

ROMAN DU ROI ARTHUR / ROMANT AR ROUE ARZHUR

XAVIER LANGLAIS / ZAVIER LANGLEIZ

(1965 - 1975)

- I MERLIN L'ENCHANTEUR
Né d'une vierge et d'un démon incubé, Merlin décevra les espoirs de l'enfer.
- II LES ENFANCES DE MERLIN
Naissance de Merlin. - Menacée d'être brûlée vive, *la mère de Merlin baptise secrètement le petit monstre qui lui apparaît aussitôt sous l'aspect du plus charmant des nouveau-nés. Son nom lui vint de ce premier miracle.* Merlin devant le juge.
- III UTER PENDRAGON
Merlin révèle à Vortigern, l'usurpateur, pourquoi sa tour s'effondre. - Le combat du dragon blanc et du dragon rouge. - Uter Pendragon reconnu roi de Logres.
- IV LA NAISSANCE D'ARTHUR
Le roi Uter Pendragon fait rechercher Merlin dans la forêt de Northumberland. - La passion coupable d'Uter Pendragon pour Ygerne. - Le stratagème imaginé par Merlin. L'enfant né des amours d'Uter Pendragon et d'Ygerne sera Arthur.
- V ARTHUR PROCLAMÉ ROI
Mort d'Uter Pendragon et d'Ygerne. - Arthur élevé secrètement par Antor, est proclamé roi après avoir triomphé de l'épreuve de l'épée. - Le péché de jeunesse du roi Arthur. - Malgré l'intervention de Merlin, les autres rois de Grande et de Petite Bretagne refusent de reconnaître Arthur pour leur légitime seigneur.
- VI LE RALLIEMENT DES VASSAUX REBELLES
Arthur triomphe de ses vassaux révoltés, grâce aux conseils de Merlin, puis il se rend en Carmélide. - Gauvain et ses frères, accompagnés de Galessin, leur cousin, se rallient au roi Arthur après avoir délivré la reine d'Orcanie, leur mère, tombée aux mains des Saines.
- VII ARTHUR ET GUENIÈVRE
Sur le conseil de Merlin, Arthur se porte au secours du roi Leodagan de Carmélide. - La bataille devant Carohaise. - Combats d'Arthur contre Ponce Antoine et le duc Frolle. - Fiançailles d'Arthur et de Guenièvre, la fille du roi Leodagan. Gauvain et son escorte rejoignent Arthur.
- VIII LA FONTAINE DE BARENTON
Mission de Merlin en Petite Bretagne. - *Merlin ne peut résister à l'attrait de Brocéliande où l'attend Viviane, sa curiosité le rend sourd à la voix de la raison. Nul signe, nul présage ne le sauvera plus de son destin.* - Pour son amie, l'Enchanteur fait surgir l'apparence d'un jardin de rêve au milieu duquel évoluent, en dansant, de jeunes couples.
- IX LA VICTOIRE DE CLARENCE
L'armée chrétienne se concentre dans la plaine de Salisbury. - Arthur rejette les Saines à la mer. - Keu tourne Sagremor en dérision. - Mariage du roi Arthur et de Guenièvre.
- X LE CHÂTEAU DES MARES
Merlin accompagne le roi Ban et le roi Bohor qui rentrent en Petite Bretagne. - La nuit d'amour du roi Ban au château des Mares.
- XI LES AMOURS DE MERLIN ET DE VIVIANE
Merlin retrouve Viviane, et celle-ci obtient de son ami un talisman qui doit la protéger des hommes. - Le Lac de Diane. - Le chevalier noir et les sortilèges de la fontaine de Barenton. - *Merlin tente de se soustraire à l'emprise de Viviane.*
- XII MERLIN À LA COUR DE ROMANIE
Le songe de l'empereur et roi de Romanie. - La truie couronnée. - Merlin changé en Cerf. - La capture de l'homme sauvage par Grisandole la pucelle travestie en écuyer. - Les douze suivantes de l'impératrice. - Les paroles sur le mur.

- XIII LES TRIBULATIONS DU GRAAL
L'annonce des temps nouveaux. - Joseph d'Arimathie entre en possession du calice de la Cène ou Graal. - Les tribulations du Saint Graal. - Nascien dans l'Ile Tournoyante. - L'arbre de Vie et de Mort. - La nef de Salomon. - La curiosité coupable du roi Mordrain. - La première table du Saint Graal. - Moïse le réprouvé. - Alain le Riche Pêcheur. - Le meurtre des frères de Chanaan. - *L'attente du meilleur chevalier du monde.*
- XIV MERLIN DRESSE LA TABLE RONDE
Morgane surprise par la reine Guenièvre dans les bras d'un amant. - Merlin instaure l'ordre de la Table Ronde. *Merlin quitte Carduel, laissant le roi Arthur et ses compagnons dans une cruelle incertitude.*
- XV LA PRISON AÉRIENNE
Ultime rencontre de Merlin et de Viviane. - Merlin enseigne à Viviane le moyen de retenir un homme prisonnier dans une geôle invisible. - Viviane en profite pour l'enchaîner à jamais, *après l'avoir prié, comme par jeu, de prendre l'apparence d'un vieillard accablé d'années.* - *La douloureuse passion des deux amants.*
- XVI LA MORT DU ROI BAN
Le roi Ban, attaqué par son voisin Claudas est sur le point de succomber. - *Ban, dans son angoisse se précipite dans le vide avec son cheval.*- La mort du roi. - Enlèvement du petit Lancelot par Viviane. - *Bohor meurt à son tour, en apprenant la fin tragique de son frère.*
- XVII GAUVAIN ET LE CHEVALIER NAIN
Le départ de messire Gauvain. - Le chevalier nain. - Gauvain changé à son tour en nabot. - Gauvain entend la voix de Merlin l'appelant à travers les murailles aériennes de sa prison.
- XVIII LA CHASSE DU ROI ARTHUR
Le roi Arthur s'efforce vainement de s'emparer de Tourc'h, le sanglier fabuleux. - *Périples de Tourc'h à travers la Bretagne Armoricaïne.* - *Seule Gwiz, sa femelle, se fait prendre.* - La réponse d'Arthur au roi Rion, le coupeur de barbes.
- XIX LES ENFANCES DE LANCELOT DU LAC
Viviane se révèle comme la plus tendre des mères adoptives. - Lancelot élevé par Viviane dans le domaine du Lac. - Les largesses de Lancelot. - Lancelot, réprimandé par son maître doit se justifier devant la dame du Lac.
- XX LES FILS DU ROI BOHOR
Pharien, sommé par Claudas de lui livrer les enfants de Bohor. - Saraïde à la cour de Claudas. - L'esclandre au cours du banquet. - Viviane recueille les deux enfants. - *La mort du roi Claudas.* - Tristan, le neveu du roi Marc fait parler de lui pour la première fois.
- XXI LES ADIEUX AU DOMAINE DU LAC
Lancelot et ses cousins. - La fierté de Lancelot. - Ne pouvant retenir l'adolescent plus longtemps auprès d'elle, Viviane l'exhorte à suivre les vraies lois de la chevalerie. - Puis elle le laisse aller, *tandis que les eaux du Lac se referment sur le domaine de son enfance.*
- XXII LA DERNIÈRE PRÉDICTION DE MERLIN
Le roi Arthur commence à se lasser des luttes purement terrestres qui ont marqué les vingt premières années de son règne. - *Tristan refuse de siéger parmi les chevaliers de la Table Ronde.* - Merlin révèle à Gauvain le nom du Meilleur Chevalier du Monde.
- XXIII LE PROCÈS DE LA REINE IZEULT
Arthur accepte de présider le jugement de Dieu que la reine Izeult elle-même a réclamé, afin de confondre ceux qui l'accusent d'adultère. - *Guenièvre compatit secrètement à l'angoisse des deux amants.* - Arthur se remémore les aventures de Tristan et d'Izeult. - Les trois félons. - Le jugement. - *La reine Guenièvre supplie le roi Arthur de la protéger contre elle-même.*
- XXIV LE CHEVALIER AUX BLANCHES ARMES
Arthur transmet le message de Merlin : les chevaliers de la Table Ronde commenceront sans plus tarder la quête du Graal. - Arrivée de Lancelot à la cour du roi. - Lancelot devant Guenièvre. *La reine ne peut s'empêcher de comparer l'adolescent au beau Tristan, l'amant d'Izeult.*
- XXV LE PREMIER COMBAT DE LANCELOT
Lancelot armé chevalier. - La jolie messagère de la dame de Nohant. - Lancelot prend congé de la reine. - Le combat contre les champions de Northumberland. - L'épée donnée par la reine.
- XXVI LA PRISE DE LA DOULOUREUSE GARDE
Lancelot aborde sur les côtes du Léon non loin du château de la Douloureuse Garde. - Il retrouve Saraïde. - Délivrance de la Douloureuse Garde. - Lancelot apprend son nom et son lignage. - Arthur et la reine devant la herse du château. - Fuite et retour de Lancelot. - Fin des enchantements.
- XXVII KEU BAFOUÉ PAR UNE PUCELLE

- Keu perd les traces de Lancelot. - Il cherche refuge dans un château et se bat pour conquérir la maîtresse de céans, mais celle-ci se refuse à lui. - La mésaventure de la clochette. - Keu s'en retourne à la Douleuse Garde.
- XXVIII LANCELOT ET LE CHEVALIER DU GUÉ
Lancelot cherche à rejoindre la reine au château de Camaaloth. Il parvient devant un gué défendu par un chevalier noir. - *Lancelot révèle à la reine son nom et son lignage.* - Le combat contre le chevalier du gué. - Lancelot prisonnier de la dame de Malehaut.
- XXIX MESSIRE GAUVAIN HONNI
Gauvain et la dame païenne qui se baptise elle-même par amour. - Gauvain découvre le château du Graal (*sur un piton rocheux des monts d'Arrée*) ; *à moins qu'il n'ait rêvé cette aventure ? - Il peut lire sur le visage du nain les effets de la grâce.* - La nuit tumultueuse de Gauvain au château du Graal. - Son humiliation.
- XXX LANCELOT RACHÈTE SA LIBERTÉ
Le conte de la pucelle transmuée en oiseau. - La dame de Malehaut autorise Lancelot à participer à un tournoi. Guenièvre reconnaît Lancelot. - Celui-ci est proclamé vainqueur. - Arthur et le roi des îles Lointaines. - La dame de Malehaut libère Lancelot.
- XXXI LE PRÉ AUX ARBRISSEAUX
Lancelot admis dans la compagnie des chevaliers de la Table Ronde. - *Lancelot vit, durant l'hiver suivant, aux côtés de Guenièvre. - Naissance de leur commune passion.* - Le pré aux Arbrisseaux. - Le baiser. - *Redoutant de compromettre la reine, Lancelot s'éloigne de la cour.*
- XXXII LA CITADELLE AVENTUREUSE
Errant à travers les Monts d'Arrée, Lancelot découvre à son tour le château du Graal. - Lancelot dans la cour de la citadelle interdite. - La jeune fille à la cuve. - Le banquet du Graal. - Ressemblance d'Olwenn et de la reine. - L'accusation portée contre le roi Pellès. - La vérité sur les amours de Lancelot et de la fille du roi Pellès. - Lancelot se retrouve au sommet du Roc'h Trevezel.
- XXXIII LA LONGUE ABSENCE DE LANCELOT
Les remords de Lancelot. - Sa fin supposée, selon les dires du chevalier larron. - Récit de la mort tragique de Tristan et d'Izeult. - La reine Guenièvre se montre très affectée par la disparition des deux amants.
- XXXIV LE MANOIR AUX IMAGES
Rencontre de Lancelot et de son cousin Lionel. - La fontaine aux couleuvres. - Lancelot recueilli par Morgane. - La salle aux images. - L'évasion. - Lancelot apprend la naissance de Galaad son fils, élevé secrètement par Olwenn *dans une petite île du Morbihan.*
- XXXV LE PONT DU SECRET
Lancelot, désespéré, cherche, en vain, de se réfugier dans le domaine du Lac. - Il entend une sonnerie de chasse et reconnaît la reine. - La ruse de Guenièvre. - Lancelot et la reine s'aiment charnellement. - Le cerf et les quatre lions qui gardent le Graal leur apparaissent. - Lancelot et Guenièvre comprennent la gravité de leur faute !
- XXXVI LE TOURNOI CONTRE LA TABLE RONDE
Guenièvre rejoint le roi. - Retraite de la reine à l'Abbaye de Paimpont. - La reine prévient Lancelot qu'une joute doit avoir lieu. Retour de la reine à Camaaloth. - Jalousie des compagnons de la Table Ronde. - Le tournoi contre la Table Ronde. - Lancelot reconnu par Arthur. - L'avertissement de Monseigneur Gauvain.
- XXXVII LE CHEVALIER À LA CHARRETTE
Lancelot rejoint parfois Guenièvre, soit au Pont du Secret, *soit au château de la Douleuse Garde.* - L'aventure de la charrette. - Galaad est confié au prieur d'un moutier de la forêt Gastée. - Guenièvre apprend l'existence de l'enfant. - Les preuves du transfert du Graal se multiplient.
- XXXVIII LES ENFANCES DE PERCEVAL
Une fois de plus, les chevaliers de la Table Ronde éprouvent un immense découragement. - Filiation de Perceval. - Le drame de sa naissance. - Sa mère l'élève, en secret, au cœur de la forêt Gastée.
- XXXIX LES ANGES VÊTUS DE FER
Perceval lutte de vitesse avec le vent. - Un jour il rencontre des chevaliers et les prend pour des anges. - Il décide de quitter sa mère pour se rendre à la cour du roi Arthur. - Après avoir entendu les recommandations de sa mère, il la quitte.
- XL PERCEVAL ET LE CHEVALIER VERMEIL
Départ de Perceval pour la Petite Bretagne. - Le baiser donné à la dame du pavillon, dans la forêt de Brocéliande. - Un charbonnier conduit Perceval à Nantes, où le roi Arthur tient sa cour. - Perceval supplie le roi de le faire chevalier. - L'Orgueilleux aux armes vermeilles. - Keu et la Pucelle-qui-jamais-ne-mentit. - Perceval chez Gorvenant à Oudon.

- XLI PERCEVAL PERD LA MÉMOIRE DE DIEU
 Perceval délivre la reine Kongwiramour. - Perceval et la recluse. - Celle-ci lui apprend la mort de sa mère, puis l'accuse d'avoir péché trois fois : en abandonnant sa mère, en tuant le chevalier vermeil, en se taisant lors de sa visite au château du Graal. - Désespoir de Perceval qui se détourne de Dieu.
- XLII PERCEVAL TERRASSÉ PAR LA GRACE
 Durant sept ans, Perceval vit ainsi dans l'oubli de Dieu. - Un jour cependant le Sauveur le prend en pitié : *Perceval foudroyé*, tandis qu'il chevauchait tout armé un Vendredi Saint. - Sa conversion. - Sa confession. - *Perceval retrouve sa joie perdue*.
- XLIII LES TROIS TACHES SUR LA NEIGE
 Perceval renoue avec le monde. - Perceval égaré. - Le faucon fugitif. - Les trois taches sur la neige. - La joute contre Sagremor. - La joute contre Keu. - L'entremise de Gauvain. - Perceval admis dans la compagnie des chevaliers de la Table Ronde au cours d'une réunion champêtre. - *La reine converse avec Perceval*.
- XLIV LA DAME EN HAILLONS
Perceval décide de retourner auprès de Liaze. - Perceval rencontre à nouveau la dame du pavillon. - Celle-ci le rend responsable de ses maux. - L'époux jaloux obligé de se rendre à merci. - *Perceval à Oudon*. - *La mort de Liaze*.
- XLV GALAAD RECONNU
 Retour de Lancelot en Grande Bretagne. - *La passion tourmentée de Lancelot pour la reine*. - La messagère du roi Pellès (*qui n'est autre que la Pucelle-qui-jamais-ne-mentit*). - Lancelot arme Galaad chevalier. - *La méditation de Lancelot au cours de cette veillée*.
- XLVI LE MEILLEUR CHEVALIER DU MONDE
 Les lettres sur le siège périlleux. - Galaad apparaît en compagnie d'un vieil homme (*sans doute Merlin*) au milieu des pairs de la Table Ronde. - Le banquet du Graal. - La reine et Galaad. - Les adieux. - La Quête céleste commence.
- XLVII LA QUÊTE DE GALAAD
Galaad entreprend la Quête du Graal dans un esprit d'entière soumission. - Galaad au chevet du roi Baudremagu de Gorre. - L'histoire de l'écu timbré d'une croix vermeille. - Mélyant fait chevalier. - La tombe profanée. - La leçon de cette première aventure.
- XLVIII GALAAD AU CHÂTEAU DES PUCELLES
L'action de grâces de Galaad. - *Une jeune fille* (un homme âgé) conseille à Galaad de se mettre sous la protection de Dieu avant de s'approcher du château que l'on aperçoit dans la plaine. - La rencontre des belles écuyères. - Le combat contre les sept frères. - La délivrance des pucelles prisonnières et la mort de leurs persécuteurs. - Deux enfants, qui jouaient tout nus dans un arbre, révèlent à Galaad le sens de cette seconde aventure.
- XLIX LA QUÊTE DE LANCELOT
 Galaad retrouve, *dans la forêt de Landerneau*, Lancelot et Perceval ; il les désarçonne l'un et l'autre... puis s'enfuit. - Lancelot le poursuit mais s'égare. - *Lancelot* (Mélyant) choisit la route de gauche et ravit la couronne qui semblait s'offrir au plus hardi ; un chevalier lui arrache son butin. - Lancelot devant l'oratoire abandonné. - Le chevalier miraculé. - Les paroles de malédiction.
- L LANCELOT PLEURE SON PÉCHÉ
 Lancelot rencontre un ermite. - Touché par la Grâce, il se confie à lui. - Le repentir de Lancelot. - Le solitaire lui procure des armes et un cheval pour continuer sa quête.
- LI L'ÎLE DE DÉSOLOGATION
 Lancelot traverse un torrent à gué. - Épuisé, il s'endort. - Tout d'abord, il rêve d'une joute entre des chevaliers blancs et des chevaliers noirs. - Puis il voit en songe un prince couronné qu'entourent une multitude d'étoiles. - Il se promet de servir Dieu comme personne ne le servit jamais. - Un chevalier surgit du fleuve et tue son cheval. - Lancelot, prisonnier de la mer s'en remet à la pitié de Dieu.
- LII LA QUÊTE DE PERCEVAL
 Perceval, après avoir attendu Lancelot durant plusieurs heures, cherche à regagner l'orée de la forêt. - Il rencontre de nouveau sa tante, la Recluse. - Celle-ci lui prédit qu'il participera à la découverte du Graal, puis elle lui explique le sens des Trois Tables du Monde. - Longtemps ils conversent en toute confiance. - Il la quitte le lendemain.
- LIII PERCEVAL TENTÉ PAR L'ENNEMI
Sur le conseil de sa tante, Perceval cherche à se procurer un cheval, mais en vain. - Il rencontre des fer-vêtus. - Ceux-ci l'assaillent. - Galaad le délivre, puis s'enfuit de nouveau. - Perceval, harassé, s'endort et rêve d'un lion et d'un serpent ; puis de deux dames. - Enfin, il est réveillé par une jeune femme qui lui procure un destrier avec lequel il manque de se noyer. - L'Ennemi le tente pour la troisième fois sous l'apparence d'une pucelle. - La nef de Salomon vient le chercher.

- LIV LA QUÊTE DE BOHOR
Bohor, à son tour, se confesse à un ermite (*l'ermite qui avait converti Lancelot*). - Le saint homme lui révèle le sens des songes qui l'ont visité. - Bohor rencontre Lionel prisonnier, mais il l'abandonne à son triste sort pour se porter au secours d'une pucelle. - Bohor croise ensuite un faux anachorète dont les conseils le troublent. - La dame qui ne pouvait dormir seule...
- LV LE DUEL ENTRE BOHOR ET LIONEL
Bohor comprend, une fois de plus que l'Ennemi l'a abusé. - Avant de se mettre à la recherche de Lionel, *il décide de prendre conseil de l'Ermite auquel il s'était confessé*. - Parvenu devant l'oratoire du solitaire, Bohor aperçoit Lionel. - Celui-ci l'assaille aussitôt. - Bohor refuse de se battre. - Lionel tue l'ermite qui voulait s'interposé entre son frère et lui, puis se retourne contre Calogrenant. - Un brandon de feu sépare les deux frères. - Bohor quitte Lionel pour se rendre sur la côte où l'attend Perceval.
- LVI LA QUÊTE DE MESSIRE GAUVAIN
Les tribulations advenues aux autres compagnons de la Quête. - Gauvain retrouve Hector des Mares. - Le double songe qui les visite. - Un cierge leur apparaît. - Une voix les met en garde. - La joute funeste entre messire Gauvain et monseigneur Yvain le Grand. - La mort d'Yvain et le repentir de Gauvain.
- LVII L'ÉPÉE DE LA NEF
Le conte retourne à Galaad. - Celui-ci est abordé par une pucelle voilée qui le conduit au rivage où venait de s'échouer la nef sur laquelle se trouvaient déjà Perceval et Bohor. - Le lit de Salomon. - L'épée de la nef. - *La pucelle-qui-jamais-ne-mentit appelle cette épée : l'épée du Haut Désir*. - *Escalibur, l'épée du sacre, retourne d'elle-même à l'armurerie du roi Arthur*. - *Ainsi le roi apprend-il que Galaad a ceint l'épée de Salomon...*
- LVIII LE DON DU SANG
Galaad, Perceval, Bohor et la pucelle décident de visiter le château de Carcelois. - Ils trouvent sur leur chemin la harde sacrée du Graal. - L'apparition des quatre évangélistes. - La coutume du château de Carcelois. - Le combat. - Le don du sang. - La mort de la pucelle. - Les trois compagnons placent le corps de la Pucelle-qui-jamais-ne-mentit sur une barque sans voile ni rames. *Galaad tire la leçon de cette mort d'après un songe qu'il a eu*, Dieu détruira par le feu ce château symbole du Mal. - Galaad quitte Perceval et Bohor pour rejoindre son père.
- LIX LA BARQUE DE LA PUCELLE MORTE
Le conte revient à Lancelot. - Celui-ci, étendu presque inconscient sur son rocher, *est réveillé par les cris d'une mouette*. - Il aperçoit une barque, se traîne jusqu'à elle ; se hisse à bord. - Là, il découvre le corps de la Pucelle-qui-jamais-ne-mentit. - Galaad le rejoint sur cette même barque. - La joie du père et du fils. - Au retour du printemps, ils doivent se séparer.
- LX LANCELOT AU TERME DE SA QUÊTE
La barque de la pucelle morte conduit enfin Lancelot devant le château de Corbennig, dernier refuge du Graal, *tout semblable à la citadelle des Monts d'Arrée, à cela près que la mer baigne l'escalier qui permet d'y accéder*. - Deux lions en gardent le seuil. - Lancelot devant le Saint Graal. - Lancelot en état de mort apparente. - L'accueil du roi Pellès. - Hector repoussé honteusement. - Lancelot découvre la tombe du roi Baudre magu de Gorre. - Retour de Lancelot à la cour du roi Arthur...
- LXI GALAAD DÉCOUVRE LE SAINT GRAAL
Galaad accomplit plusieurs prouesses mémorables avant de rejoindre Perceval et Bohor. - *Les trois compagnons parviennent, à leur tour, en vue de la Citadelle du Graal*. - Le roi Pellès leur réserve le meilleur accueil. - L'épreuve de l'épée brisée. - La venue des neuf chevaliers étrangers. - La messe dite par Josephé. - L'apparition du Christ en personne. - Galaad guérit le roi Mordrain, qui expire aussitôt après avoir reçu ce signe du pardon de Dieu. - Le vase du Graal quitte le château de Corbennig sous la garde des trois chevaliers prédestinés.
- LXII L'ACCOMPLISSEMENT
Galaad, Perceval et Bohor errent longtemps sur la mer, en compagnie du Graal. - Enfin, ils parviennent devant la cité de Sarraz. - La barque, sans voile ni rames, de la pucelle morte vient les rejoindre. - Ils transportent la table du Graal au cœur du Palais Spirituel et enterrent la pucelle au pied de l'autel. - Le roi Escorant veut les faire périr, mais succombe lui-même. - Galaad est proclamé roi de Sarraz. - L'accomplissement. - *Le célébrant est un personnage invisible*. - Galaad expire en contemplant le Saint Graal. - Une main de feu ravit le Graal. - La mort de Perceval. - Le retour de Bohor en Grande Bretagne.
- LXIII L'INTRIGUE DÉCOUVERTE
La Quête du Graal est maintenant achevée. - Le roi Arthur interroge Gauvain que la rumeur publique accuse d'avoir tué sept (dix-huit) de ses pairs. - Le roi croit encore, contre toute espérance, à la survie de Galaad. - Certains prétendent, à tort, que Lancelot et la reine sont retombés dans leur péché. - *Un soir, Lancelot parvient à voir la reine seul à seule. Le rendez-vous dans l'ancienne chapelle du château*. - *Le dialogue de Lancelot et de Guenièvre*. - Agravaïn surprend leur secret.

- LXIV LE TOURNOI DE WINCHESTER
Agravain prévient le roi Arthur de sa honte. - Le roi autorise Agravain à épier les amants. - Mais Lancelot quitte secrètement la cour pour se rendre au tournoi de Winchester, où il joute sous des armes d'emprunt. - Le roi, l'ayant reconnu, est pleinement rassuré. - Lancelot, blessé, est soigné par Passerose, la fille de son hôte. - Passerose s'éprend de Lancelot et, lasse de l'aimer sans espoir, se laisse mourir de chagrin. - Son corps est placé dans une barque, sans voiles ni rames, qui s'échouera sous les murs de Camaaloth.
- LXV LE FRUIT EMPOISONNÉ
Bohor rentre, à son tour, de la Quête du Graal. - Il fait le récit des dernières aventures de Galaad. - Le roi Arthur est désespéré de l'échec apparent de la Quête. - *Bohor cherche à tirer la leçon spirituelle de cette ultime épreuve.* - La reine est accusée d'avoir empoisonné Gahéris. - Mador de la Porte, le frère du mort, lui demande raison de ce meurtre. - Nul ne se présente pour défendre la reine. - Arthur et Guenièvre en éprouvent un égal chagrin. - Finalement, Lancelot relève le défi de Mador. - Celui-ci, vaincu, doit reconnaître la fausseté de ses accusations.
- LXVI LA VENGEANCE DE MORGANE
Le roi Arthur rend, incidemment, visite à Morgane dans son manoir *proche du Huelgoat*. - Morgane lui fait le meilleur des accueils. - Arthur découvre la chambre aux images. - Il laisse éclater sa fureur en reconnaissant Lancelot et la reine. - Morgane lui conseille de faire espionner les amants. - Le roi passe trois jours chez sa sœur. - *En rentrant à Camaaloth il revoit la Blanche Lande* où Izeult, l'infidèle, subit, autrefois, le jugement par le feu.
- LXVII LES AMANTS SURPRIS
Le roi Arthur ne peut dissimuler le trouble que la vue de la salle aux images a fait naître dans son esprit. - Guenièvre, de son côté, est déconcertée par l'attitude du roi. - Celui-ci surprend le conciliabule de Gauvain et de ses frères. - Agravain admet qu'ils parlaient de la reine. - Quand Lancelot se présente ensuite devant le roi Arthur, l'accueil qu'il en reçoit est des plus humiliants. - Lancelot s'en étonne devant Bohor. - *Agravain envoie un page, porteur d'un faux message, à Lancelot, pour l'attirer chez la reine.* - *Bohor dit à Lancelot qu'il tiendra un cheval tout sellé auprès de telle porte qu'il lui désigne.* - Lancelot se rend chez la reine. - Surprise de Guenièvre. - Agravain, qui espionnait les amants, cherche à s'en emparer. - Lancelot tue Tanneguy pour se procurer cotte de mailles et heaume. - La reine le supplie de s'enfuir. - Lancelot réussit à gagner la forêt.
- LXVIII LANCELOT ENLÈVE LA REINE
Lancelot s'inquiète du sort de la reine. - *Il espère que Bohor sera exact au rendez-vous.* - Les deux cousins se retrouvent. - Leur concertation dans la forêt. - A l'aube, ils décident d'envoyer un écuyer aux nouvelles. - Arthur a ordonné à ses pairs de juger la reine. - Gauvain se récuse. - Guenièvre est traînée sur le lieu du supplice. - Lancelot enlève la reine. - Sans l'avoir reconnu, Lancelot a tué Gahéris, le plus aimé des frères de Gauvain. - *Lancelot et la reine voguent vers la Petite Bretagne. Les cheveux de la reine sont devenus blancs au cours de cette nuit d'épouvante.* - *Dialogue entre Lancelot et Guenièvre.* - *Voici que la terre est en vue !*
- LXIX LA NUIT INEXPIABLE
Le roi Arthur attend dans l'angoisse *le grand cri que poussera la reine en expirant dans les flammes.* - Mordret le prévient que Lancelot a enlevé Guenièvre. - La douleur du roi en reconnaissant les corps mutilés d'Agravain, de Guerréhès et de Gahéris. - Le deuil insensé de Gauvain. - Arthur, après avoir fait élire autant de nouveaux compagnons qu'il en manque, déclare la guerre à Lancelot et à son lignage. - Quelques jours plus tard, le roi et son armée campaient sous les murs de la Joyeuse Garde.
- LXX ARTHUR ASSIÈGE LA JOYEUSE GARDE
De son côté, Lancelot a réuni autour de lui une nombreuse chevalerie. - Il tente cependant une dernière démarche de conciliation auprès du roi. - Devant le refus d'Arthur, Lancelot donne enfin le signal d'attaquer le camp des assiégeants. - Le lendemain, Lancelot qui aurait pu tuer le roi Arthur, lui fait grâce de la vie. - Durant deux mois d'incessants combats ont lieu sans résultat.
- LXXI GUENIÈVRE RENDUE AU ROI
Le pape menace le roi de l'excommunier s'il ne reprend pas son épouse. - L'archevêque de Rochester propose sa médiation. - *L'isolement moral de la reine.* - *Son anxiété.* - *Sa douloureuse recherche de Dieu.* - *Telle une feuille morte arrachée par le vent.* - Lancelot et la reine acceptent l'offre d'Arthur. - Le roi fait cependant savoir à Lancelot qu'il n'en continuera pas moins à guerroyer contre lui.
- LXXII LA TRAHISON DE MORDRET
Lancelot s'en retourne vers son royaume de Bénévoic. - *Tout en chevauchant, il songe aux poignants souvenirs que lui rappelle la Forêt de Brocéliande.* - Bohor devient roi de Bénévoic. - Avant d'entamer une nouvelle campagne, le roi Arthur confie à Mordret la régence du royaume. - En vain Guenièvre s'inquiète-t-elle de ce choix. - Comme Arthur se présentait

devant Gannes avec son armée, une vieille femme interpelle Gauvain *qui la reconnaît pour l'avoir vue autrefois au château du Graal*. Le roi s'inquiète du silence de Mordret. - Ce dernier multiplie les intrigues auprès des vassaux d'Arthur demeurés en Grande Bretagne. - La guerre se prolonge.

LXXIII LE DERNIER COMBAT DE GAUVAIN

Gauvain est décidé à mettre un terme aux hostilités en affrontant Lancelot en combat singulier. - Lancelot fait l'impossible pour éviter une telle rencontre, mais Gauvain refuse d'entendre raison. - La rencontre entre messire Gauvain et Lancelot. - Gauvain ayant été mortellement blessé, le roi abandonne le siège de Gannes.

LXXIV ARTHUR RETOURNE EN GRANDE BRETAGNE

Un message de Guenièvre hâte le départ du roi pour la Grande Bretagne. - Mordret, après avoir fait courir le bruit de la mort d'Arthur s'était emparé du pouvoir et, pour asseoir plus sûrement son autorité, prétendait épouser Guenièvre. - Le roi, dans sa colère, ne peut s'empêcher de maudire Mordret, "ce fils dénaturé". - Les derniers conseils de Gauvain au roi Arthur. - La mort de messire Gauvain et le désespoir du roi. - Le transfert du corps de Gauvain. - La mort de la dame de Béloé.

LXXV LES PRESENTIMENTS DU ROI

Mordret quitte Londres. - La reine se réfugie dans une abbaye, en compagnie de deux suivantes. - Guenièvre exprime le désir d'entrer en religion. - Les pressentiments du roi, qui revoit tout d'abord messire Gauvain en songe, puis se croit transporté sur la roue de la Fortune. - Enfin, la veille même de la bataille qui devait l'opposer à Mordret, Arthur, s'étant aventuré dans la plaine en compagnie de l'archevêque *de Rochester*, découvre un texte ancien qui prédit la fin du royaume de Logres. - L'archevêque le supplie en vain de renoncer à cette bataille.

LXXVI LA BATAILLE DE SALISBURY

L'armée d'Arthur est forte de quarante mille hommes. Celle de Mordret en compte plus du double, dont deux corps composés de Saxons. - Les différentes phases du combat. Les poudres d'Yvain le Jeune. - *L'héroïsme du neveu de Girflet, rameutant ses hommes*. - Keu valait mieux que sa réputation. - Le duel entre le roi Arthur et Mordret. - L'un et l'autre se navrent mutuellement à mort.

LXXVII LA MORT DU ROI ARTHUR

Lucan et Girflet, seuls survivants de la bataille, découvrent le roi Arthur assis sur son séant. Ils l'aident à se mettre en selle et passent la nuit en prière en sa compagnie, dans une chapelle proche. - A l'aube, Lucan voyant le roi immobile, le croit trépassé. - Il approche de lui. - Alors Arthur, par affection, étreint si fortement Lucan qu'il l'étouffe dans ses bras. - Le roi et Girflet enterrent Lucan et se rendent sur la côte. - Par deux fois, le roi ordonne à Girflet de noyer son épée, mais en vain. - Lorsque Girflet jette finalement l'épée, une main sans corps la saisit au vol avant qu'elle n'ait touché la surface du lac. - Arthur demande à Girflet de le laisser seul. - Girflet lui obéit à regret. - Une nef montée par des dames, parmi lesquelles Girflet reconnaît Morgane, s'approche alors de la côte. - Arthur monte à bord de cette nef, tout armé.

LXXVIII COMMENT SURVIVRE A TANT DE DEUILS ?

Girflet retourne à la chapelle où Arthur avait passé la nuit et découvre, à sa plus grande surprise, la prétendue tombe de son maître. - *Girflet annonce à Guenièvre la défaite de Salisbury et la fin mystérieuse d'Arthur*. - *La reine meurt de désespoir en apprenant ce drame dont elle s'estime responsable*. - *Son agonie*. - Guenièvre n'ayant pu survivre à la disparition du roi, les nonnes qui l'ont recueillie sont édifiées par son repentir exemplaire. - *Le songe prémonitoire de Lancelot*. - Un messager lui fait part de la mort du roi. - Lancelot se promet de châtier les héritiers de Mordret. - Lancelot apprend la mort de la reine au moment où il va livrer bataille aux rebelles. - La fin lamentable du plus jeune des fils de Mordret, que Lancelot décapite après lui avoir tranché le poing. - *Description de la fuite dans la forêt* (le triste héros de cette fuite étant traditionnellement le comte de Gorre, également tué par Lancelot au cours de la même bataille). - Lancelot découvre l'abbaye où la reine est morte. - Sa longue veillée sur la tombe de son amie.

LXXIX LA FIN DES TEMPS AVENTUREUX

Lancelot laisse aller son cheval, jette ses armes et enterre son épée. Parvenu devant une chapelle isolée (*la chapelle où se trouve la tombe d'Arthur*), deux ermites l'accueillent. - L'un est l'archevêque de *Rochester* (Cantorbéry). - Lancelot décide de consacrer à Dieu le reste de ses jours. - Il est ordonné prêtre des mains de l'archevêque. - Son frère, Hector, le rejoint. - Lancelot meurt au sein d'une très douce paix. - Ses compagnons l'enterrent dans le cimetière de la Joyeuse Garde. - A son tour, Bohor se fait ermite. - Ainsi finissent les Temps Aventureux. - *Maints signes annoncent toutefois que le réveil d'Arthur est proche*.

Seuls les épisodes dont le sommaire est imprimé en italique ont été imaginés ou remaniés profondément par l'auteur, le reste de l'ouvrage étant conforme à la tradition.

En ce qui regarde les aventures de Perceval (chapitres XXXVIII à XLIV), Xavier de Langlais s'est plus particulièrement inspiré du PARSIFAL de Wolfram von Eschenbach (1170-1220 environ) qui, d'après la tradition, aurait séjourné à la cour de Bretagne ; ce qui expliquerait la localisation de certains épisodes de son roman à Nantes alors que Chrestien de Troyes situait les mêmes épisodes en Grande Bretagne. (Version française d'Ernest Tonnelat. Édit. Fernand Aubier, Paris)

Pour comparer les chapitres XLVII à LXII du présent renouvellement au texte médiéval qui l'a inspiré, voir "LA QUESTE DEL GRAAL" écrite (ou transcrite) en 1220 par Maître Gautier Map, publiée de nouveau, dans son intégralité, par Albert Béguin et Yves Bonnefoy qui ont fait précéder cette excellente translation en français moderne de commentaires absolument remarquables (Éditions du Seuil. Paris 1965).

"LA FIN DES TEMPS AVENTUREUX" (chapitres LXIII à LXXIX) suit aussi fidèlement que possible l'intrigue du roman médiéval "LA MORT DU ROI ARTHUR" ou, plus précisément, "LA MORT LE ROI ARTU", qui clôt, en quelque sorte le cycle traditionnel des aventures de la Table Ronde.