgalles lo aveva riconosciuto e liberato, ricordandosi che lui gli aveva salvato la vita un anno prima presso al confine del reame di Sorelois. [254-69].

I racconti sono terminati e il signore dell'isola a quel punto si scopre. Sa che Artù è tra i suoi ospiti. Gli si inginocchia di fronte e chiede di perdonarlo per aver giostrato contro di lui. Chiede poi il nome dei tre cavalieri che lo accompagnano. Artù sorride e gli chiede a sua volta se ritiene che uno di loro possa essere il Buon Cavaliere senza Paura. L'ospite esita di fronte a Meliadus, ed è convinto – fatto che non manca di deliziare Artù – che l'altro cavaliere non possa essere colui che considera il più prode di tutti. Alla fine le identità dei tre vengono rivelate e l'ospite è felice di aver accolto presso di sé il fiore della cavalleria. Ora manca solo il Morholt [270-3].

Il narratore rivela che il signore dell'isola si chiama chiama Lac ed è originario di Salonicco in Grecia. Artù gli avrebbe donato il reame di Hosselande dopo la morte di Galeotto. Ma finché il suo signore fu in vita, Lac rifiutò di rendere omaggio ad Artù. Suo figlio Erec avrebbe posseduto la virtù singolare di non mentire mai, anche se non sarebbe mai diventato un cavaliere di potenza comparabile a quella del padre. Lac avrebbe sempre sostenuto che il Buon Cavaliere senza Paura fosse il migliore, almeno fino a che Tristano e Lancillotto non furono fatti cavalieri [274-5].

Lac interroga i quattro a proposito delle ragioni della loro venuta. Artù riassume le loro avventure dall'arrivo della misteriosa nave a Camelot a Pentecoste fino all'incontro con Blioberis. Lac intende accompagnarli nell'inchiesta del Morholt. Fa convocare i suoi marinai e li interroga a proposito dell'ubicazione dell'Isola Remo-

ta. Un vecchio navigatore afferma di conoscerla: è impervia e inospitale, il suo unico approdo è sorvegliato giorno e notte. Lac fa preparare la sua nave migliore. I marinai che avevano portato Artù e i suoi compagni vengono congedati, e se ne tornano soddisfatti di aver scongiurato la guerra tra Artù e Claudas [276-81].

I cinque prendono il mare. Sono trascorsi venti giorni dalla partenza, scade così il termine fissato da Artù per il congedo delle truppe riunite a Camelot. Il vento è propizio, la nave procede spedita. All'alba del quarto giorno vengono avvistate l'Isola Remota e la torre che ne sorveglia l'approdo. La nave attracca tra due scogli. Blioberis parte a caccia di informazioni presso le guardie della torre [282-4].

L'ingresso è protetto da una guarnigione di più di venti armati. Una delle sentinelle scende a parlamentare con Blioberis e gli spiega come e per quale ragione il Morholt fosse stato preso:

Sull'isola vivevano dodici fratelli, sei dei quali avevano deciso di partire per il reame di Logres. Non vi erano giunti da molto tempo che si erano imbattuti nel Morholt, che per loro sfortuna avevano tentato di aggredire venendone tutti e sei massacrati. La loro schiatta – più di quaranta cavalieri – aveva stretto i ranghi e gli aveva dato la caccia riuscendo infine a catturarlo e imprigionarlo sull'isola. In seguito era stata stabilita una prova: il prigioniero sarebbe stato liberato solo qualora un cavaliere avesse affrontato da solo e sconfitto i sei fratelli ancora in vita, combattendone due per volta. Se lo sfidante fosse stato sconfitto, sarebbe stato preso e imprigionato con il Morholt. Neppure due mesi prima un giovane cavaliere del reame di Logres, Escorant il Povero, aveva tentato l'impresa, ma era stato sconfitto e imprigionato.

Blioberis non esita a mettersi in gioco. I suoi compagni, informati, pur ammirandone l'ardimento sono in trepidazione per lui [285-9].

Capitolo IV. Il cimento di Blioberis

Blioberis segue la sentinella e passa le fortificazioni. Gli vengono offerti una buona spada e un buon destriero e lo si conduce al castello in cui il Morholt è prigioniero. Nel carcere, il Morholt ed Escorant il Povero discutono delle possibilità di successo del nuovo venuto. Escorant è convinto che, tra i cavalieri a lui noti, soltanto il Buon Cavaliere senza Paura e Meliadus avrebbero concrete possibilità di riuscita [290-2]. Blioberis è pronto, il corno dà il segnale. Il combattimento ha luogo in un bel prato, non lontano

dalla porta del castello. Blioberis sconfigge due dei fratelli, si batte con valore contro la seconda coppia, ma viene infine sopraffatto dalla durezza della prova. È ferito, viene preso e rinchiuso [293-5].

Nel vedere l'amico ridotto alla mercé, il Morholt non trattiene la commozione. Blioberis lo conforta, anticipandogli l'arrivo di Artù, del Buon Cavaliere senza Paura, di Meliadus e Lac. Morholt ricorda quest'ultimo. All'epoca di Uterpandragon, era stato suo compagno per sei mesi. Blioberis racconta del loro incontro e di come il cavaliere avesse deciso di accompagnare lui e i tre compagni nell'inchiesta. Morholt se ne rallegra ed è fiducioso che la sua liberazione sia una pura questione di tempo. La sua preoccupazione è invece che, come Blioberis, anche Artù voglia sottoporsi alla prova. Dei quattro è quello che rischierebbe di più. Blioberis lo rassicura: il Buon Cavaliere senza Paura non consentirebbe mai che Artù si cimentasse prima di lui e degli altri. Il Morholt si augura che il primo sia Lac che, a suo avviso, è il migliore dei quattro, seguito da Meliadus. Blioberis gli espone allora l'opinione di Lac riguardo la superiorità del Buon Cavaliere senza Paura [296-7].

Capitolo v. La scelta del campione

Il racconto torna ad Artù e compagni. Informato del fallimento e della cattura di Blioberis da un messaggero, il Buon Cavaliere senza Paura reclama l'avventura per sé. Anche Artù vorrebbe essere il prossimo a cimentarsi, ma Meliadus lo dissuade e afferma che debba essere il Buon Cavaliere senza Paura a provarsi per primo. E così è deciso. Il Buon Cavaliere senza Paura varca l'ingresso della torre e i compagni tornano alla nave. Artù è preoccupato per il Buon Cavaliere senza Paura ma Meliadus e Lac lo rincuorano. Sono sicuri infatti che il loro amico avrà facilmente ragione dei sei avversari [298-302].

Capitolo vi. Liberazione del Morholt, ritorno a Camelot

La sentinella che scorta il Buon Cavaliere senza Paura verso il castello è la stessa che aveva accompagnato Blioberis e racconta di come quest'ultimo avesse lottato con valore contro i fratelli. Frattanto la notizia dell'arrivo del Buon Cavaliere senza Paura conforta i prigionieri. Il corno suona nuovamente mentre dame e damigelle si assiepano sulle mura per assistere allo scontro. I sei si armano. Anche il Buon Cavaliere senza Paura si prepara, ignorando il vociare malevolo della folla. I sei fratelli, in assetto vermiglio, sono pronti ed escono dalla porta del castello. Il Buon Cavaliere nep-

pure li saluta, ma li apostrofa e chiede di parlare con il garante dell'usanza per assicurarsi che, nel caso superi la prova, i prigionieri vengano effettivamente scarcerati. Uno dei fratelli fa da portavoce e gli conferma di aver giurato, lui e la popolazione intera, di rispettare l'accordo. La contesa può avere inizio [303-5].

Due dei fratelli si lanciano all'attacco. Il Buon Cavaliere senza Paura ne abbatte uno uccidendolo sul colpo e spezza la lancia alla pari con l'altro, ma al secondo assalto lo getta a terra. La battaglia prosegue a piedi e il Buon Cavaliere senza Paura non ci mette molto ad annientare l'avversario. Parte la seconda coppia. Ancora una volta il Buon Cavaliere senza Paura uccide il primo avversario sullo slancio, spezza la lancia sull'altro e lo finisce a fil di spada. Finora non ha ricevuto neppure un graffio. Offre ai due superstiti di risparmiarli a patto che liberino i prigionieri. Ma loro sono talmente afflitti e umiliati per la morte degli altri quattro che decidono di continuare comunque quel confronto senza speranza [306-12]. E subito il quinto è trafitto a morte, mentre l'ultimo prova a resistere riuscendo a ferire il Buon Cavaliere senza Paura nello scontro alla lancia. Ma nel combattimento a piedi non c'è storia, il sesto fratello è letteralmente terrorizzato. Il Buon Cavaliere senza Paura gli assesta un tremendo fendente che gli squarta lo scudo tranciandogli il pugno sinistro. La prova è superata [313-4]. Gli abitanti del castello piangono i loro signori, i prigionieri gioiscono e si preparano a riassaporare la libertà. Gli abitanti del castello offrono al Buon Cavaliere senza Paura la signoria dell'isola, che lui però rifiuta. Accetta tuttavia di rivelare loro la sua identità [315-9].

Si è fatta notte. Sulla nave Artù, in ansia per il Buon Cavaliere senza Paura, sta vegliando. Meliadus prova a rassicurarlo. Ma ecco giunge il Morholt in persona e ogni timore è dissipato. I cavalieri scendono dalla nave e si recano alla torre per festeggiare. Le ferite del Buon Cavaliere senza Paura non sono gravi, la gioia è generale [320-2]. La mattina seguente – venticinquesimo giorno dalla partenza da Camelot – i compagni chiedono a Escorant il Povero di raccontare come sia giunto sull'isola. Già a quel tempo, precisa il narratore, Escorant era compagno della Tavola Rotonda e le sue avventure sono registrate nel 'libro del latino'. Escorant racconta di essere partito proprio per cercare il Morholt. Artù ricorda che la sua assenza alla festa di Pentecoste era stata notata, ed Escorant ribatte che da ormai quattro mesi era rinchiuso nella prigione dell'isola [323-4].

È tempo di rientrare a Camelot. Lac ordina al vecchio capitano di fare dapprima rotta verso la sua isola, dal momento che non

desidera recarsi nel reame di Logres. Artù, subito affiancato da Meliadus e dal Buon Cavaliere senza Paura, cerca di convincerlo a non abbandonare la compagnia. Alla fine si accordano: la nave farà una sosta sull'isola e Lac allora prenderà una decisione. La navigazione fila liscia. Artù e i suoi compagni trascorrono tre giorni sull'isola di Lac, ma sono infine costretti a ripartire senza il loro ospite, che però promette di prendere parte alla prima corte che Artù terrà in primavera [325-8].

I compagni ripartono, approfittando del vento propizio, e la navigazione è breve e senza intoppi. Al loro arrivo a Camelot, scoprono che le armate sono state congedate ormai da giorni. Artù indice una corte straordinaria per dare annuncio del compimento dell'inchiesta, e dichiara che il successo si deve al Buon Cavaliere senza Paura. Urien chiede ad Artù un resoconto dettagliato in modo che quelle avventure siano fissate per iscritto nel 'libro del latino', che viene redatto in tre esemplari: per l'abbazia di Salisbury, per la città di Oxford, per il tesoro del re. È grazie a questi libri che le avventure di Artù saranno conservate, trasmesse e rese note [329-30].

Terminato il racconto di Artù, Urien ha un momento di disappunto. Era convinto che Lac fosse morto da almeno dieci anni. Il fatto che non abbia chiesto sue notizie è a suo modo di vedere una forma di scortesia e segno che nutre ancora astio nei suoi confronti. Artù vorrebbe saperne di più ma Urien rifiuta di affrontare la discussione in pubblico. Ne farà parola con il re in separata sede. Si cambia argomento e Urien chiede ad Artù quali siano le sue intenzioni nei confronti di Claudas. Artù ammette di avere le mani legate: ha promesso di non muovere guerra e dovrà mantenere la parola data [331].

Sono indetti dieci giorni di celebrazioni. Poi Meliadus fa sapere di voler rientrare nel Loenois. Artù gli accorda il congedo, sebbene con rammarico, ma gli chiede di tornare per la grande festa di Pentecoste cui sarà presente anche Lac. L'amicizia tra i compagni è grande e il momento della separazione causa a tutti una forte emozione. Il viaggio di Meliadus nel Loenois è senza intoppi [332-4]. Il suo arrivo è trionfale. Meliadus era partito come prigioniero di Artù e ora torna del tutto riabilitato. Gli abitanti lo festeggiano, letizia generale. Govenal conduce Tristano di fronte a lui. È il più bel fanciullo che vi sia. Ha ormai otto anni e si esprime già molto bene [335-8]. Un cavaliere racconta a Meliadus di come il re di Norholt avesse tentato di rapirlo durante la sua assenza e di come il fanciullo fosse stato messo in salvo dai cavalieri del reame. Melia-

mus mantiene il suo contegno, ma è furioso. Dopo quindici giorni di festeggiamenti, congeda i suoi cavalieri e interroga i suoi uomini a proposito di quali possano essere le motivazioni del re di Norholt. Loro non hanno dubbi: aveva intenzione di eliminare Tristano, ritenendo che Meliadus non sarebbe mai più emerso dalle prigioni di Artù. Meliadus intende vendicarsi [339-41].

Nel frattempo il re di Norholt si era invaghito della moglie di Gavis, uno dei suoi migliori cavalieri. Era andato a caccia non lontano dalla dimora della dama, e aveva colto l'occasione per dichiararle il proprio amore. Lei ama onestamente suo marito ma cede al desiderio del re per paura di adirarlo. In quel frangente Gavis si trova lontano dal castello, per una missione affidatagli dal re di Norholt. Ma l'adulterio continua anche dopo il suo rientro. Nella notte la dama raggiunge l'amante. Gavis stavolta li sorprende e, folle di rabbia, si avvicina al letto con la spada sguainata. Alla luce della luna, il re, che non dorme, lo vede distintamente e, afferrata la sua arma, lo colpisce uccidendolo. Poi ordina alla dama di tornare a letto e chiama aiuto gridando al tradimento, come fosse Gavis ad attentare alla sua vita. Si mostra furioso, ordina addirittura di impiccarne il cadavere. Ma il delitto non rimane segreto. Una confidente della moglie di Gavis racconta la verità dei fatti al fratello di lui, che si vendica assassinando la donna infedele e impiccandone il corpo a un albero. Per sfuggire alla vendetta del re di Norholt, cerca scampo nel reame di Loenois. È lui stesso infatti a confermare a Meliadus che il re di Norholt aveva intenzione di ucciderlo insieme a Tristano e che la vera ragione è che un vecchio e saggio parente del re di Norholt gli ha predetto che sarebbe stato ucciso da uno di loro due. Il narratore preannuncia che l'assassinio a tradimento di Meliadus è ormai imminente e che ne renderà conto più oltre nel suo libro [342-7].

Capitolo VII. Il Buon Cavaliere senza Paura in Estrangorre

Il racconto torna al Buon Cavaliere senza Paura, cui manca la compagnia di Meliadus. Anche lui come l'amico chiede congedo ad Artù per far ritorno nella sua terra. Artù lo concede a condizione che lui si ripresenti a corte per la festa di Natale, che si terrà non lontano, presso Qenpercorentin de la Forest, all'ingresso del reame di Norgales. Il Buon Cavaliere senza Paura cavalca scortato da una gran compagnia di cavalieri fino al suo reame. È accolto con gioia dalla moglie, che non ha ancora vent'anni, e dai suoi figli Dinadan e Brunor [348-9].

Intorno alla festa di San Martino, durante una battuta di caccia, si imbatte in un cavaliere che giace ferito presso una fonte. Nonostante sia lì da due giorni e si trovi in condizioni pietose, il cavaliere racconta la sua storia:

Era stato compagno di un cavaliere straniero con cui aveva poi avuto una violenta disputa perché questi sosteneva che il Buon Cavaliere senza Paura fosse il miglior cavaliere del mondo mentre lui riteneva che fosse Meliadus. La discussione era poi degenerata. Il suo compagno aveva detto che avrebbe difeso la sua opinione armi alla mano. Si erano infine battuti, l'altro l'aveva sconfitto e se n'era andato lasciandolo ferito e immobilizzato.

Il Buon Cavaliere senza Paura, senza rivelare la sua identità, dice al ferito di condividere la sua opinione. Promette di vendicarlo e di difendere l'onore di Meliadus. Ordina ai suoi uomini di trasportare il ferito in una delle sue dimore, proibendo loro di rivelargli chi sia il suo ospite [350-4]. La guarigione del cavaliere è rapida. Al sesto giorno, il padrone di casa gli rende visita e gli chiede come si chiami. È originario di Sorelois, si chiama Herant. Il Buon Cavaliere dice di conoscere un Herant: si tratta del Re dei Cento Cavalieri. Gli deve un favore che non dimenticherà mai. Il narratore conferma che quello è proprio il Re dei Cento Cavalieri, recatosi nel reame di Logres per visitare la corte di Artù. Il Buon Cavaliere senza Paura vuole sapere di più sull'identità di chi lo ha così malamente ferito. Herant dice che porta uno scudo d'argento a gocce d'oro e che intende recarsi alla corte che Artù avrebbe tenuto a Pentecoste. Non può che trattarsi di Lac e il Buon Cavaliere senza Paura decide di mettersi sulle sue tracce. Si arma, copre il suo scudo d'argento con una fodera e parte malgrado i rigori dell'inverno [355-7].

Strada facendo incontra una giovane e un nano. A quel tempo il codice cavalleresco imponeva ai cavalieri di accettare le richieste delle dame, qualsiasi esse fossero. Proprio perché non venivano mai respinte, era a loro che veniva affidato il ruolo di messaggere, che esse svolgevano meglio di quanto non riuscissero a fare scudieri o cavalieri. Solo Breüz senza Pietà le aggrediva deliberatamente, come più tardi avrebbe fatto anche Galvano. Galvano, prima dell'arrivo di Lancillotto a corte era tra i migliori cavalieri e onorava il servizio delle dame. Era persino detto il Cavaliere delle Dame. Ma poi aveva cambiato costume e demeritato quell'appellativo, prendendo a comportarsi proprio come Breüz. Il racconto torna al Buon Cavaliere senza Paura [358].

