

Dicționarul  
cavalerilor

## **CARTIER**

Editura Cartier, SRL, str. București, nr. 68, Chișinău, MD2012.

Tel./fax: 24 05 87, tel.: 24 01 95. E-mail: cartier@cartier.md

Editura Codex 2000, SRL, Strada Toamnei, nr.24, sectorul 2, București.

Tel/fax: 210 80 51. E-mail: codexcartier@gmail.com

www.cartier.md

Difuzare:

București: Strada Toamnei, nr.24, sectorul 2.

Tel./fax: 210 80 51. E-mail: codexcartier@gmail.com

Chișinău: str. București, nr. 68. E-mail: cartier@cartier.md

*Cărțile CARTIER pot fi procurate în toate librăriile bune din România și Republica Moldova.*

### **LIBRĂRIILE CARTIER**

*Casa Cărții*, bd. Mircea cel Bătrân, nr. 9, Chișinău. Tel./fax: 34 64 61. E-mail: casacartii@cartier.md

*Librăria din Centru*, bd. Ștefan cel Mare, nr. 126, Chișinău. Tel./fax: 21 42 03. E-mail: librariadincentru@cartier.md

*Librăria din Hol*, str. București, nr. 68, Chișinău. Tel.: 24 10 00. E-mail: librariadinhol@cartier.md

*Librăria Vărul Shakespeare*, str. Șciusev, nr. 113, Chișinău. Tel.: 23 21 22. E-mail: librariavs@cartier.md

*Librăria 9*, str. Pușkin, nr. 9, Chișinău. Tel.: 22 37 83. E-mail: libraria9@cartier.md

Colecția *Cartier codobelc* este coordonată de Vitalie Coroban

Editor: Gheorghe Erizanu

Ilustrații: Jean-Michel Arroyo

Lector: Em. Galaicu-Păun

Coperta: La Martinière Jeunesse

Design/tehnoeditare: Marina Fusa

Prepress: Editura Cartier

Tipărită la Bons Offices (nr. 329)

Daniel Royo

LE DICO DES CHEVALIERS

© 2006, Éditions de La Martinière (Paris, France)

Daniel Royo

DICȚIONARUL CAVALERILOR

Ediția I, aprilie 2009

© 2009, Editura Cartier pentru prezenta versiune românească. Această ediție a apărut într-un tiraj de 800 de exemplare. Toate drepturile rezervate. Cărțile Cartier sunt disponibile în limita stocului și a bunului de difuzare.

Descrierea CIP a Camerei Naționale a Cărții

Royo, Daniel,

Dicționarul cavalerilor / Daniel Royo ; trad. : Gabriela Șiclovan; il. Jean-Michel Arroyo.

– Ch. : Cartier, 2009 (Tipogr. „Bons Offices SRL”). – 124p. – (Colecția Cartier Codobelc).

Tit. orig.: Le dico des chevaliers. – 800 ex.

ISBN 978-9975-79-562-3

087.5

R 86

Daniel Royo

# Dicționarul cavalerilor

Ilustrații de Jean-Michel Arroyo

Traducere din franceză de Gabriela Șiclovan



CARTIER

# MIC GHID DE UTILIZARE

**ARTICOL**  
clasat în ordine  
alfabetică

**SCURT TEXT**  
**INTRODUCTIV**  
care pune în  
evidență anumite  
informații (definiție,  
etimologie...)

dinul se va ocupa și de transport și de vizite. Membrii săi îi escortează pe pelerini, îi hrănesc și îi adăpostesc în mânăstirile lor. Acestea sunt primele călătorii organizate!

Aventurile lui Perceval sunt aproape la fel de renumite ca și cele ale celebrului **LANCELOT DU LAC**. Povestea sa este istorisită de Chrétien de Troyes, un celebru autor din Evul Mediu, într-un roman neterminat (*Perceval sau Povestea Graalului*, 1181), după care cineastul Éric Rohmer a turnat filmul *Perceval Galezul*.

## PERCEVAL

Crescut departe de curtea de la **CAAMELOT**, Perceval nu știe nimic despre modul de viață al timpului său: marcată de decesul soțului ei și al celorlalți fii pe câmpul de luptă, mama sa îi ascunde tot ceea ce este legat de arme și de cavalerie. Dar, într-o zi, din întâmplare, el întâlnește un grup de cavaleri. Uluit de costumele lor, Perceval hotărăște că va fi și el cavaler. În aceste împrejurări, el merge la curtea regelui **ARTHUR** și obține **INVESTITURA**.

Perceval este un suflet pur și un cavaler onest, astfel încât pornește și el în căutarea **GRAALULUI**. Din păcate, greșelile sale de conduită (este un fustangiu, mereu pe urmele vreunei domnișoare!) nu-i îngăduie, atunci când se află în fața Graalului, să îl vadă în întregime și să cadă în extaz, precum **GALAAD**.

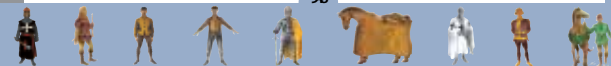
## POD MOBIL

Împreună cu **DONJONUL**, podul mobil este unul dintre simbolurile de marcă ale **FORTĂREȚEI**. El oprește accesul în cetate și garantează securitatea locuitorilor. Podul mobil este format dintr-o platformă de lemn mobilă, foarte grea, acționată de două grinzi, care formează un sistem de contragreutăți. Ridicat, el joacă rolul unei porți; coborât, el se sprijină pe doi stâlpi și permite trecerea pe deasupra **ȘANTULUI**.

## PORTIȚĂ SECRETĂ

Ușă ascunsă.

98



Zece pagini  
duble tematice,  
prezentate  
astfel:



**O IMAGINE MARE CU**  
**NUMEROASE LEGENDE**  
**CU SĂGEȚI**



„Mă fac mereu mai bun și mă desăvârșesc căci o slujesc și o cinstesc pe cea mai frumoasă dintre toate și citez să-i cer de poate să devină doamna mea.”

Arnaud Daniel

## RĂTĂCITOR

Un cavaler rătăcitor este un cavaler solitar.

Eroii din **CICLUL BRETON** sunt deseori cavaleri solitari, care „rătăcesc” în căutarea unor cauze nobile pe care să le apere. Pentru a fi deosebiți de ceilalți, **ARMURA** și **SCUTUL** lor sunt acoperite cu o țesătură verde.

În Evul Mediu, acești cavaleri legendarii îi inspiră pe tinerii nobili care aleg să plece în aventură pe drumurile Europei. Ei sunt cavaleri care își câștigă traiul confruntându-se în **TURNIRURI** sau oferindu-și serviciile contra cost unui **SENIOR** aflat în război. Ei sunt, în general, însoțiți de un **SCUTIER**. Unul dintre ei a rămas celebru pentru că a câștigat mulți bani în **LUPTLE CĂLĂRE**:

A ieși dintr-o **FORTĂREAȚĂ** nu e lucru ușor: trebuie să deschizi poarta grea, să ridici **GRILA CULISANTĂ** (grilajul) și să cobori **PODUL MOBIL**. Pentru a facilita ieșirile și intrările, se construiesc în zidul de **INCLINTĂ** uși mici: porțițele.

Ușor de baricadat în caz de **ASEDIU**, ele permit intrarea și ieșirea discretă din fortăreață.

Acestea sunt și locurile pentru întâlnirile galante. Cavalerul se întâlnește cu frumoasa lui la porțiță, pentru a-i cânta un poem de dragoste.

99



## MĂRTURII SAU CITATE ALE UNOR PERSONAJE CELEBRE

pentru a da o expresie vie unei definiții

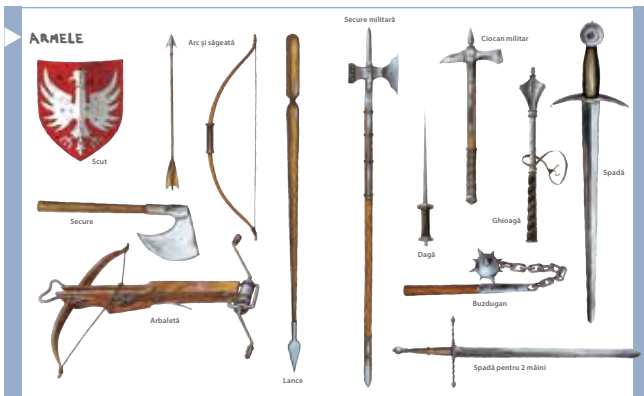
## CUVINTE ÎN BOLD

fac trimiteri la alte cuvinte explicate în lucrare



## IUBIREA CĂRTENEASCĂ

(miniatură din secolul al XV-le)



UN TABLOU MARE, ALES PENTRU CALITATEA SA DE DOCUMENT ISTORIC

O PLANȘĂ ENCICLOPEDICĂ PENTRU A COMPARA DIFERITE ELEMENTE

# CAVALERII MESEI ROTUNDE

Cavalerii Mesei Rotunde  
contemplă Sfântul Graal  
(secolul al XV-lea)







GALANDE

CELOT

PERSEVAL

LE ROY ARTVS

DELIAS

TRISTAN

KEVA

LE ROY BANDERAS

ARTOOS

LE ROY VOIER

# ACOLADĂ

Lovitură pe umăr, dată cu latul  
**SPADEI.**

Mult timp, gestul care consfințește **INVESTITURA** cavalerului este **PALMA**. Dar, încetul cu încetul, această palmă pe grumaz este înlocuită de acoladă, lovitură dată cu latul spadei, pe care cel investit o primește pe umăr sau pe gât. Acest mod de a proceda a uimit spiritele, în așa măsură încât o vedem reluată în numeroase filme consacrate cavaleriei.

Alte filme arată cum spada este așezată succesiv pe capul și pe umerii viitorului cavaler, evocând astfel semnul crucii. Dar acest gest este inexact din punct de vedere istoric.

---

# ARBALETĂ

Arc de oțel, montat pe un ax  
de lemn.

Arbaleta are origini foarte vechi, dar nu apare pe câmpurile de luptă ale Evului Mediu decât în jurul secolului al X-lea.

De fapt, legenda spune că fenicienii (care au trăit în mileniul al II-lea î.Hr.) ar fi inventatorii acesteia. Mai târziu, romanii și, apoi, grecii confecționează și ei arbalete foarte puternice, cunoscute sub numele de baliste, mașinării greoaie, dificil de manevrat.

Arbaleta Evului Mediu poate fi utilizată de un singur om. Aceasta este o mare noutate. Ea are o mare capacitate de distrugere și poate străpunge, de la cincizeci de pași, până și cea mai solidă **CĂMAȘĂ DE ZALE**. Spiritul **CAVALERESC** este șocat de arbaletă,





care omoară de la distanță. Din punctul de vedere al cavalerului, este arma unui laș, arma celui care se teme să-și înfrunte adversarul cu **SPADA**, este arma diavolului. La momentul apariției, utilizarea sa este interzisă în luptele dintre creștini. Și totuși, **RICHARD INIMĂ DE LEU** este răpus, în 1199, de o săgeată scurtă de arbaletă.

---

## ARC

Armă de tir de origine engleză.

Arzul de luptă sau arzul mare apare în secolul al XII-lea. Este o armă de aproximativ 1,50 m, concepută pentru lupta pedestră. Arzul este constituit dintr-o coardă din vână de bou, întinsă pe o vargă de lemn sau de metal.

Armă de război foarte importantă în Antichitate, utilizarea sa încetează timp de secole. Cei care s-au gândit să o reutilizeze au fost, foarte probabil, englezii. La începutul Evului Mediu, arzul este un instrument de vânătoare, iar cavalerilor le repugnă să se folosească de el în luptă. Ei consideră că arzul, din același motiv ca și **ARBALE-**



**TA**, este nedemn de un cavaler, deoarece permite eliminarea unui adversar de la distanță, fără o înfruntare om la om, într-o manieră demnă și nobilă.

---

## ARENĂ

Spațiu în care se derulează  
**TURNIRURILE.**

Arena desemnează, inițial, gardul de nuiele care înconjoară castelul feudal pe interiorul fortificațiilor. Prin extensie, vorbim de arenă pentru a evoca spațiul cuprins între cele două ziduri de **INCINTĂ**. Este locul unde cavalerii se



înfruntă cu prilejul turnirurilor. Așadar, arena desemnează, în ultimă instanță, terenul împrejmuțit, unde se petrec **LUPTELE CĂLARE** și turnirurile.

## ARMURĂ

(VEZI PLANȘA ARMURA  
CAVALERULUI PP. 12-13)

Totalitatea armelor defensive care protejează corpul. Armura se compune din trei elemente: **COIFUL** (sau casca) care protejează capul, **SCUTUL** mobil care parează loviturile și **CĂMAȘA DE ZALE**, veșmânt întărit, care protejează torsul și membrele.

De timpuriu, oamenii au înțeles că victoria surâde celor care știu să se apere. Încă din Antichitate, egiptenii, grecii și romanii pleacă la luptă protejați de veșminte căptușite, din piele groasă, întărită de jur împrejur cu mici piese metalice. Căzută în uitare, armura nu reapare decât în epoca lui Carol cel Mare, pentru a dispărea total, în

secolul al XVI-lea, odată cu apariția armelor de foc, împotriva cărora este total inefficientă.

Armura se schimbă și se perfecționează de-a lungul timpului. În secolele al XII-lea și al XIII-lea, apare **CĂMAȘA DE ZALE**, formată din ochiuri de fier întrețesute. Se mai numește și **TUNICĂ DE ZALE**. În secolul al XIII-lea, **MĂNUȘI DE OȚEL** și pantaloni de zale, pentru protecția mâinilor și picioarelor, completează echipamentul, la fel ca și **ÎMBRĂCĂMINTE EXTERIOARĂ**, care se poartă pe deasupra cămășii de zale.

În cursul secolelor al XIV-lea și al XV-lea, armurierii învață să monteze piese de metal în armuri, sfârșind prin a obține armuri în întregime metalice. Este vorba de „armura de fier masiv” (platoșa), care poate cântări până la 50 de kg în timpul **TURNIRURILOR**. Acest costum de metal, numit și **HARNAȘAMENT** alb, este, în reprezentarea populară, simbolul cavalerului. În schimb, armura de război este mai ușoară, pentru a permite lupta pedestră. **CALUL** de luptă este și el protejat. Corpul său este acoperit cu un **VALTRAP**, iar capul cu o armură de protecție.



# ARTHUR (REGELE)

(cca 470 - cca 540)

Rege legendar al Britaniei, a cărui viață a făcut obiectul a numeroase narațiuni. Arthur întruchipează imaginea regelui ideal.

Adevărata poveste a lui Arthur, căpetenie bretonă, este mult mai puțin interesantă decât legenda careia i-a dat naștere, din care prezentăm aici o versiune.

Fiu al regelui Uther PenDragon și al ducesei Ygerne de Cornwall, tânărul Arthur este răpit de timpuriu părinților săi. Cel care ține copilul pe lângă el este **MERLIN MAGICIANUL**, un mag cu puteri extraordinare. Arthur nu-și va cunoaște originile, căci Merlin îi va ascunde faptul că este fiul unui rege.

La moartea lui Uther, acesta nu lasă urmași, astfel încât apar probleme de succesiune: cine va fi noul rege? Magia lui Merlin va rezolva problema.

În ziua funeraliilor, pe pardoseala catedralei în care este înmormântat Uther, o **SPADĂ** stă împlântată într-o stâncă și într-o nicovală. Cel ce va reuși

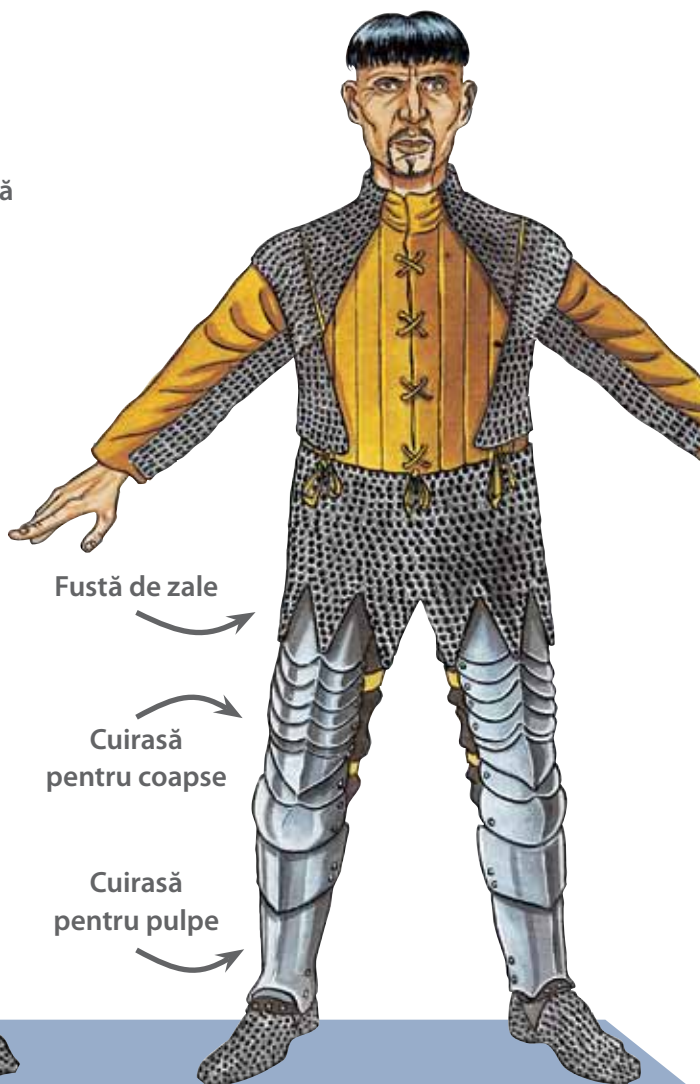


să o smulgă va fi rege. Mulți nobili se supun încercării, dar cel care reușește să desprindă spada este un copilandru... Arthur!

Primii ani ai domniei lui Arthur sunt marcați de revolta baronilor, care refuză să-i recunoască autoritatea, dar sfârșesc prin a i se alătura. Din acel moment, se instaurează o pace durabilă, de care Arthur profită pentru a se căsători cu **GUINEVERE**, îndrăgostită în secret de **LANCELOT**, cel mai fidel cavaler al lui Arthur.



# ARMURA CAVALERULUI







Arthur află povestea de dragoste a soției sale cu Lancelot. Umilit și trădat de cele două ființe la care ținea cel mai mult în lume, Arthur ordonă ca Lancelot să fie ucis, iar Guinevere să fie arsă de vie. Apoi, el îl urmărește pe rivalul său, venit să o salveze pe regină în ziua execuției, până în Bretania, **FIEFUL** lui Lancelot, unde are loc o bătălie gigantică, în care cavalerii Mesei Rotunde se confruntă, ei între ei. Este vorba de bătălia de la Camlann, în cursul căreia regele Arthur îl străpunge cu lancea sa pe **MORDRET**, fiul său ilegitim.

Înainte de a muri, acesta îl lovește pe tatăl său în cap: după una sau alta dintre diferitele versiuni ale legendei, regele moare fie din cauza complicațiilor acestei răni, fie este dus de zâne în insula **AVALON**.

Cum toate personajele legendei își găsesc moartea în cursul luptei, Cadod, ducele de Cornwall, este cel care devine rege al Marii Britanii.

## ASALT

A lua cu asalt înseamnă a ataca o **FORTĂREAȚĂ**.

Numeroase cetăți sunt luate prin surprindere (inamici deghizați în țărani sau în negustori pătrund în interior și deschid porțile). Altele se predau la capătul unui **ASEDIU** interminabil. Dacă aceste două soluții eșuează, rămâne, în continuare, posibilitatea organizării unui asalt.

Pentru a pregăti invazia, asediatorul bombardează interiorul citadelei cu ajutorul a tot felul de **CATAPULTE** sau lansatoare de pietre. El produce astfel multe stricăciuni asupra clădirilor, incendiază acoperișurile și rănește oamenii. După care, el se concentrează, în general, asupra uneia sau a mai multor părți ale cetății. Asediatorul alege un zid și încearcă să treacă pe deasupra, pe dedesubt, sau prin el, pentru fiecare dintre aceste soluții existând instrumente și tehnici specifice.

Pentru a trece dincolo de ziduri, asediatorul utilizează scări, cange (un fel de croșete metalice) și **TURNURI DE ASALT**; pentru a disloca porțile castelului, el utilizează **BERBECI** puternici; în fine, atunci când nimic din toate acestea nu a ibândit, el recurge la lopată și la hârleț. Tehnica sapării constă în a ajunge la baza zidului și în a desprinde pietrele de jos, pentru a forma



o gaură suficientă pentru a lăsa să treacă asediatorii. Tehnica minării constă în a săpa un tunel până sub fundațiile unui zid, tunel care se consolidează cu bârne. Atunci când gaura este destul de mare, bârnele sunt incendiate și tot zidul de deasupra se prăbușește.

Succesul asaltului nu este niciodată garantat, căci cei asediați se apără. Grație **MORTIERELOR**, ei lansează mii de săgeți. Prin **METEREZE**, ei îi inundă pe asediatorii cu pietre și cu lichide încinse. Împing scările și sapă galerii pentru a-și surprinde inamicul din sens opus sau pentru a fugi.

## ASEDIU

(VEZI SCENA ASALTULUI PP. 16-17)

**FORTĂREAȚA** este deseori o citadelă inexpugnabilă. Pentru a o cuceri, asediatorul nu are de ales: el trebuie să instaleze un asediu, pentru a izola fortăreața de exterior. Pentru aceasta, el dispune trupele de jur împrejurul castelului și se pune pe așteptat. Lipsiți de apă și de hrană, asediații sfârșesc prin a se preda și a deschide porțile.

Din nefericire pentru asediator, unele castele dispun de surse de apă și de mari rezerve de provizii. Astfel, unele asedii au durat mai mulți ani. Asederea unei cetăți este o încercare de lungă respirație, care provoacă mulți morți, ceea ce face că de foarte multe ori este preferat **ASALTUL**.

Unele asedii au marcat memoria și imaginația, așa cum o dovedește celebra legendă a Doamnei Carcas.

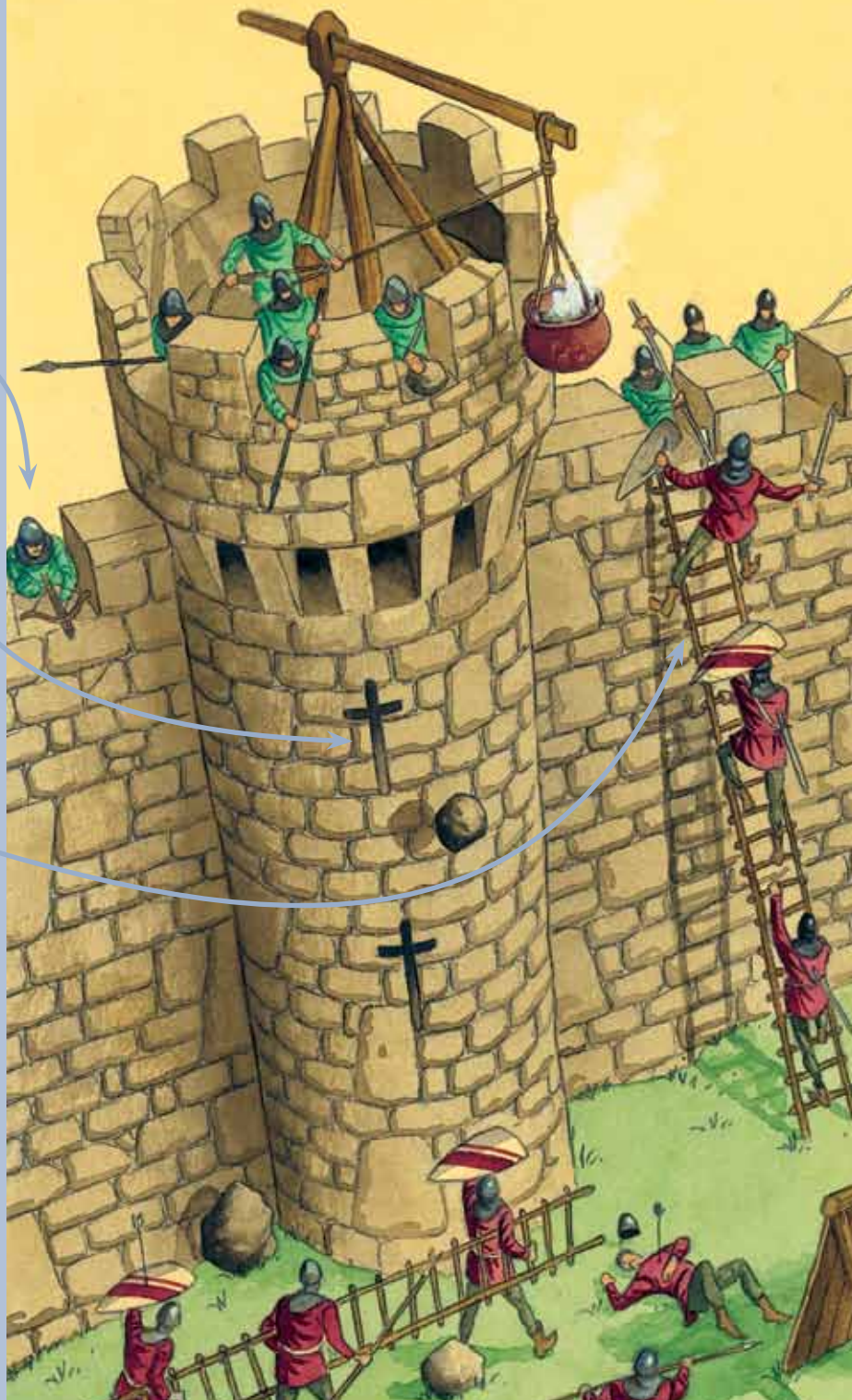


# SCENĂ DE ASALT

Un ARBALETIER

MORTIERĂ ÎN  
CRUCE PATEE

SCĂRILE DE  
ASALT sunt  
mașinării uşoare.  
Se cere multă  
îndrăzneală  
pentru a le folosi,  
căci apărătorii le  
resping cu prăjini,  
iar asediatorii își  
frâng spinările.







Apărătorii castelului aruncă cu nisip și cu tot felul de lucruri încinse, precum **SMOALA** sau **NISIPUL**.

**TURNUL** greu **DE ASALT** este cel mai bun mijloc de a atinge zidul de incintă. Soldații escaladează scările, la adăpost de săgeți.

Un **BERBECE**

**SCROAFA** este un car de asalt acoperit cu piei umede. Ea servește pentru a proteja de foc berbecele.

**SCUTUL MOBIL** îi adăpostește pe asediatorii care îl deplasează după voia lor, în jurul castelului.