



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE LETRAS HISPÁNICAS

"ESTUDIO-GUIA DEL LIBRO DE CABALLERÍAS:
Guarino Mezquino



INFORME ACADÉMICO POR ELABORACIÓN COMENTADA DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA APOYAR LA DOCENCIA QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE: LICENCIATURA EN LENGUA Y LITERATURAS HISPANICAS PRESENTA: KARLA PAULINA AMOZURRUTIA NAVA



2008



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Después de terminada la odisea que significó este trabajo es necesario dar justo reconocimiento a aquellos que estuvieron en esta larga empresa caballeresca:

Quiero dedicar este trabajo a mi pequeña inspiración Jade Ismene por ser la chispa que ilumina todos los días mi camino.

A Daniel por el amor incondicional que tengo a mi lado y que me ha soportado durante todo este proceso.

También deseo agradecer profundamente a Axayàcatl, pa los cuates Axa, porque lo considero un amigo, por aceptar ser mi asesor y desde aquel día en que mi proyecto de tesis quería hablar sobre las "doncellas guerreras" y que se convirtió en lo que hoy es una Guía caballeresca, ha estado conmigo, me ha apoyado académica y moralmente, es realmente un ejemplo de comprometido profesor, asesor y amigo.

A mis padres, Lety y Carlos, que me han enseñado mucho de la vida y siempre salir adelante contra las adversidades, a mis hermanitos consentidos, Dani y Carlos por ser cómplices de todo en mi vida.

A mi abue Emima y mi padrino Jaime que me alentaron en esta etapa y que espero que se sientan orgullosos, así como a toda la familia Flores por su amor y comprensión.

Cómo podrían faltar mis suegros, Tati y Lulli y nueras, Tami y Clau, que son parte de la familia que siguió paso a paso el desarrollo de esta etapa y su final feliz.

A la familia Amozurrutia, desde mis abuelos hasta el más pequeño de los integrantes, que son bastantes, pero menciono a Mafer por su amor y por ser otra cómplice del proceso largo que significó este trabajo y sus eventualidades.

Y la colaboración moral y filantrópica que me dio la banda para alentar esta aventura caballeresca, desde la aventura de la huelga: Uli, Franco, Abdel, Noé, Ara, Euni, Ele, Eve, Liber, Maru, Vania, Eugenio... hasta la bendita facultad: Pixis, Chofà, Guapo, Marcela, el Bull, Pátula, Norma, Valentin, Alex, Raúl... por los grandes momentos que pasamos y pasaremos, salu!

A mis colegas del Madrid: Azar, Lucy, Gaby...por su apoyo y amistad.

Agradezco notablemente a mis sinodales: al profesor Muciño, a quien admiro y reconozco afectuosamente, por aceptarme como adjunta y soportarme cada lunes; a Ale, a quien considero una amiga y un ejemplo de vida; a Gloria, por tenerme en su clase de fonética con nueve meses de embarazó y aguantar la respiración; y a Tere Miaja su apoyo y entusiasmo en el tema de caballerías.

Quiero agradecer de antemano al Dr. Carlos Alvar y José Manuel Lucía Megías, directores de la colección de Guías de lectura caballerescas en el Centro de Estudios Cervantinos por la confianza conferida en mí para realizar este proyecto y por aceptarme así, como parte de sus colaboradores.

También a la Dra. Ma Carmen Marín Pina y el Dr. Rafael Beltrán por brindarme su amistad y apoyo.

A la Dra. Nieves Baranda que sin su apoyo académico no conocería lo que ahora conozco de este libro de caballerías.

EPÍLOGO

Orígenes, vínculos y objetivos.

Para comenzar este epílogo a manera de recapitulación y para informar cuáles son los objetivos primordiales de este trabajo, antes quisiera mencionar el origen de la odisea que significó para mí el siguiente proyecto, pues llegó a mis manos la edición impresa en facsímil de un libro de caballerías impreso en el siglo XVI llamado *Guarino Mezquino*, del cual era necesario hacer una Guía para el lector, la cual formaba parte de un algo aún más grande. Todavía no alcanzaba a vislumbrar la importancia de dicha obra, pues nunca la había escuchado o leído en otra parte; así que decidí leer, con sus dificultades, aquel libro y fue entonces cuando algo provocó en mí, me envolvió, me dejó maravillada al observar en ella tantas características que nunca había visto en los pocos libros de caballerías que hasta ahora he conocido y que tanto he llegado a adorar. Fue entonces cuando me embarqué en una, nada fácil, empresa que culminará en una historia con sus continuaciones.

El trabajo que expondré se titula: un “Estudio- Guía del libro de caballerías *Guarino Mezquino*”. Tiene dos objetivos a corto plazo: el primero, el más importante, es obtener el grado de Licenciatura en Lengua y Literaturas Hispánicas en esta nueva modalidad (INFORME ACADÉMICO POR ELABORACIÓN COMENTADA DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA APOYAR A LA DOCENCIA); el segundo, no menos importante, es la publicación de dicho estudio en el Centro de Estudios Cervantinos en Alcalá de Henares como parte de la colección de Guías de lectura caballescica dirigida por el Dr. Carlos Alvar y el Dr. José Manuel Lucía Megías. Sus objetivos a largo plazo los explicaré más adelante.

Este Estudio-Guía está inmerso en el proyecto editorial: Guías de lectura caballerescas del Centro de Estudios Cervantinos (CEC) y del Seminario de Estudios Medievales y Renacentistas de la Universidad de Alcalá, que “nacen con la pretensión de convertirse en una herramienta útil para acercarse al complejo universo de los libros de caballerías castellanos”,¹ La importancia de este proyecto editorial tiene que ver con la necesidad de contar con una herramienta de apoyo para seguir de cerca la infinidad de personajes y aventuras que suceden en las páginas de los libros de caballerías. Es así, que este trabajo es una clavija más que le ayudará al lector no especializado y al especializado a potenciar el disfrute y el estudio de este género narrativo, que sabemos es uno de los más desatendidos por la crítica. Gracias a su estructura interna, estas Guías ofrecen al lector una “aproximación rápida a la lectura del texto completo, incluso cuando las ediciones estén publicadas; sin embargo, el ritmo de aparición de éstas es mucho más rápido y permite aproximaciones inmediatas y previas a la edición de los libros de caballerías castellanos en “Los libros de Rocinante”.² Entonces también, la Guía del Guarino funciona como respaldo de la edición comentada que recientemente publicó la investigadora Nieves Baranda,³ que nos ayuda a observar el texto desde otro ángulo.

Debo mencionar que este trabajo es parte del entusiasmo y dedicación del que formo parte en el Seminario de Estudios sobre Narrativa Caballerescas coordinado por el Dr. Axayácatl Campos García Rojas en la Facultad de Filosofía y Letras, es ahí donde he apuntado y afinado mis

¹ Véase el apartado de “Guías de Lectura Caballerescas” en la *Antología de libros de caballerías castellanos* de José Manuel Lucía Megias, CEC, Alcalá de Henares, 2001.

² Ver la Reseña: José Manuel Lucía Megias (ed.), *Antología de libros de caballerías castellanos* por Joseph Lluís Martos, *Medievalia* 32-33, IFL-UNAM, México, 2001.

³ Nieves Baranda, *La Corónica del noble caballero Guarino Mezquino*. Estudio y edición, Madrid:UNED, 1992.

ideas sobre la literatura caballeresca, así como leído y disfrutado este mundo fantástico.

La motivación real de realizar este Estudio-Guía ha sido pensado justo en aquellos lectores que aún no conocen de lleno el mundo de la narrativa caballeresca, que apenas y encuentran en su memoria histórica restos de algo llamado “caballero”, así como, de aquellos libros que hablaban de personajes mágicos, guerreros, escuderos y doncellas que consumieron la vida, magistralmente, de un tal don Quijote de la Mancha. Está pensada para aquellos lectores que intentan acercarse a esa literatura, que parece que no saben cómo, pero que lo intentan, aunque el camino sea rocoso y difícil. Esta obra les facilitará el viaje a uno de estos libros de caballeros y doncellas llamado *Guarino Mezquino*; un libro escrito por el florentino Andrea de Barberino en 1410, traducción del original toscano *Il Guerrin Mesquino* y publicado en Sevilla el 15 de Marzo de 1527.⁴ Pero, quiero dejar claro, que también es una herramienta para los lectores estudiosos del tema, ya que en él encontrarán una manera más rápida para encontrar referencias de esta obra tan polémica.

Para la realización de este trabajo se ha contado con la revisión del texto original publicado en 1527 por Juan de Varela en Sevilla, así como de la lectura paciente y detallada de la obra en su orden capitular,⁵ para así poder estructurar de una manera sencilla y lógica la trama caballeresca sin omitir ningún detalle.

Estructura del Estudio-Guía y líneas de investigación.

La organización de este trabajo sigue rigurosamente el formato de las Guías de lectura caballeresca, está formado por una Introducción, Argumento,

⁴ Ver la Introducción en Karla P. Amozurrutia, *Guarino Mezquino de Andrea de Barberino*, Guías de lectura caballeresca, en prensa

⁵ La obra está formada por ocho grandes capítulos, llamados “Libros” que a su vez están divididos en sus respectivos apartados.

Diccionario y Lista de Personajes y, por último, la Bibliografía. A continuación explicaré en qué consistieron cada uno de ellos:

1.- Introducción. En ella se aborda el origen del texto original y sus publicaciones en castellano, sobre todo, porque el *Guarino Mezquino* es un texto traducido de otra lengua (italiano) y debe identificarse bien su edición en castellano que es la que más nos interesa. A partir de ella, me enfoqué en introducir al lector sobre las características del autor, poco conocido en el mundo hispánico por tratarse de un escritor florentino, pero que ha tenido cierta relevancia como traductor de otros textos; así será más fácil para el receptor conocer las referencias históricas y literarias de las cuales pudo haberse basado para escribir este libro de caballerías. También, abordé algunas características visibles en la obra, que pueden ser temas de estudio para futuros interesados, sobre los motivos y tópicos caballerescos que se encuentran en ella y que, de cierto modo, no siguen fielmente a las ya tan conocidas de la tradición hispánica. Entonces conformé de manera somera, pero para profundizar en otra oportunidad, un estudio comparativo entre el *Guarino Mezquino* y otros textos caballerescos que representan la tradición de este género, como por ejemplo, el *Amadís de Gaula* y su “saga”. Para terminar, expuse mi punto de vista sobre la trascendencia de la obra para integrarla dentro del género caballeresco, pues el cuestionamiento sobre si entra o no en éste, es un tema que será parte de otros trabajos.

2.- Argumento. En él se integra toda la obra literaria organizada por varios capítulos o temáticas que abordan diversas historias. Es decir, organicé el libro en los más importantes sucesos que determinan de manera significativa la trama de la obra y, a partir de ellos, integré los de menor relevancia, es así, que tenemos los temas y dentro de ellos los subtemas. Por tratarse de un texto atípico en cuanto a su estructura, diferente a los demás libros de caballerías, pues su narración es lineal y no tiene historias

que se desarrollan de manera paralela; el argumento gira en torno al héroe y todo lo que alrededor de él suceda será parte de los grandes temas. Quiero dejar claro que se trata del texto íntegro, sólo que organizado de tal manera que facilita su lectura y le da un ritmo más fluido.

3.- Diccionario y Lista de personajes. El Diccionario, por su parte, contiene todos los personajes relevantes que aparecen en la narración, así como un breve resumen de su participación dentro de ella, para que el lector pueda ubicarlo rápidamente en la trama. La Lista, reúne a todos los demás personajes que cumplen un papel menos importante dentro de la historia, con su respectiva reseña.

4.- Bibliografía. En ella se incluyen las ediciones originales del *Guarino Mezquino*, así como, las ediciones modernas. También se incluye la bibliografía crítica existente en torno a la obra.

Esta estructura interna es de gran ayuda para un estudiante de licenciatura, pues obliga a organizar los contenidos de manera rigurosa, así como seleccionar la información que pueda integrarse de manera lógica y ordenada para la recepción del lector. Al integrar el Argumento de la obra pude darme cuenta de la complejidad que existe entre escribir para uno mismo y el de escribir para los demás; hay que poner mucha atención a los recursos lingüísticos para la transmisión explícita de las historias o sucesos. Es por eso, que puedo asegurar que la escritura de un material didáctico como éste es una práctica en la que intervienen todos los elementos de comprensión para una eficaz recepción literaria, los niveles de la lengua y su eficacia en la transmisión del conocimiento.

Para el alumno de licenciatura, este material puede ser tremendamente útil para sus quehaceres introductorios (estudio, análisis, crítica, etc.) en el campo de la literatura. Sabemos que el momento del alumno al acercarse a un texto para leerlo de manera especializada es el

reto más grande que puede enfrentar y, de ahí depende la motivación que puede tener entre leer una u otra obra. Entonces, puedo proponer este material como una herramienta para acercar al alumno de licenciatura hacia el maravilloso mundo de la narrativa caballerescas, puede funcionar como un interlocutor entre la obra original y el lector.

Pero también, quiero insistir que este Estudio-Guía puede serle de variada utilidad a un especialista en el tema; si tenemos presente que la lectura de los libros de caballerías tiene su complejidad, hay que conocer los códigos y entender su intención para poder desentrañar los misterios dentro de una narrativa como ésta, el investigador o crítico tendrá en sus manos un material que le servirá de apoyo en sus tareas de análisis de tópicos o motivos, temas de interés y estudios comparativos, así como para generar estudios críticos posteriores.

Diversas líneas de investigación que pueden originarse a partir de este Estudio-Guía. Al iniciar la ardua tarea de introducir al lector en el mundo del libro de caballerías *Guarino Mezquino*, me encontré con la fortuna o infortuna de darme cuenta que existían muy pocas referencias especializadas sobre ella; sin embargo, conforme fui adentrándome a la obra en sí, pude entender su complejidad para los críticos, ya que es una obra que guarda diversos elementos atípicos en la narrativa caballerescas. En la Introducción del Estudio-Guía abordé algunos de los temas que pueden despegar varias interpretaciones o estudios sobre puntos específicos, por ejemplo, la relación que tiene con la tradición carolingia caballerescas, asimismo con la historia de Carlo Magno y sus aventuras; las relaciones con los libros de viajes por los recorridos del héroe Guarino. Un estudio sobre el conocimiento geográfico o cartográfico que pudo tener Andrea de Barberino para trazar las rutas del personaje principal tan detalladamente; así como la influencia que éste tuvo de las tradiciones francesas para elaborar sus obras. Se pueden extraer de las páginas de

nuestro libro de caballerías no pocas propiedades, pues existen críticos ingleses o italianos que abordan algunos temas, pero los autores castellanos la han desatendido notablemente⁶.

Conclusión.

A manera de conclusión, quisiera exponer las aportaciones que obtuve con la elaboración de este trabajo, además de gozar con la lectura detallada y exhaustiva de un libro de caballerías peculiar, también pude comprender la importancia de compartir las diferentes lecturas de un texto para exponer las diversas visiones con los lectores, así como crear una herramienta que pueda ser utilizada y reutilizada una cantidad innumerable de veces por los estudiosos de un género cautivador como es el de los libros de caballerías. Asimismo, lo riguroso y serio del trabajo realizado me ha generado cierta experiencia en el desarrollo de textos para apoyar o complementar de manera didáctica cualquier campo de estudio.

Gracias a la confianza que me fue conferida para hacerme cargo de este trabajo, puedo compartir con los alumnos y profesores mi experiencia en el proceso de formar un apoyo literario como éste.

En un futuro pienso continuar las hipótesis surgidas de mi análisis para contribuir y aportar al pensamiento literario y didáctico ideas novedosas dentro del conocimiento de este género literario, así como generar y motivar nuevos lectores interesados en los libros de caballerías, estos forman parte de los objetivos a largo plazo que mencioné al principio de este epílogo.

Karla P. Amozurrutia Nava.

⁶ Debo reconocer aquí la notable contribución en el estudio de dicha obra, por parte de Nieves Baranda, catedrática de la UNED.

Guarino Mezquino

DE ANDREA DE BARBERINO

(SEVILLA, JUAN DE VARELA, 1527)

GUÍA DE LECTURA

por

KARLA P. AMOZURRUTIA NAVA

CEC
CENTRO DE ESTUDIOS CERVANTINOS
2008

INTRODUCCIÓN

Origen y estructura.

Esta obra caballeresca fue escrita por el florentino Andrea de Barberino (1370-1431) aunque en el « argumento » que precede al prólogo dice: “El qual libro mudó o trasladó de lengua toscana en nuestro romance castellano Alonso Hernández Alemán, vezino de Sevilla[...]”.⁷ Esta obra fue traducida de *Il Guerrin Meschino*, obra escrita a comienzos del siglo XV en 1410 por Barberino,⁸ publicada en Sevilla el 15 de marzo de 1527.⁹ Sin embargo, del escrito italiano “se conocen once manuscritos y hasta 1512, año de la primera edición en castellano, se pueden contar unas veinticinco ediciones del texto toscano”,¹⁰ la primera edición es la de Bolonia de 1473.

El *Guarino Mezquino* tiene diversas peculiaridades al interior de la narración que ha generado cuestionamientos sobre su condición de libro de caballerías, misma que retomando a lo largo de esta introducción.

El nombre de Andrea de Barberino no figura de manera trascendente en la literatura italiana, sin embargo, se dedicó a sistematizar y traducir los varios relatos sobre materia francesa, incluyendo romances caballerescos franceses, es decir, del ciclo carolingio, que eran bien conocidos en Italia desde el siglo XIII. Un ejemplo de ellos es la *Storie Nerbonesi*, que es una compilación de textos que pertenecen al ciclo de *William of Orange* en Francia, muy populares en la Italia del 1300.¹¹ La gran cantidad de cantares antiguos, así como la creación de obras originales, llevó a los escritores de la época a concentrarse en darle orden y continuidad a la narrativa de estos escritos, enfocándose en personajes y hechos históricos; es ahí donde obtuvo relevancia Barberino. Una de sus obras más conocidas es *I reali di Francia*, donde aborda la continuidad dinástica de la casa real francesa a partir de romances escritos anteriormente. Entonces, podemos partir del supuesto de que el *Guarino Mezquino* tendrá necesariamente tintes de hechos históricos y

⁷ Nieves Baranda, *La Corónica del noble cavallero Guarino Mezquino*. Estudio y edición. Madrid: UNED, 1992, pág. 337.

⁸ Existe una edición en italiano que tiene la Fondazione Franco Fossati. Andrea de Barberino, *Guerrino detto il Meschino*, ed. Ferdinando Bideri, Napoli, 1893. También existe una actual: Andrea de Barberino, *Guerrino detto il Meschino*, nuova edizione romane. Roma, 1993.

⁹ Nieves Baranda, “El *Guarino Mezquino* [1527]”, *Edad de Oro*, XXI, Madrid, 2002, pág. 296.

¹⁰ Pero como bien ha estudiado Nieves Baranda, no hay una edición crítica de la edición toscana y por lo tanto, es difícil establecer de qué edición se basa la traducción al castellano. Asimismo, ver Nieves Baranda, “El *Guarino Mezquino* [1527]”, *Edad de Oro* (XXI), Madrid, 2002, pág. 298.

¹¹ Véase: Gloria Allaire, “Memory, Commemoration and Lineage in the *Storie Nerbonesi*”, *Periodico: Italian Culture* (vol. 18, año de publicación, 2000), pág. 1.

personajes reales que se integrarán a una narración caballeresca, que Barberino fue construyendo a partir de obras y relatos verídicos. El origen del libro en la materia carolingia y su vinculación con la *Storia d'Aspramonte*, cantar de gesta prosificado por Barberino, sitúa a nuestra obra como un eslabón en la larga saga de la dinastía carolingia, según la organizó el florentino.

La obra está formada de ocho grandes capítulos llamados Libros con sus respectivos apartados.

El problema que enfrentamos al acercarnos al *Guarino Mezquino* es la reducida atención que la crítica le ha dedicado, sin soslayar, por supuesto, el trabajo que de él ha hecho Nieves Baranda; así como el estudio y edición del mismo que la investigadora realizó, siendo éste el único referente en lengua castellana de la obra que aquí nos ocupa. Por lo tanto, esta introducción se centrará en la comparación de algunas características y tópicos propios del *Guarino Mezquino* con aquellos que encontramos en los libros de caballerías, tales como los pertenecientes a la «saga amadisiana».

Características y peculiaridades del caballero *Guarino Mezquino*.

Desde el principio de la narración, existe ya una ruptura del personaje principal con sus orígenes; a partir de ese momento, encontrar y restablecer esos lazos serán el eje principal que motivará a nuestro héroe a realizar sus hazañas y aventuras.

El linaje del protagonista está ligado a la materia carolingia y no a la materia de Bretaña, como es el caso de Amadís. El vínculo que hace el autor es explícito desde el primer párrafo, de ahí que los estudiosos relacionen la obra con la *Storia d'Aspramonte*, con lo cual la acción adquiere tiempo y espacio en un universo histórico: “Reinando Carlomagno, rey de Francia, emperador de Roma, [...] en el año de nuestro señor Jesuchristo de setecientos e ochenta y tres años e leyendo el dicho Carlomagno nuevo electo emperador, mas aún no coronado [...] En este tiempo los africanos passaron en Italia [...] [I, 1].”

El nombre de nuestro caballero: *Mezquino* no supone un rasgo positivo, como podría suceder con *Amadís*, *Palmerín*, *Esplandián* o *Primaleón*, ya que en castellano la palabra ‘mezquino’, del árabe hispánico: *miskín*, alude a una persona “falto de nobleza y espíritu. Desdichado, desgraciado e infeliz”,¹² así como la acepción que se refiere a ser súbdito del palacio. Además se asocia al nombre *Guarino*, derivado del italiano *guerrin* (formado por el lexema “guerra”),¹³ dos nombres que juntos suenan contradictorios. Sin embargo, están relacionados con cualidades y defectos que el protagonista deberá afrontar: el ser guerrero y la mezquindad que tendrá que superar. Cabe señalar

¹² Diccionario de la Real Academia Española (DRAE), Tomo II, España, 2001 (22ª edición), pág. 1500.

¹³ Nieves Baranda, “El *Guarino Mezquino*”, Revista *Edad de Oro* (XXI), Madrid, 2002, pág. 292. También puede verse el trabajo de Ma. Carmen Marín Pina, “El personaje y la retórica del nombre propio en los libros de caballerías españoles”. *Tropelias I* (1990).

que el autor juega con el nombre del héroe al dividir en dos partes la narración: en la primera, le llamará Mezquino, pues ese fue el nombre con el que lo bautizaron sus padres adoptivos; y en la segunda, lo nombrará Guarino, pues será cuando el protagonista se entere de su verdadero nombre, gracias al Árbol del Sol y la Luna.¹⁴

Guarino es el único protagonista de la acción, pues aunque hay otros caballeros cristianos – como Alexandre, príncipe de Constantinopla –, en la obra sólo tienen importancia las aventuras que se desarrollan con la presencia del Guarino, es decir, todos los personajes y por ende sus hazañas giran entorno del caballero Mezquino. Es rara la acción que se lleve a cabo sin la intervención del protagonista. Este hecho tendrá una importante repercusión en la estructura de la obra, pues no acudirá a “la técnica narrativa del entrelazamiento o a las aventuras paralelas, características de los libros de caballerías, sino que acabará reduciendo el argumento a una narración lineal”,¹⁵ donde el Guarino será el único protagonista de todas las acciones y sin él no existirá otro escenario.

La obra sigue al pie de la letra el esquema de la biografía caballerescas: se inicia con el linaje del héroe, nacimiento, crianza, aventuras en la edad madura, consumación de sus objetivos y muerte. Este esquema no deja abierta la posibilidad de una continuación o una saga con aventuras por resolver. Si bien al final queda abierto el seguimiento de la historia con los hijos del héroe, aunque sólo menciona uno importante: Pinamonte y sus aportaciones en el campo de las armas, parece más bien, una necesidad del traductor por adaptarse de forma más o menos parecida a la tradición de la narrativa caballerescas hispánica y, así, no dejar incompleta la obra y una posible saga.

Los espacios de aventura que recorre el Guarino no son aislados, siempre están ubicados en una ruta bien marcada; no suele ser un núcleo apartado o soslayado, como en los demás libros de caballerías, donde gracias a estas características adquiere una connotación simbólica, sino que son lugares que responden a nombres reales y se ordenan siguiendo un itinerario identificable, si se trazara por los mapas de Ptolomeo.¹⁶ Sin embargo, lo más interesante es que el Guarino pasa por lugares representativos o vinculados con la religión cristiana, como Santiago de Compostela o el Purgatorio de San Patricio. Asimismo, por lugares que son parte de una cultura no cristiana como la Mezquita y el Arca de Mahoma o el Árbol del Sol y la Luna. Otros espacios que se relacionan con la tradición carolingia en Italia, como la cueva de la Sabia Sibila. Por otra parte, el protagonista sigue la trayectoria de la vía de Levante, como lo hizo Alejandro Magno, al pasar por Asia, África y parte

¹⁴ El autor nombra al personaje “Mezquino” los primeros tres Libros, pero a partir del Libro II en el capítulo 33 que es cuando se entera de su verdadero nombre, lo llamará Guarino.

¹⁵ *Ibidem*, pág. 292.

¹⁶ Véase la bibliografía del artículo “El *Guarino Mezquino* [1527]” de Nieves Baranda, Heinrich Hawickhorst, “Ubre die Geographie bei Andrea de Magnabotti”, en *Romanische Forschungen*, 13 (1902), págs. 689-784, trabajo en el que se comprueba por primera vez que la ruta geográfica del Guarino fue real, basada en Ptolomeo.

de Europa, nos hace pensar que las rutas del Guarino ya estaban trazadas desde antes y que pueden tener un vínculo directo con los libros de viajes, para poder recordar, a través de los ojos del Mezquino, los paisajes exóticos que encontró Marco Polo en sus tantas excursiones por aquellas tierras. Entonces surge la idea, no estudiada, sobre si Andrea de Barberino era un personaje estudioso de la geografía histórica, así como la posibilidad de tener una entrenada memoria cartográfica, pues las rutas que pasa el personaje son narradas de manera muy detallada y cuidadosamente descriptivas. Sin duda, buena parte del libro se consume llevando de la mano al lector por todos aquellos lugares significativos en la realidad histórica o literaria de la época; es así, que da continuidad a las referencias autorizadas, tales como la del famoso Preste Juan, quien además de ayudar al Guarino a encontrar a sus padres, le ofrece el señorazgo de la mitad de toda la India, por haber ganado una batalla a su favor. La visita al Árbol del Sol y la Luna por donde, también pasó Alejandro Magno y lo sabemos por las cartas que le manda a su maestro Aristóteles; constituye, del mismo modo, una alusión directa a un referente conocido. Es ahí, donde el protagonista convive por primera vez con una religión diferente a la suya y se verá obligado a adorar al dios Apolo y a la diosa Diana, vínculo evidente de la obra con la materia clásica y mitológica.

Al unisono de los recorridos por el mundo del Mezquino, es inevitable que el autor describa los paisajes y, sobre todo, las criaturas que convivían en diferentes lugares. Debo mencionar que en la obra se le dedica todo un Libro completo a la descripción detallada de los seres maravillosos, criaturas aladas y monstruos salvajes que se encontrará en el camino, como por ejemplo, el pasaje de las criaturas llamadas picinales, que cosechaban las semillas de la mostaza. Puede también, existir un estudio sobre la relación o imitación de la tradición de los bestiarios y los lapidarios medievales.

La mayoría de las pruebas que tiene que superar el Guarino no son de carácter bélico, pues no implican una progresión del héroe como guerrero, sino que tienen más bien un carácter moralizante. Todas estas aventuras tienen una esencia sobrenatural; por ejemplo, las visitas al santuario de los Árboles del Sol y la Luna, la estancia en la cueva de la sabia Sibila y, sobre todo, el paso por el Purgatorio de San Patricio, que incluso podría vincularse con el contenido religioso de La *Divina Comedia* de Dante, con el que también se han encontrado relaciones con otros textos del mismo corte como la *Chanson de Roland*, o por qué no, con el *Orlando Furioso* de Ariosto, así como, las características que el Guarino y Dante comparten en los momentos de estar en el Paraíso, Purgatorio e Infierno. Cada una de ellas, le plantea un dilema moral, pues para obtener información de sus padres, debe aceptar entrar en relación con poderes condenados por su propia religión, es por eso, que el protagonista muchas veces se hace pasar por moro, persa y hasta turco; finge profesar la religión infiel en repetidas ocasiones. Sobre todo, el carácter moralizante de la obra va de la mano con el sacrificio del héroe, pues él está conciente de las consecuencias que pueden ocurrir tras visitar lugares no

cristianos como la Cueva de la Sibila, la Mezquita de Mahoma o el santuario de los Árboles; sin embargo, cree que es la única forma de poder conocer la verdad, pasa un proceso de enseñanza que lo irá fortaleciendo paulatinamente para fincarse cada vez más en la religión cristiana. Podría decirse que todo el camino que tiene que recorrer es parte de un rito iniciático del caballero.

En cuanto al amor, se trata de un sentimiento que desempeña un papel muy reducido en la obra. Las mujeres que se enamoran de él son moras infieles y lujuriosas que son comunes en los personajes de la materia carolingia o hermosas mujeres exóticas, como Ranpilla, que matan por su amor; pero salvo ese acontecimiento, la relación con su futura esposa es muy limitada, además de que ella es persa y que debe convertirse al cristianismo para casarse con él. Nunca es ella el motivo de sus guerras, ni Guarino suspirará de amores por ella, incluso, también el amor es sacrificado por el objetivo principal del héroe: encontrar a sus padres, por eso hasta que no ocurra lo anterior, el protagonista no regresará por su amada; a diferencia de las relaciones amorosas en obras como las *Sergas de Esplandián*, *El espejo de príncipes y caballeros*, el mismo *Amadís de Gaula*.

Trascendencia de la obra.

Como ya hemos visto, hay muchos aspectos con los cuales el *Guarino Mezquino* no coincide con los libros de caballerías amadisianos, en cambio, sí se relaciona con las obras de materia carolingia: la conversión de algunos moros al cristianismo y su paso a las filas contrarias; las mujeres infieles y lujuriosas que se entregan al cristiano; el matrimonio del caballero cristiano con la mujer musulmana que se ha convertido por amor, la guerra por motivos religiosos, la geografía reconocible. Todas estas características figurarán al interior de la narración y generarán en la lectura interés por conocer la obra de lleno. Estas diferencias con la tradición caballerescas hacen de esta obra un valuarde indiscutible.

Al tratar de responder el cuestionamiento sobre si esta obra se trata de un libro de caballerías o no, salta a la vista el personaje protagónico y sus características como tal, fundamental para argumentar a favor o en contra de su carácter caballeresco, el Mezquino era un caballero cristiano en su totalidad, más aferrado que Esplandián a los principios de la moral religiosa cristiana, nunca se siente tentado por la concupiscencia, se encomienda a Dios ante los peligros y rechaza todo aquello que no esté aprobado por la Iglesia, hasta aquí el modelo de caballero cristiano se ciñe al modelo del Guarino.

En cuanto a la polémica de la cual brinca la pregunta si puede considerarse al *Guarino Mezquino* un libro de caballerías tradicional, será necesario definir los límites que puede pasar o no una obra caballerescas para llamarla como tal, es ahí, en el límite, donde se sitúa este libro y por lo tanto, su estudio como libro de caballerías es tan válido como su estudio basado en

otro enfoque. Su riqueza e importancia reside en la peculiaridad y singularidad atípica de su narración y considero imprescindible subirlo a la galera para que siga el viaje con todos sus demás amigos de empresas y aventuras.¹⁷

Karla P. Amozurrana Nava
Universidad Nacional Autónoma de México

¹⁷ Quisiera agradecer profundamente a mi profesor y asesor el Dr. Axayácatl Campos García Rojas por seguir conmigo el recorrido de esta larga empresa y sobrevivir en el intento; así como, al Dr. Carlos Alvar y al Dr. José Manuel Lucía Megías, directores de la colección de Guía de lectura caballerescas por confiar en mí para la realización de este proyecto. También quiero reconocer el apoyo académico que, de manera afectuosa, me brindó la Dra. Nieves Baranda.

ARGUMENTO

Nacimiento, desaparición y adopción del Guarino Mezquino.

Milon, uno de los cuatro hijos del rey Girardo de Flandes es nombrado caballero por su padre en Aspramonte con el fin de que libere la batalla contra los africanos en Italia. Son tiempos en que Carlo Magno será nombrado emperador, pero sólo si gana y libera el territorio de Santiago de Galicia. Mientras tanto, los africanos toman buena parte de Italia hacia los reinos de Puglia y Cantabria. Los hijos del rey logran liberar el territorio de Puglia y después de la muerte de su padre, los caballeros se quedan en aquellas tierras, a Girardo lo coronan rey de Nápoles y de Puglia, mientras que Milon fue nombrado príncipe de Taranto.

Milon quiso obtener más señoríos y por lo tanto decidió hacer la guerra contra Albania, específicamente contra las tierras de los hermanos albaneses Napar y Madar; además, estaba motivado por los rumores de que una hermana de ellos era la más hermosa en todo el mundo, esta princesa se llamaba Fenisa. Milon se había enamorado de oídas. Así, después de una gran batalla contra los albaneses en la cual también participó su hermano Girardo, Milon tomó la ciudad de Durazo donde se encontraba Fenisa, cuya edad era de quince años; Milon la convirtió en cristiana y la hizo su esposa, toda Italia y Francia festejaron por la victoria.

Después de que Milon fue nombrado señor de Durazo y de toda Albania, a los dos meses de casados Fenisa se embarazó; "el segundo mes porque plugo a dios se empenó de un hijo macho. El qual después que fue nacido lo batearon y le pusieron nombre Guarino, que fue el nombre del abuelo de Milon, y fue hijo de dolor" [1, 3]. Después de que nació Guarino, Fenisa se lo dio en guardia a una dueña honrada llamada Sefera, griega natural de la ciudad de Constantinopla. Cuando el niño tuvo dos meses Milon perdió todo su señorío por traición de los hermanos de Fenisa que negociaron con los turcos para que tomaran la ciudad de Durazo. Encerraron a Fenisa y Milon por conveniencia, pero los rumores hablaban de su muerte. Cuando se vio perdida la ciudad, Fenisa ordenó a Sefera que huyera con la nodriza y un criado para salvar a su hijo Guarino. Sefera la llevaría a Constantinopla, pero

después de navegar tres días, el navío fue asaltado por unos corsarios que mataron al criado, a Sefera y a la nodriza que después de utilizarla para satisfacer sus deseos sexuales, al cabo de cuatro días murió. Llegaron al Archipiélago y en la ciudad de Saloniche vendieron al niño a un grupo de mercaderes, entre ellos estaba uno llamado Epidonio el cual se quedó con el niño y decidió adoptarlo y criarlo como a un hijo propio, pues no tenía hijos. Epidonio se llevó al niño a Constantinopla y se lo dio a su mujer para que lo criara, la mujer no estaba muy contenta pues creía que era un hijo bastardo: “E hizo lo bautizar creyendo que no era bautizado, y porquel era tan hermoso niño y en niñez fue vendido por esclavo le puso nombre mezquino y así fue llamado” [I, 5]. El segundo año, la mujer de Epidonio se embarazó y lo llamaron Enidonio y aunque ya no tenía el Mezquino la preferencia, aún así, lo seguían queriendo.¹⁸

Epidonio mandaba a su hijo y al Mezquino a tomar clases de latín, griego y turco, así como muchos lenguajes para sobrevivir en el mundo de la mercadería, así llegó a los dieciocho años de edad y era muy bello “era muy fermoso de cuerpo y de gesto y muy dispuesto para hazer bien fechas quantas cosas començaba: y era hombre fuerte y de fuertes y rezios miembros [...]”. [I, 5] El Mezquino no era tratado como esclavo, sino como a un hijo.

La justa donde el Mezquino es armado caballero

Enidonio y el Mezquino frecuentaban el palacio del emperador de Constantinopla y conocían al príncipe Alexandre; “era hombre valiente en armas, el qual se deleytaua mucho de tratar y exercitarlas cosas pertenecientes a las armas, así en caualgar a caballo, como en ensgremir faltar luchar y en jugar de baston y de las otras cosas que los mançebos que tienen desseo de saber y exercitar las cosas de virtud suelen hazer” [I, 6]. En aquel tiempo, Alexandre tenía veinticinco años, el Mezquino veinte años y Enidonio diecisiete, por lo tanto los dos primeros tenían cierta afinidad; más aún, cuando el príncipe observó al esclavo ser tan hábil para las armas y preguntó sobre su linaje, pues por el aspecto y destreza que tenía parecía hijo de hidalgo y no de esclavo; entonces quiso tener al Mezquino con él y cuando se enteró que era esclavo de Epidonio, mandó llamar a éste para convencerlo de cedérselo y liberarlo posteriormente de la esclavitud, “rogole q le diesse al mezquino. Y el mercader cedió, Señor no solamente el mezquino, mas a mi propio hijo te daré si a tí pluguiere, mas cree tu señor que yo no le tengo menos amor al mezquino que a mi propio hijo, y yo auia deliberado de oy

¹⁸ A partir de este momento el autor sólo se referirá a nuestro caballero como “el Mezquino” manteniendo en secreto, durante el desarrollo de su vida y la trama, el nombre verdadero: Guarino, sólo lo sabremos los lectores y nadie más. Cabe mencionar que llegará a abreviarlo durante la narración como “el M” este estudio-guía seguirá la trama de la historia, es decir, seguirá llamando a nuestro caballero “el Mezquino” hasta que llegue la hora de revelar su verdadero nombre, entonces lo llamaré “Guarino”.

eneste día de hazerlo libre de cautiverio, y si tu señor lo quieres yo te lo daré, pero ha de ser con tal condición que luego como fuere en tu poder: lo libertes por ante un escribano” [I, 6]. Alexandre cerró el trato y lo liberó, después de preguntarle sobre sus padres y saber que no sabía nada de ellos, pues éste siempre creyó ser hijo de Epidonio; después de interrogar al padrastro, pudieron enterarse que había sido vendido por unos corsarios. El Mezquino se sentía desdichado y triste, pero sabía que gracias al príncipe, él pudo enterarse de aquello. Alexandre se convirtió, así, en su confidente y mejor amigo.

Le tomaron cariño al Mezquino todos en el palacio y el propio Emperador lo quería como a un hijo. Éste ya conocía a la princesa llamada Elifena que tenía catorce años y como era tan hermosa aquél suspiraba escondidamente por ella, pero ella nunca reparó en ello. Se llevaban a cabo justas en el palacio, el Mezquino aprendía a la perfección el manejo de las armas en combate y les llevaba ventaja a todos aquellos mancebos hidalgos contra quienes combatía; paulatinamente el Mezquino se transformaba en un hombre fuerte, ágil y astuto, empezaba a tener todos los atributos para ser un gran caballero.

Entonces un buen día, el Emperador convocó a una justa o torneo para casar a su hija Elifena, además de poner como reglas no llevar más caballos de los que se permitían, mandó poner otro pregón que decía: “[...] mandó dar un pregón que sopena de la vida ninguno fuesse tan osado de entrar a justar con los justadores si conocidamente no fuesse sabido de ser hidalgo” [I, 7]. El Mezquino se lamentaba por no poder participar en ella, por aquella restricción que lo excluía completamente, pues ni siquiera sabía quién era su padre, pero Alexandre lo consolaba repitiéndole que él era parte de la familia y para demostrárselo haría cualquier cosa que él le pidiera, entonces el Mezquino pidió que le diera un caballo y armas para poder ganar la justa.

Después de muchos ruegos y de que Alexandre le advirtiera del peligro, el Mezquino fue armado caballero por su cómplice y amigo: “[...] yo te armaré de fortísimas armas con mi mano: y te daré el mejor caballo que yo tengo, y sacarte he por el postigo de mi jardín que ninguno no te vea” [I, 8], así de manera incógnita salió del patio de armas, donde fue nombrado, temporalmente, caballero por el hijo del Emperador.

El Mezquino derribó a los más fuertes caballeros y la multitud lo aclamaba, todos se preguntaban quién sería aquél caballero misterioso que era el más fuerte de todos, llegó la curiosidad hasta Elifena que quería saber su identidad; hubo un momento en que paulatinamente iban quedando menos y cada vez menos caballeros, pues todos habían sido derribados por el Mezquino. Los pocos que quedaban se fueron contra él para conocer quién era aquel caballero, en ese momento el príncipe convenció a su padre de detener el torneo. Y el caballero misterioso desapareció de escena, cómplice y caballero incógnito guardaron el secreto.

El segundo día del torneo, el Mezquino volvió a ganarles a todos, pero esta vez lo acorralaron para que se presentara ante ellos, Alexandre se interpuso para defender la identidad de su amigo, mientras éste huía, y respondió a las acusaciones de que lo conocía: “Yo no lo conozco ni se quien es mas sea quien quiera que sea es uno de los más valientes caalleros que yo jamás he conocido en toda mi vida” [I, 10]. Sin embargo, la situación empeoraba y el secreto no tardaría en llegar a oídos del Emperador. Alexandre trató de convencerlo para que no saliera a combatir el tercer día porque si no, tendría que revelar su identidad y estaría faltando a las reglas de la justa.

El príncipe trató de suavizar y flexibilizar a su padre en relación con las consecuencias que podría tener ese caballero en caso de no ser hidalgo, como lo estipulaba el reglamento del torneo, pero aunque el Emperador tenía mucha curiosidad por saber la identidad del caballero, éste no cedió y castigaría aquél que no obedeciera sus mandatos. Sin embargo, el Mezquino decidió combatir el tercer día argumentando, así, a Alexandre: “[...] ninguna cosa me hará cessar la salida de mañana, porque más deuen de estimar los hombres la honrra que la vida” [I, 10].

Los dos hicieron un plan para no dejar que lo descubrieran, pues el Emperador había ordenado no dejarlo ir hasta saber su identidad. Al término de la justa, los guardias le impidieron la salida al misterioso caballero. Alexandre se aproximó y al preguntarle su nombre, éste salió cabalgando a todo galope, mató a los dos guardias y huyó dejando sorprendidos y asustados a todos por la gran fuerza y valor que tenía aquél caballero. Éste fue el inicio de su pródiga fama.

Batalla con los hijos del rey Astiladoro. Desilusión amorosa del Mezquino por Elifena.

Al no poder declarar un ganador del torneo porque el merecedor había huido, el Emperador suspendió la entrega de las joyas hasta que regresara y reclamara su trofeo. Mientras tanto, los hijos del rey Astiladoro, Torindo y Pinamonte, cuando regresaron con su padre le pidieron venganza por la honra que, según ellos, les fue quitada al no reconocerlos como ganadores y no entregarles lo que por derecho les correspondía. El rey, entonces, decidió hacerle la guerra a Constantinopla por haber deshonrado a sus hijos.

Alexandre hizo un trato con uno de los hijos de rey Astiladoro, Pinamonte: quién perdiera el combate entre ellos dos, perdería la guerra y se retiraría, así pelearon ferozmente y acabó gravemente herido el primero, así que fue tomado preso por Pinamonte.

Antes de saber lo ocurrido, el Mezquino observó cómo Elifena se lamentaba por no tener ganador en el torneo; éste estaba feliz de que nadie le hubiera ganado para que no se llevaran a su amada, Elifena, y cuando el

Mezquino se acercó a consolarla ésta, en un arranque de despecho, humilló vilmente al Mezquino: “Vete delante de mi perro esclavo que no sabes quien eres, anda vete vellaco, y no te vea más delante de mí, destas palabras se turbó mucho el Mezquino y no respondió, antes se fue tan triste que luego pensó de se yr. F. después se tornó en sí, y dixo entre sí mesmo. O quanta vergüenza me sería dexar a mi señor en esta necesidad, quanto más que él me ha hecho libre de servidumbre, y me tiene gran amistad, quanta yo sé, yo le quiero servir en le dar el merecimiento de su merced a mi fecha, y deliberó de no partirse [...] y en aquel mesmo punto apartó de sí todo aquel amor que a Elifena tenía, y tomolo en odio y enemiga” [I, 14].

El Mezquino, al enterarse de que Alexandre fue tomado prisionero, se preparó para salir a pelear y rogó que toda la gente confiara en él y rezara por la victoria “[...] rogad a dios que me de gracia para que falle a mi padre y madre, que desta guerra yo no temo que yo tengo esperanza en dios de venir con vitoria” [I,15], pero su contrincante no pelearía con él si no era caballero. Fue así que el Emperador lo armó oficialmente para que pudiera rescatar al príncipe, combatir y defender Constantinopla: “[...] vino al palacio real y contó al emperador el inconueniente porque auía tornado. Y el Emperador lo armó luego caballero, y la muger del Emperador le dió una sobre vista muy rica y labrada de oro y seda. Y Elifena le quiso dar una guirnalda de perlas y piedras muy rica, mas él no la quiso tomar diziéndole. Señora dadla vos a quien no es esclavo ni vellaco y a mi no me la deys y caualgó a caballo, fuese a salir por la puerta que auía venido y hizo tornar a todos aquellos caballeros que se auían venido y fuesse contra su enemigo [...]” [I, 16].

Combatió fuertemente con Torindo, el Mezquino lo hirió y lo llevó preso al castillo; después se enfrentó a Pinamonte y cuando lo mató llevó la cabeza a la torre del castillo como mensaje al rey Astiladoro. Así se enfrentó con cada uno de los hijos de este rey e intercambió a Alexandre por los hijos presos que había logrado acumular. El poder del caballero Mezquino empezaría a tener autoridad ante las huestes del emperador.

Y mientras el caballero Mezquino seguía acumulando fama con la fuerza y valentía que demostraba al ganarle a todos los hijos del rey Astiladoro, Elifena empezó a enamorarse de él sin recordar lo mal que lo había hecho sentir, sin saber además, que éste le había tomado rencor y odio por todo lo que le había dicho.

Guerra contra los turcos

El rey Astiladoro convocó a los turcos para enfrentarse con los cristianos y, por otra parte, el Emperador convocó a los griegos, así llegaron del lado del capitán Mezquino los caballeros Costancio, Archilao y Amazón. La pelea había sido pactada con varias condiciones: sólo pelearían cincuenta hombres y sería en un campo cerrado el cual tendría dos puertas de acceso para cada

contrincante y, una vez dentro, el primero en salir sería el ganador. Tanto el Emperador como el rey Astiladoro prometieron lo que harían en caso de perder; por su parte, el primero, dejaría la ciudad y se llevaría una galera llena de lo que pudiera llevar; el segundo, regresaría todas las tierras de cristianos que estaban en Rumania bajo su poder, así como irse lejos y nunca más regresar, ni él ni sus hijos y no hacerle nunca más la guerra a los cristianos. Las dos partes dieron cien rebenes como garantía. Fue así como se realizó la batalla que duró tres días y en la cual murieron muchos hombres de los dos bandos hasta que el Mezquino terminó la batalla y obtuvo la victoria: “Y cuando el mesquino salió del palenque con los que aún quedado que fueron por todos diez y nueve. De los cuales después murieron cinco porque tenían muy mala heridas, y de los turcos escaparon solo quatro, y aquellos fueron leuados presos a la ciudad en la qual auia grande llanto por los muertos, y gran alegría por los biuos los quales auian recebido tal vitoria” [I, 24].

Así, se restableció la paz entre los turcos, griegos y ripianos; pero uno de los hijos del rey Astiladoro, Brunoso, pronunció palabras que escuchó el Mezquino y que le recordaron quién era: “O maldita fortuna! como has podido hazer que un esclauo vendido y comprado aya podido vencer la sangre troyana no sabiendo el cuyo hijo es, ni de que generación?” [I, 25], ofendido, respondió diciendo que si su descendencia resultaba venir de linaje real lo haría tragarse sus palabras y lo mataría.

Las palabras de Brunoso provocaron en el Mezquino un sentimiento de tristeza, así como anteriormente, las de Elisena y se sintió obligado a pensar en su linaje y, por lo tanto, el querer encontrar a toda costa a sus padres, así que decidió ir en su búsqueda, no sin antes comunicárselo a su amigo Alexandre: “E por esto que yo señor te digo creerás que luego me quiero partir por yr buscando la ventura para auer de fallar a mi padre y madre. E solo en dios mi señor tengo yo mi esperaça que lo hallaré. E sed cierto que si agora me fizieren señor de todo el mundo ni por ello. Ni por todo lo demás no me podrán quitar del ánima el dolor de non saber quien soy. E mientras aquestas palabras dezía muchos suspiros, y muchas lágrimas dauan testimonio de lo que en el corazón tenía” [I, 26].

Búsqueda del Árbol del Sol y la Luna

Cuando el Mezquino le contó al Emperador de su partida para ir en búsqueda de sus padres, éste llamó a Epidonio para que contara cómo había llegado a sus manos el Mezquino, entonces le contó sobre los corsarios y la muerte de quienes llevaron al niño en la galera. Nuestro caballero estaba listo para partir, pero el Emperador mandó traer a todos los nigromantes, hechiceros y adivinos del reino para que le dieran algunos indicios de por dónde encontrar a sus padres; así uno de los encantadores habló con un espíritu que le aconsejó ir hacia el Árbol del Sol y la Luna, ya que éste le diría al Mezquino dónde

estaban sus padres: “Respondió el espíritu a alta voz dile que vaya al árbol del sol y allí sabrá quién es su padre y su generación. Que allí fue Alexandre Magno, el qual supo donde auia de morir” [I, 28]. Después de saber la ubicación del Árbol: “E desto que le dixo el espíritu se alegró el mezquino y preguntóle a que parte hallaré yo el Árbol del sol, respondióle en el fin de la tierra la via del Levante, allí donde nace el sol y la luna” [I, 28], recibió muchos regalos por parte del Emperador para el viaje, dentro de los cuales se hallaba una cadena con una cruceta de oro, la cual sería una protección para el camino sólo que debía guardar abstinencia sexual mientras la llevara puesta.

Antes de partir, el Emperador hizo al Mezquino prometer que regresaría a Constantinopla cuando encontrara a sus padres; Alexandre lo dejó en una galera rumbo Armenia y Latana.

Pelea contra el gigante. Encuentro de micer Brandisio. Batalla de Media.

El Mezquino, sale pues y por su recorrido pasó por Colcos, Armenia, el río Eufrates, Decrie, Suria, el mar Caspio y muchas ciudades lejanas, después de tanto caminar llegó a una montaña llamada Caronca y ahí se encontró con un gigante, después de una ardua pelea lo mató y encontró en una cueva prisioneros de este monstruo a los cuales liberó, uno era francés y se llamaba micer Brandisio pues era caballero y viajaba buscando aventuras con su compañero a quien mató el gigante. Entonces el Mezquino le pidió que lo acompañara de ahora en adelante y micer Brandisio servicialmente aceptó. El otro era un clérigo armenio que iba con otros compañeros suyos cuando el gigante los asaltó y él fue el único sobreviviente, éste sabía que los tártaros llamaban a estos gigantes: “macabeos” y como él conocía la región previno al Mezquino para que no siguiera por aquellos caminos; además, le informó que el Árbol del Sol, se ubicaba yendo por el mar Indio y hacia allá se encaminó.

Cuando llegaron a Armenia, se enteraron de una guerra que le hacían a la desamparada reina de Media, llamada Amidan, pues todos querían casarse con ella y partieron hacia allá para aventurarse. Mientras tanto, en el camino hacia el reino de Media, se encontraron con un hombre al que llamaban Alfamech que los hospedó; como era turco, el Mezquino y micer Brandisio mintieron en cuanto a su fe para que les dieran comida: “[...] después le preguntó que fe era la suya, y a cuál dios adorauan. Respondió el Mezquino: yo adoro la Fortuna, y hablaua griego y turco. Y el Alfamech los llevó consigo a cenar, lo qual fue bien aparejado en el suelo, sobre un tapete, y eran ocho en la mesa, y todos comían en un plato. Y el Mezquino y micer Brandisio hazian como veían hazer a los otros, a su manera. No auia en esta gente alguna orden de gentileza, ninguna buena criança ni costumbre en su comer y beber: sus cuerpos eran más grandes que pequeños y más loros que blancos, y grandes inventores de hablas.” [II, 7]. Después de informarles sobre la guerra a la que

se aventurarían fueron encaminados hacia su destino por hombres del Alfamech, sin embargo, en el transcurso se encontraron con hombres de aquel turco que los esperaban para robarles y matarlos, sin embargo, nuestros caballeros los vencieron.

En el reino de Media, se hospedaron en la posada de un hombre que tenía una hija, ésta al ver al Mezquino quedó prendada de su galanura y belleza, se le insinuó, pero éste no accedió, recordó la cruzeta en su cuello y la condición para su protección. El autor explica aquí el por qué de la lujuria de ésta joven: “porque aquella gente sea lujuriosa, porque aquella tierra es debaxo de la costellación de un signo que se llama Escorpio, y es el signo de la natura humana, assí de hombres como de mugeres, y dura aquel signo en muchas regiones hasta la fin de Cáncer. Micer Brandisio se rió y dixo. O señor tu quitas la sarna de ti y envías me la a mi, no sabes señor que esto yo cansado y trabajado?” [II,8].

Llegaron a la ciudad de Media y fueron a rendirle tributo a la reina de quince años, Amidan. Ella les contó cómo después de la muerte de su padre, el rey, un caballero poderoso, llamado Calidor¹⁹ le declaró la guerra por no quererle casar con él, pero además tenía como aliado a aquel que le llamaban Alfamech. La reina nombró capitán de su ejército al Mezquino y junto con Brandisio pelearon en contra de Calidor con todas las huestes medianas, pero a la mitad de la pelea la gente de Media empezó a huir y dejaron solos a su capitán y compañero, así que éstos regresaron con la reina y reunieron al pueblo para dirigirles un discurso. Después de haber motivado a toda la gente de Media y conocer la fama de su capitán como un fuerte y valeroso caballero se enfrentaron de nuevo contra la gente de Calidor, el Mezquino se enfrentó al traidor alfamech al cual lo mató cortándole la cabeza que llevó ante la reina Amidan, después de esto lo nombró el nuevo alfamech.

Después de matar a Calidor y desbaratar su reino, el Mezquino casó a micer Brandisio con la reina Amidan, también bautizó a la reina y a toda la ciudad convirtiéndola a la fe cristiana. Éste partió de Media con dos guías que le proporcionó la reina Amidan hacia el Árbol del Sol y la Luna. Pasaron por el mar Caspio, la ciudad Darantes y Samura (de las cuales había sido señor Calidor), la ciudad Armarus que limita el reino de Media con el reino de Cauna, la ciudad de Arcadia, la ciudad de Arcanao y por el río Oqueliza, entró a otro reino: Impatrinas. Fue camino a los altos Alpes del monte Coronas para llegar a Persia, después pasaron por tres grandes reinos: Arcibar, Arcidac y Astarca. Llegaron a Persia a un reino llamado Parchiana Maurica: “[...] entramos en una ciudad que se llama Solta, y es el señor della un rey llamado Pacífero, rey del reino llamado Parchianes. Aquesta tierra está debaxo del signo de Escorpio. Son las gentes encendidas en el desonesto oficio de luxuria, assí hombres como mugeres en honesto o desonesto orden. Y este reyno es el más lexano de Persia.” [II, 15]. El autor menciona que este rey se

¹⁹ También llamado, en otros capítulos, Calidocor.

le insinúa al Mezquino, pero nunca dice cómo, éste es el pretexto para hacer una reflexión sobre éste pecado y el signo zodiacal: “[...] son muy luxuriosos de todos vicios de luxuria en gran manera por la fuerza del Escorpio que los señorea. El qual vicio es contra el cielo, y contra la humana natura, testimonio de Sodoma y Gomorra, los quales fueron en tanto desplacer de nuestro señor, y a su divina potencia, que por aqueste pecado embió dios el diluvio sobre la tierra y no por otra causa ninguna.” [II, 16]

La hija del rey Pacífero y la liberación del Mezquino.

El rey Pacífero encerró al Mezquino por no acceder a sus deseos, pero una de las hijas del rey vio a aquel caballero y se enamoró *ex viso* de él y le pidió que se casara con ella, pues sería la única manera que se salvara de su padre; los guías de Media convencieron al Mezquino de casarse con ella para que lo liberaran; ella, perdidamente enamorada, mandó liberar a su esposo, entonces el Mezquino debía fingir cuando ella lo visitaba en prisión, ahí “començaron entre los dos a jugar y burlar, a que ciertas vezes jugaron el officio de Venus. E tomaron juntos muestra de gran familiaridad. Ella se salió de la torre, y fuesse a su cámara, dobladamente inflamada de su amor. Y assí perdió el Mezquino la su virginidad por comprar la vida. Y ella dos vezes cada día lo visitava con muchas buenas viandas y de muy buen vino” [II, 17].

La hija del rey le rogó a su padre para que liberara a su esposo, él accedió, pero con la condición de que mandara traer al Mezquino y “[...] hizo le jurar sobre el alcoran de Mahomad, y de Apolo, y el Sacramento que pusiesen sus manos en el libro, y dixo. Assí como es verdad la fe de aqueste ydolo, assí yo el mezquino prometo y juro por Mahomad de ser fiel y leal al rey Pacífero, y a su hija tenerle lealtad de nuestro matrimonio.” [II, 18].

Después de pasar tres meses en prisión el Mezquino fue liberado y el rey lo nombró general de sus tropas; entonces junto con los guías planearon como escapar de esas tierras. Nuestro caballero y sus guías escaparon del castillo de Pacífero con todo lo necesario para sobrevivir al largo y peligroso camino hacia el Árbol del Sol y la Luna. El rey al enterarse de la huida del esposo de su hija salió con sus hombres en su búsqueda y cuando lo halló emprendió batalla contra él; el Mezquino lo mató apuñalándolo en la cabeza. Los persas y árabes se llevaron el cuerpo del rey Pacífero, la Infanta lloraba la muerte de su padre y la huida de su esposo, pues estaba embarazada. Al cabo de ocho meses dio a luz a un “hijo macho, al qual pusieron nombre Peleón sin par. El qual fue de mayor essfuerço y fuerza que no su padre, y fizo muchas batallas con muchos caballeros, en especial con sus hermanos en Taranto como la historia en su lugar lo dirá” [II, 19].

Criaturas extraordinarias. Batalla en Tigliafa contra los moros.

Uno de sus guías le indicó al Mezquino que pasaría por India y Egipto para llegar al Árbol del Sol y la Luna, que se encontraba en el monte Tigrifonte.

Mientras se describe el transcurso del viaje de los aventureros, el autor relata algunas mitos que giran entorno al nombre de la India, por ejemplo, que el nombre India quiere decir dos ríos en uno “[...]que quiere decir los hystoriadores que India se solía assí llamar indus, y que assí es partida en dos Asias [...]” [II, 23], otro versaba sobre el primer rey de aquella tierra que se llamaba Indos y que de ahí había tomado el nombre de India; por último el tercer mito hablaba sobre que ésta tierra era la primera en la que se asomaba el sol, entonces el día empezaba en la India “[...] que le llaman India por que la vee primero el sol que a otra tierra ninguna de las habitadas, y aquesto si es verdad veese porque primero se vee allí el día que en otra parte.” [II, 23]

Posteriormente, llegaron a una ciudad llamada Arcóyta donde había gente “cotra hecha a respecto de la otra que es de nuestra natura humana. Aquesta gente era negra y tenía un solo ojo en la cabeça en medio de la frente: por esto son llamados monóculos” [II, 23]. En esta ciudad les dieron dos guías para enseñarles el camino al río Indus. Los guías monóculos les indicaron que tenían que encontrar el río Cáncer del cual no debían apartarse porque ese era el camino al Árbol del Sol y la Luna; cuando pasaron el río Cáncer conocieron una ciudad llamada Selaupurama y siguiendo adelante encontraron un animal salvaje que nunca habían visto: “esta bestia fiera se llama cient ojos [...] Y su cuerpo es como de asno y la cabeça como de toro, y tiene dos cuernos como cabrón y las piernas como león. Y el espinazo fecho en arco, de manera como silla de caballo. Y en los pies dedos y uñas como león, como quer que el león tiene cinco dedos, mas no tenía saluo dos dedos, y dos uñas, un dedo delante y otro detrás con uñas muy fieras. No tenía dientes apartados: saluo toda la boca era un diente de hueso” [II, 24]. Después de ver que esta bestia era tan torpe, pero aún así arremetía con ferocidad al Mezquino, éste le dio muerte.

Llegaron a la montaña Vespericeus donde vieron un gran incendio y conoció nuestro caballero a los picinales, hombres que se dedicaban a sembrar y cosechar pimienta, vivían en cuevas de montañas y bajaban, a veces, a los ríos; ellos provocaban incendios para matar a todos los animales rastreros de sus sembradíos para poder cosecharlas, pero cuando llegaban las cigüeñas a comerse los animales rastreros que quedaban, éstos les producían heridas a los picinales, lo que formaba parte de otro mito que el caballero Mezquino tenía como sabido: había oído decir que estas personitas chiquitas se les combatía con cigüeñas: “[...] Esta gente que se llaman picinales fuesen gente chequitos mucho de sus cuerpos, porque assí lo auia oydo dezir en grecia y que eran menores que los de Etiopía y assí mesmo yo me acuerdo auer leydo que se combaten estos con las cigüeñas[...] y dizen se destos picinales que a los tres años pueden fazer generación assí los hombres como las mugeres y a edad de nueve años son viejos” [II, 25].

Cerca de una ciudad llamada Confabi los aventureros encontraron a otro animal salvaje que le dio pelea a nuestro caballero, pero éste lo mató; el animal se llamaba Artimicor: “Su cuerpo era como de un león de muy fiero acatamiento, la cabeza y la cara como un hombre y la boca grande, y tenía tres órdenes de dientes en la boca: las piernas y la trasera tenía como un león y la hoz tenía de hombre, pero no se entendía, mas muy fuertemente siluava así como sierpe. Su pelo era como color de lobo, suzio y corto: y tenía gran presa de boca: y muy poca cola y ancha” [II, 26]²⁰.

Posteriormente, decidieron no ir por el camino del río Daones y así evitar seres extraordinarios y bestias salvajes, entonces se fueron por el camino del río Indus donde llegaron a una ciudad llamada Tigliafa donde habitaban ripianos, gente como él. En esta ciudad tuvieron conocimiento de una próxima guerra contra los moros y conocieron a Cariscopo, (un árabe converso, capitán del rey), que convenció al Mezquino para ser capitán y pelear juntos contra los infieles, y le promete que si obtenían la victoria, él lo acompañaría hasta el Árbol del Sol y la Luna.

Inició la batalla contra los moros y después de una lucha sangrienta y feroz ganaron la contienda. Fueron a conquistar otras tierras paganas, después Cariscopo cumpliría su promesa, así pues, juntos se dirigieron hacia el árbol del sol y la Luna con cuarenta elefantes armados y cuatro mil hombres, cuatrocientos a caballo y cincuenta en camellos, entonces llegaron a la ciudad de Aman, tierra de árabes, pero gobernada por Tigliafa, luego entraron al desierto de Ranpa al lado de la vía de Levante cercana a la ribera de un río llamado Seucor, próxima al Árbol del Sol y la Luna.

El Árbol del Sol y la Luna.

Después de pasar penurias con más animales salvajes llegaron a un lago encima del cual estaba un gran monte en el que estaba el árbol del Sol y la Luna. Para escalar el monte, que estaba al lado el mar de India, sólo subieron lo necesario: “[...] E porque el altura de la tierra parecía que llegauan al cielo ellos pensaron que no podría menos de en quatro días subir, y en otros quatro decendir y no estuvieron en el subir más de un día y medio hasta arriba y anduvieron el monte dos vezes en torno y desde el subir vian el mar de India y las vanderas de su real estauan cerca [...] [II, 32] y con ellos subió un hombre de Tigliafa que era sacerdote cristiano, dos sacerdotes paganos, el Mezquino, Cariscopo y el guía de Media. Antes de partir, nuestro caballero se confesó y el sacerdote cristiano le rogó que no fuera, pues todo lo que había arriba era falso y pagano, y el diablo se encontraba ahí, pero que si decidía ir no cayera en adorar aquellos ídolos y que sólo conjurara lo que deseaba. Muchos otros paganos también acudían al templo: “los quales vienen allí de muchas partes en jubileo como entre los ripianos a Roma y Jerusalén, y este jubileo es allí de

²⁰ Todo el capítulo 27 del segundo libro habla sobre seres maravillosos y bestias salvajes que se encontraría el Mezquino si decidía irse por el río Daones para llegar al árbol del sol y la Luna.

x. en x. años a aquel Árbol del Sol, los quales van con mayor reverencia a aquel jubileo que los rípianos al suyo.” [II, 32].

Llegaron al templo que tenía las paredes llenas de “[...] pequeñas piedras con mezcla muy bien labrada E delante de la entrada auía una pequeña plaça, y estaua en ella un grande roble, y el templo estaua puesto en medio de un gran bosque de árboles grandes y muy gruesos, y los más dellos laureles. Entonces se acordó el Mezquino de las antiguas hystorias, y de los nobles y virtuosos que auian sido coronados de laurel y porque Apolo fue llamado dios de la sabiduría. En los quales árboles dizen los poetas que fue trasformada la hermosa Penissa fija de Penca por la causa de Febo [...]” [II, 32]. Del templo, “[...] salió a ellos un hombre grande vestido de paño grueso y descalço, sin ninguna cosa en los pies ni en la cabeça, con muchos cabellos y largos en su cabeça, que le llegauan debaxo de la cintura: su barua luenga fasta a la cinta [...]” [II, 32]. Después de preguntarles si estaban castos podrían entrar —el Mezquino se arrepentía cada vez más de haber acudido aquél lugar, pero le ganaba el sentimiento de conocer el paradero de sus padres— “[...] bendito seas tu Daniel profeta que apuestos sacerdotes conociste, y aun que yo deseaua fallar a mi padre y madre, ya me pesa por auer venido auer tal burla como esta” [II, 32], entonces empezaron una especie de ritual “[...] a la puerta del templo y allí los hizo descalçar y entraron en el templo, y ellos dentro el sacerdote de Apolo se fincó de rodillas, y puso la cara en la tierra, y dixo al Mezquino y a los otros: Dad gracias al grande dios Apolo: y esto dezía al Mezquino y al sacerdote rípiano y a los otros[...]” [II, 32]. Después les mostró dos imágenes, una masculina y otra femenina, primero la masculina: “[...] fue con los otros adonde estaua una gran ymagen con dos saetas en las manos, y eran los hierros de las saetas el uno de oro, el otro de plomo, y tenía una corona o si quiera guírnaldá, la qual era de oro con muchas perlas y piedras preciosas [...]” [II, 32], luego la femenina: “[...] después les mostró otra ymagen que parecía de muger vieja con dos coronas en la cabeça, y díxoles: Esta es la ymagen de Diana virgen: la qual es la luna y después lo llevó a una cueva la qual esta debaxo de un monte de aquellos de las tres puntas la qual era grande” [II, 32].

Salieron dos sacerdotes paganos más de una de las cuevas del monte, le preguntaron al Mezquino donde estaba el buey para sacrificar al dios Apolo: “[...] El mezquino les prometió de les dar tanto oro que bastase más que no valía el buey ni bueyes, y que ellos hiziessen su officio porque el a causa del mal camino no auía podido sobír nungún buey” [II, 32]. Lo hicieron hincarse y orarle al dios Apolo y a la virgen Diana para que le pidiera lo que él quería. Pero, el Mezquino reza en sus adentros a su Dios Todopoderoso y después hace el conjuro al Árbol del Sol para encontrar a sus padres “[...] y por el justo juyzio de nuestro señor Dios, que tu me respondas a la mi demanda la qual he fecho al Árbol sin ningún fraude ni mentira, y que yo sepa en qual tierra yo podré hallar a mi padre, y madre y a mi generación [...]” [II, 33]. Después de hacer el primer conjuro al Árbol del Sol salió una “[...] boz del

árbol, eso que dizes no es verdad porque tu nombre verdadero es Guarino, y eres bautizado dos veces: y eres hijo de un gran señor ripiano, y eres de linaje real, y dichas aquestas palabras no quiso más hablar.” [II, 33], después hizo el mismo conjuro para el de la luna y ella le respondió “Anda ve en poniente y allá fallarás a tu linaje.” [II, 33]. Y como los árboles no dijeron más, el Mezquino se enojó tanto que quiso matar al sacerdote y cortar los árboles por despecho, pero Cariscopo lo convenció de no hacerlo; así bajaron del monte para llegar con la gente que habían dejado ahí.

Cuando bajaron, el Mezquino, Cariscopo y los tres sacerdotes decidieron irse por mar y se embarcaron. Dentro de la nao, que manejaban paganos, observaron animales sumamente extraños. También el Mezquino criticaba la fe pagana “[...]que le parecía vana cosa adorar las cosas que eran mortales, y que a un sólo Dios se debía adorar, el qual era hacedor, y no adorar las cosas fechas, que me parece cosa de bestias adorar a los árboles que son cosas criadas que yo vos certifico que en la Grecia vereys los campos llenos de aquellos acipreses, y así mismo en Europa y en poniente, y son llamados acipreses” [II, 34], los tripulantes no lo turaron al mar por respeto a Cariscopo y entonces, regresaron a Tigliafa.

Llegada a Persia. Mezquita y arca de Mahoma.

El Mezquino decidió partir hacia el poniente por Persia, tal y como le había revelado el Árbol de la Luna, pidió dos guías al rey de Tigliafa y así pasaron por una ciudad llamada Fugna, la cual señoreaba Cariscopo y ahí se despidió del Mezquino deseándole suerte en su nueva búsqueda.

Entonces pasaron por grandes y bellas ciudades hasta que se embarcaron para ir a la isla de Rapprobana; así, después de un largo y tempestuoso viaje llegaron a un puerto llamado Timidad en la boca de un río llamado Sadares y ahí desembarcó el Mezquino y sus acompañantes.

Nuestro caballero llegó a unas tierras llamadas Semiramidio en Persia y después de recorrer más campos y poblados llegó a Mecca, lugar donde se encontraba una de las más importantes mezquitas árabes; ahí también, se encontraba el gran Soldán de Persia que estaba de visita junto con su argalifo.²¹ Al no encontrar posada se encontraron con un hombre, llamado Pomedas que los hospedó, después de escuchar todas las hazañas y lugares que había recorrido el Mezquino lo llevó ante Almanzor, soldán de Persia.

Ya con el Soldán, el Mezquino contó todas sus hazañas y los lugares que había visitado, como el famoso Árbol del Sol y la Luna, sorprendiendo a todos los que se encontraban ahí, incluyendo al Soldán Almanzor, pero

²¹ Especie de figura papal (en el caso de la religión judeo-cristiana)

entonces se levantó uno de los hombres de éste, llamado Tenaür, que llamó mentiroso al Mezquino. Entonces el Soldán le preguntó el nombre al Mezquino y éste respondió lo que el Árbol le había revelado “[...] calló el nombre usado; y dixo el nombre que auía oydo decir al Árbol del Sol y dixo: Yo, señor, he nombre Guarino.” [III, 3].²² El Guarino le juró a Almanzor que todo lo que había contado era cierto y que retaba a Tenaür por haberle hecho tal deshonra, Almanzor creyó en Guarino y le dio su protección, entonces mandó preparar la plaza para el combate entre éstos dos.

Los dos guerreros, se enfrentaron y cuando nuestro caballero iba a matar a Tenaür, éste le ofreció disculpas, respeto y admiración, que se notaba, había estado en el Templo de Apolo y le hizo prometer que se retractaría delante del soldán de todo lo que le había dicho “Dixo el G. pensé de te matar por la vergüença que me feziste en me desmentir pero yo te perdono la vida, con tal condición que te desdigas delante del Soldán y de los caballeros que presentes estuvieron, y digas delante todos cómo con malicia y embidia dixiste y que me eriste en ello” [III, 4]. Tenaür cumplió su promesa entonces y el soldán honró mucho a nuestro caballero; fue así que el Guarino le pidió un don a Almanzor, como soldán de Persia: “Y el Guarino pidió por merced al Soldán que le diessé licencia para poder ver el arca de Mahomad, y su Mezquita.” [III, 4]. El soldán accedió a la petición. Llegaron a la mezquita: “Y estaua desde abaxo hasta le meytad blanca, y desde la mentad arriba era toda negra. E toda la capilla a la redonda entre lo blanco y lo negro estaua una lista bermeja. E auía en la capilla dos ventanas redondas la una hecha al leuante, la otra al poniente. En medio de la capilla estaua un altar, y al derredor del altar estaua una gruessa rexa de oro. [...] En la mentad de aquella capilla estaua un muy hermoso vaso fecho a manera de una caxeta de hierro [...]” [III, 5], el Guarino reconoció esa caja que estaba en medio de la capilla pues se trataba de la famosa arca de Mahoma: “[...] la qual caxeta estaua en el ayre que no tocaua a ninguno de los lados salvo en medio de la capilla tanto de una parte como de otra.” [III, 5]. Pero, el Guarino pensó la causa de la suspensión mágica de aquella barca y entonces entendió cual era la razón. Descubrió que la parte de arriba de la mezquita era de piedra imán, la cual tiene la virtud de atraer al hierro, además de girar sobre su propio eje cuando hay un metal cerca, y según el Guarino, gira hacia donde está el norte, por eso la utilizaban los marineros; pero por éste razonamiento el Guarino descubre el misterio, que para esa gente era un gran milagro: el arca está hecha de metal y la piedra imán la sostiene, es por eso que está suspendida en el aire. El Guarino hace toda esa reflexión y culpa a los moros de ingenuos y tontos [III, 5]. Pero entonces, observó cómo todos los que estaban ahí se hincaron a orarle a Mahoma, el Guarino le dio la espalda y su oración versaba: “O maldito sembrador de escándalo la divina justicia del soberano dios te de a ti el merecimiento qual tu lo mereces por quantas ánimas has fecho y hazes

²² A partir de éste capítulo el autor nombrará a nuestro caballero por su nombre verdadero: Guarino, nunca más se referirá al Mezquino.

perder por tu operación" [III, 5]. El soldán se dio cuenta de la falta de respeto del Guarino al darle la espalda al arca, pero el Guarino se justificó alabando en demasía al arca, pues él no era digno de verla de frente; el soldán y el argalifo lo honraron más por su santa devoción.

Después escuchó todas las cosas que aquellos paganos llegaban a hacer por su devoción a Mahoma: sacarse los ojos por haber visto el arca, dejarse aplastar por vehículos por no haber más nada que ver después de haber visto el arca; el Guarino se preguntaba por qué aquella gente se perdía tan tontamente.

Batalla contra los turcos: Alianza con los persas y árabes. Guarino y la doncella Antinisca. Promesa de casamiento.

De pronto, en una cena que se hizo en honor al Guarino, aparece, ante el Soldán y sus hombres, una hermosa mujer llamada Antinisca que pedía su ayuda por haber perdido a su padre, el rey de Presópolis llamado Sinistauro y a sus hermanos en una invasión que el rey turco Salismarte hizo en sus tierras. Uno de los caballeros que acompañaban a la doncella explicó el motivo por el cual los turcos les hacían la guerra y contó lo que un caballero llamado Mezquino había hecho cuando peleó contra ellos en defensa de los griegos y de la promesa que el rey Astiladoro había hecho de no pelear contra los griegos mientras su Emperador estuviera vivo, por aquella razón se fue contra Persia y Arabia para conquistar tierras; el Guarino de inmediato se ofreció como capitán para ayudar a la doncella y luchar contra los turcos.

El soldán nombró al Guarino como capitán de todas las huestes de Persia y Arabia y se preparó para pelear contra los turcos. La hermosa Antinisca se enamora perdidamente del Guarino y viceversa "[...] la hermosa Antinisca por el qual amor fue el Guarino contra los turcos, el qual estava encendido por ella de muy ardientes llamas de amor, y al tiempo de partir él la encomendó mucho al soldán [...]" [III, 8].

Después de una feroz batalla, el Guarino y sus huestes ganaron a los turcos, pero el capitán de los turcos, Sinistauro, huyó. Entonces, el Mezquino fue tras él. Nuestro caballero le dio alcance en la orilla del río Alión, pero, cuando el Guarino retó al turco, éste le ofreció obtener un señorío en el reino de su padre, Galismarte, al confesarse cristiano, nuestro caballero se abalanzó contra él ferozmente: "Sábetes que yo soy aquel que en batalla maté a los hijos del rey Astiladoro en Constantinopla que eran tus primos. Entonces me llamava yo el Mezquino, por tanto si tú quieres salvar tu ánima toma el sancto bautismo, que yo soy rípiano dos vezes bautizado. E sabe que has de morir a mis manos" [III, 12] y a pesar de una ardua batalla el capitán de los persas logró cortar la cabeza a Sinistauro: "[...] y tiróle tan rezio que lo hizo

artodillar y dióle con la espada una cuchillada en el pescueço que le cortó la cabeça cercenada, y tomo la cabeça y echóla en el río Vlion.” [III, 12].

El Guarino continuó su camino hacia Presópolis para espiar al enemigo; pidió posada y se la dio un hombre llamado Amigrán, se hizo pasar por turco sobreviviente de la batalla contra los persas, así se ganó la confianza de su posadero, que en realidad estaba con la causa de los persas, pues quería que regresara a gobernar el soldán. Entonces, el Guarino reveló que era persa y era muy cercano al capitán de éstos y empezaron a conspirar en contra de los turcos, así, logró enterarse del enojo que tenían los turcos por la muerte de su capitán, Sinistauro, a manos de aquel capitán persa, hijo del dios Marte: “Dizen estos turcos que el capitán de los persianos que es hijo del dios Mars. Respondió Guarino: no es verdad que él sea hijo del dios Mars porque yo le he visto, y es quasi de mi estatura, y es hombre mortal como yo [...]” [III, 13], así como de la estrategia de contrataque apresurada de los turcos donde dejarían vulnerable la ciudad sin custodia ni defensa, así, que el capitán junto con sus huestes persas seguirían al hijo de Amigrán, llamado Moreto para que éste los llevara por atajos y llegaran antes que los enemigos para recuperar así, Presópolis, que estaba sin custodia turca.

El Guarino llegó con sus huestes que estaban felices por regreso de su capitán, Moreto entendió que al que había acompañado era, ni más ni menos, que el famoso capitán persa. El Guarino preparó todo para dirigirse a Pesopoli por el camino que había llegado, no sin antes dejar protegida la ciudad del rey Galismarte, además, armó caballero a Moreto “Fijo de su huésped estaua como atónito viendo le hazer honra. E quando fue para entrar en la ciudad, Guarino llamó a Moreto, y en presencia de todos quantos reyes y señores de toda la gente que allí estauan lo armó caballero, y fizole dar gran cantidad de oro y plata” [III, 14] y le encomendó regresar a Presópolis para que le dijera a su padre que regresaría con el Soldán para recuperar esas tierras.

Las huestes se quejaban por las malas condiciones del camino por el cual los guiaba su capitán, pero el Guarino los tranquilizó y por fin llegaron a Presopoli, tomaron la ciudad y mataron a los pocos turcos que había. El rey Galismarte se enteró y ordenó regresar a Presopoli. Entonces inició la batalla por la defensa de la ciudad de Presopoli contra los turcos, el primero en entrar a la batalla fue Tenaure y como lo hizo ferozmente, los hijos del rey Galismarte lo confundieron con el capitán, se fueron contra él y lo mataron: “Grandonio, fijo del rey, siempre andaua por el campo mirando si él vería al capitán de los persianos y vido a Tenaure hazer tanto en armas que é pensó que aquel fuesse el capitán de los persianos y andando sobre él auiso por darle la muerte quando vido tiempo con una gruesa lança le dio un encuentro al través por los costados que lo passó de la otra parte, y así lo derribó muerto del caballo. E levantóse gran grito por la hueste de los turcos que el capitán de los persianos era muerto, el qual era fijo del dios Mars, dios de las batallas” [III, 18]. Entonces el rey entró a la batalla, en eso llegó el Guarino de imprevisto y mató al rey; con la misma suerte corrieron los hijos, excepto uno: Atumifal.

Se reestableció el gobierno del Soldán y el Guarino después de dos meses partió hacia poniente, pero antes prometió regresar en diez años para casarse con Antinisca “ [...] jurólo por todos los sacramentos de tomarla por muger y esposa en presencia de los sobre dichos, y prometió de tomar dentro de diez años. E si él no tornase en este tiempo que ella fuesse libre y pudiesse tomar marido” [III, 20].

Búsqueda del preste Juan y su palacio. Batalla contra los cinamomos.

El Guarino salió de Presópolis, tomó muchas ciudades y mató a todos los nureos que en ellas habitaban: Trata, Gresolonca, Arabia, Canépolis, Arbolos, Lubilis, Vitivoria, Parábolos, Samesca, Alexandria, Antioquía, Tolosa y Salón; también tomó Jerusalén y en la tumba de Jesucristo prometió regresar con Antinisca y pidió fuerzas para encontrar a sus padres: “Guarino tomó Jerusalem muy secretamente fue una noche y estuvo hincado de rodillas al lado del santo sepulcro de nuestro señor Jesu Christo y suplicóle que le diese garra de fallar a su padre y a su generación y prometió y juró sobre el Sancto Sepulcro de mantener la promessa que auía fecho a Antinisca y que la haría cristiana si hallasse a su padre [...] [III, 21]. Entrando en el monte Sinai peleó con dos gigantes a los cuales dio muerte.

Pasó por una ciudad llamada Saba de Arabia (fue de ésta, de la que se dice, salieron los tres reyes magos); cruzó el río Rojo y así pasó de Egipto a la India Menor. Llegó a la India Menor y conoció a un hombre al que le nombraban Almirante y al saber que al igual que él, nuestro caballero era cristiano le hizo mucha honra, pues en aquellas tierras habitaban cristianos.

El Guarino le pidió al Almirante el deseo de ir donde estaba el sacerdote llamado: preste Juan, para saber si él podría decirle algo sobre sus padres, entonces, éste le proporcionó dos hombres que conocían muy bien la geografía y le ayudarían como guías. En el transcurso del viaje, se encontraron con un enorme y feroz dragón, el cual peleó a muerte con el Guarino y después de una dura lucha nuestro caballero lo mató, pero el dragón antes de morir le enterró la cola y lo dejó tirado con la ponzoña que le había inyectado el fiero animal; fue llevado a un poblado donde lo curaron, después de su recuperación le hicieron una placa que lo recordaba como un valeroso caballero que había matado un dragón:

“E fizieron escreuir el nombre del Mezquino, llamada Guarino, como buscando su generacion en el año de nuestro señor Jesu Christo de ochocientos y treinta, llegó aquesta tierra, y mató aqueste dragón, y dexó aquesta memoria.” [III, 25]

Después se encontró con un sacerdote que además de confesarlo lo alentó para que siguiera con la búsqueda de sus padres, y terminara todo lo que había comenzado. Le preguntó sobre la fe y la caridad “ Y dixo el clérigo, dime Guarino, tú sabes qué cosa es fe? El respondió: fe es una firme esporaça

de creer en Dios que es suma bondad, y creer en la Santa Trinidad padre e hijo y espíritu santo, sin ninguna manera de duda y creer los diez mandamientos de la ley y obedecer y creer así mismo los doze artículos de la fe, y los siete dones del Espíritu Santo, y seguir y hazer las siete obras de misericordia y así como lo digo creo yo” [III, 26], y también le preguntó: “Qué cosa es caridad? Respondió Guarino amar a Dios y al primo, y dixo el sacerdote, si caridad es esso que tú me dizes, quien es más tu primo que tu padre y tu madre? No sabes tú que el segundo mandamiento de los diez que dize, a tu padre y a tu madre honrarás? Dime tú hijo, qué es lo que has hecho hasta oy por amor de tu padre sino siguieses la obra que has comenzado?” [III, 26]. Así, el Guarino se dio cuenta de lo importante que era para él seguir la búsqueda y no dejarla hasta encontrar a sus padres. Se dirigió hacia Dragonda, ahí encontró una ciudad llamada Gabusta que estaba de un lado del río Nilo, se enteró de una guerra que comenzaría entre aquella gente negra y otros hombres grandes y feroces, llamados cinamomos, así como la riqueza del pueblo de éstos extraños hombres.

El Guarino buscaba al preste Juan a quien pagaban tributo todos los mercaderes de esta ciudad. Por fin encontró la morada de este personaje y entró a su palacio, se sorprendió de la belleza y riqueza de aquel edificio, así como de las alusiones cristianas en él. Cuando entró llegó a un salón donde estaba un tribunal con siete escalones para llegar a una silla, cada escalón estaba hecho de un metal con una inscripción que hacía referencia a los pecados capitales; el primero era de oro y la letra decía: “[...] huye de la auaricia [...]”, el segundo era de plata y la letra decía: “[...] huye el accidia[...].”, el tercero era de cobre y la letra decía: “[...] huye de la envidia [...]”, el cuarto era de hierro y la letra decía: “[...] huye la ira[...]”, el quinto era de plomo y la letra decía: “[...] huye la gula[...]”, el sexto era de palo entretejido y la letra decía: “[...] huye la luxuria[...]”, el séptimo era de tierra y la letra decía: “[...] huye la soberbia[...].” [III, 28]. Después el autor explica la asociación de cada uno de los metales con cada uno de los pecados, así como los siete dones del espíritu asociados a los siete pecados capitales²³ [III, 28 y 29].

Después conoció al preste Juan, sacerdote que dominaba el griego y el latín, quien le hizo mucha honra al Guarino y lo hospedó en su palacio por cinco días. Nuestro caballero se hizo capitán de la gente del preste Juan para combatir contra los cinamomos que tenían tomada la ciudad de Gaconia, entonces partió de Dragonda para dirigirse a la batalla; pero antes mandó a espíar a los enemigos y se enteró de que eran pecadores contra la humana natura por no tener fe ni seguir leyes de nadie “[...] que no auía otra ley si no comer y beber y luxuriar, de manera que el padre dormía con la fija, el fijo con la madre y el hermano con la hermana” [III, 30].

²³ El capítulo 38 del tercer Libro tiene una fuerte carga religiosa, pues plantea todo un tratado sobre los siete pecados y los siete dones del espíritu.

Empezó la batalla y hubo mucha muerte del bando de los cinamomos, los capitanes de los dos bandos: Guarino y Galafar se retaron y después de una feroz batalla el primero cortó los brazos y piernas del segundo y este al no acceder hacerse prisionero del preste Juan, fue llevado ante las huestes victoriosas y posteriormente, de hacerle gran honra a su capitán, nuestro caballero cortó la cabeza de Galafar frente a todos y se la llevó al preste Juan.

El capitán victorioso tomó las ciudades de los cinamomos. Los señores de Asia deliberaban qué debían darle al Guarino por su victoria y valerosidad, después de mucho deliberar decidieron entregarle la mitad de Asia Menor, pero el susodicho no aceptó argumentando que su única recompensa era llegar a encontrar a sus padres: “Y esto digo ante la alta potestad del nuestro muy santo padre, el preste Juan y de vosotros señores porque creáis que mi pensamiento no es de buscar ni querer reynos ni señoríos salvo solamente busco a mi padre y madre y quiero saber quién es mi generación” [III, 26].

Después de confesarse con el preste Juan partió con otros dos guías para cruzar las tierras del soldán de Babilonia, así pasó por las tierras de Arabia hasta llegar a Egipto, llegó a una ciudad llamada Scimasi y ahí le contaron de una gente muy pequeña y extraña llamada picinagles.

Batalla contra los árabes. El Soldán de Babilonia.

El Guarino llegó a Egipto, encontró una ciudad llamada Frenesí. En esa ciudad conoció a un almirante del soldán de Babilonia el cual le dio las cartas que el preste Juan le había hecho para avalar su confianza y honor. El almirante le hizo gran honra, pero después, a éste lo sorprendió con otros ladrones en el camino con intenciones de robarle, pero la gran bondad de nuestro caballero hizo que le perdonara la vida.

Después de recorrer una isla llamada Atazia, llegó a una ciudad llamada Polismaga, en ella conoció a su rey llamado Polinodor, el cual por un mal entendido encerró tres meses al Guarino. Se solucionó el conflicto afirmando la inocencia del acusado y fue hasta entonces que regresó la confianza del rey para nuestro valeroso caballero. Entonces, el monarca le comentó sobre una guerra que los árabes le hacían a Egipto y de la necesidad de un capitán que peleara contra ellos, así que éste se ofreció a ser el capitán y de esa manera obtuvo su libertad.

El soldán de Babilonia hizo capitán de sus huestes al Guarino y lo acompañarían siete reyes egipcios: Destos, rey de Gragondasca; Balisarca, rey de Renoyca; Bazormida, rey de Esmarinatica; Galopindas, rey de Montelibico; Libasiric, rey de Lenoro; Polinador, rey de Polismaga; Polinodos, rey de Arabia Petria; todos prepararon la estrategia y se lanzaron al combate. Después de una sangrienta batalla, el Guarino cortó las cabezas de los capitanes árabes: Nabar y Falifar y obtuvieron la victoria.

El capitán de las huestes egipcias bautizó al rey de Polismaga, convirtiéndolo al cristianismo, pues este estaba convencido que la religión que profesaba era falsa, pero, a escondidas del soldán “Guarino habló con el rey Polinador, rey de Polismaga y tanto le parecía bien la fe de Guarino que quiso que secretamente lo bautizase y lo tuviese en secreto, diciéndole cómo él conocía que su fe era falsa, y rogóle que lo batease y así lo hizo el Guarino y tuvo en secreto porque si el Soldán lo sabía lo mandaría matar [...]” [IV, 11].

El Consejo del Soldán de Babilonia se reunió para saber qué hacer con el Guarino y unos argumentaban que había que matarlo porque era una amenaza para el futuro de sus tierras, pues podría quitárselas en cualquier momento; otros exigían que se le diera un señorío por la valentía mostrada. Entre los que apoyaban esa decisión estaba el rey Polinador que defendió al Guarino ante el Soldán. Como nuestro caballero sabía de aquella reunión, a la que no fue invitado, envió una carta rechazando los bienes materiales que quisieran darle y recalando la victoria ante los árabes. Entonces el rey Polinador dio un discurso en defensa de la honra del valiente caballero “[...] porque él viene del Árbol del Sol y de la Luna, buscando por saber quién es su generación, y él no sabía si era rípiano o moro si el gran Apollo en su Árbol no se lo ouiera dicho, y este ha sido capitán en la India por los de Trigliafa, y aqueste fue capitán de los de Persia contra nuestros enemigos los turcos, y aqueste mismo ha sido capitán del preste Juan contra los cinamomos, y este bien se ve que no anda buscando o señorío, antes va buscando como fallara a su padre porque no sabe quien es, salvo por la respuesta del dios Apollo” [IV, 13]. Después del discurso del rey de Polismaga nadie reclamó y honraron mucho al Guarino, el soldán le ofreció ser capitán de toda su gente, pero el Guarino no aceptó, lo único que pedía eran tres cosas: “La primera que aquellas dos guías que avían venido con él del preste Juan les fuesen dadas algunas dádivas y seguro con que se pudiesen boluer al preste Juan sanos y saluos. La segunda, una carta de seguro para toda tierra de África, porque quería ir al monte Atalante para ir a preguntar por su generación, y la tercera era que le diessen dos guías que supiesen las lenguas fasta en Berueria [...]” [IV, 14]. Así, se fue hacia Alejandría que estaba al lado del mar, junto al río Nilo.

Búsqueda del Monte Atalante en África. Encuentro con micer Dinoyno y Artilafo. Batalla contra Almonides y Artilaro.

Cuando nuestro caballero llegó a Alejandría encontró a Enidonio, hijo de Epidonio (el que lo había adoptado) y le preguntó por Alexandre y el Emperador, pero como no podía esperar le dejó cartas narrando sus andanzas y aventuras. Mientras conversaba con su hermano político, se enteró que había llegado el rumor de la fama de un capitán de los persas que, según los trucos, era hijo del dios Marte y de cómo había matado al rey Galismarte junto

con sus cuatro hijos, el Guarino no reveló la verdad ante Enidonio, sólo dijo que lo conocía muy bien, mientras Enidonio ni siquiera se imaginaba que estaba ante él. Comentó que se dirigía hacia el monte Atalante donde había muchos adivinos que lo ayudarían para conocer quiénes eran sus padres; también le dijo su verdadero nombre, revelado por el Árbol del Sol y la Luna, así como, su procedencia de linaje real y la afirmación de que los encontraría en poniente, por último le pidió que le dijera a Alexandre “[...] que si los turcos le fiziesen guerra que le enviase luego a poniente a lo buscar, porque él luego boluería para lo servir y que supiesse que él se partía de Alexandria y se yua por tierra para África al Monte Atalante. Y después que pasaría a Europa” [IV, 15].

Durante su viaje, pasó por muchos lugares, castillos, desiertos, etc. Mientras iba en el camino hacia Libia vio como salieron muchos leones del bosque que perseguían a unos pastores, después que todos se pusieron a salvo, le contaron sobre la nobleza de los leones y cómo éstos si veían mujeres se alejaban de ellas, al preguntar por qué, los pastores le contestaron “[...] los leones fuyen de la mugeres por vergüença de se combatir con cosa tan poco como es la muger. Y por esto se puede comprhender el esfuerzo y valentía de los leones y aún le dixeron que algunas vezes se auía fallado algunos leoncitos nuevos que arremetían para las mugeres y que los leones grandes los mordían y los fazían fuyr al bosque porque no se bolviesen contra llaca cosa como era la muger entre la humana natura” [IV, 17].

Siguieron el camino y pasaron por el mar Cayles, se enteraron que “[...] la vía de poniente era la tercia parte del mundo llamada África [...]” [IV, 17]. Al Guarino le explicaron como en África se hablaban doce lenguas, que en la vía de poniente había muchos reinos: Marruecos, Balimba, Larsuga y Brasí. Pasaron una provincia llamada Cifamis y allí había cuatro ciudades: Bagaron, Gascona, Mofa y Suris. Después entró en el reino de Marruecos y cruzó el río Sagapis. Luego halló la ciudad de Maye. Dentro de Marruecos encontró un reino llamado Menigania que tiene una ciudad: Estera; al pasar este reino, entró en otro llamado Getulia, en el cual estaba el monte Sagope. Pasó por otro reino llamado Mauritania en el cual había ocho montañas: Cinaban, Sapos, Gurasco, Sobino, Sarasi, Dari, Menor, Foron, a éstos montes los llamaban: montes Atalantes. Y al cruzar este reino estaba en la tierra de Saraya donde está el monte Talacón. Posteriormente, entró en Ovedia y halló el monte Tenurel; en la ribera del mar halló seis ciudades: Ancal, Efferan, Nebora, Tanbarca, Beselta y Túnez. Cuando partió del reino de África fue al reino de Serrania. Pasando éste reino por la vía de Levante, entró al reino de Marmarica donde hay muchas ciudades, todas a la morisca: Zurnata, Betina, Escolormeta, Gurgies, Drilinos y Benandria. Llegaron a una ciudad llamada Mezcla Amara y siguieron viajando por la costa del mar.

Cruzando por la ribera del mar encontraron a varios moros cerca de un navío que acechaban, pues había quedado varado; después de identificarse como amigo del soldán, le explicaron que era un barco cristiano, al cual le

había tocado malos vientos y había llegado destrozado, pero que había un sobreviviente agarrado de una madera y en una mano llevaba una espada; los moros le arrojaban piedras para que se soltara, pero el Guarino lo defendió, pues después de todo era hermano de fe, e impidió que le siguieran arrojando piedras y lo dejaron en paz, así lo salvó y el cristiano le dio las gracias “Y él se hincó de rodillas ante él y se le encomendó diciéndole. Loado sea Dios, que yo no seré preso de villanos. Que más quiero ser esclavo de un valiente caballero el qual lloraua muy agramente” [IV, 19].

Ese caballero se llamaba micer Dinoyno era un hidalgo inglés. El Guarino lo armó y se volvió su acompañante, pues le debía lealtad y fidelidad a su salvador. En el camino encontraron unos villanos (moros) que querían hacerles batalla, pero un misterioso caballero los ahuyentó; no supieron en ese momento la identidad de aquel, pero después lo conocieron, se llamaba Artifafo y era moro. Aquellos mismos villanos que habían atacado al Guarino y a micer Dinoyno, eran los mismos que habían matado al padre del caballero moro, en la ciudad de Filofida y logró escapar a la edad de trece años; uno de los hermanos que habían matado al padre de Artifafo se llamaba Almonedes.

Los villanos llegaron hasta el castillo de Artifafo donde se resguardaban el Guarino, Dinoyno y Artifafo, un castillo llamado Caltos. Los villanos le dieron la oportunidad de escapar al Guarino por las referencias del soldán, éste obviamente se negó y prometió luchar a lado de Dinoyno y Artifafo; el Guarino se encomendó a su Dios, Artifafo se confundió al saber que aquellos caballeros eran cristianos, así que el Guarino le explicó su fe y entonces le ocurrió algo a Artifafo: “[...] vino inspiración de Dios en el corazón de Artifafo y rogó a Guarino que lo bautizase secretamente, y así lo hizo, Y después desto fizieron juramento entre sí de hermandad fasta que aquesta guerra fuesse acabada de nunca se partir el uno del otro si por muerto no fuesse.” [IV, 22]; y así se prepararon para la batalla.

Nuestro caballero observaba desde el castillo la desorganización de la gente de Almonedes y de su hermano Artilaro, los tres caballeros estaban preparados y empezaron la fuerte batalla por recuperar las tierras arrebatadas al padre de Artifafo. El Guarino peleó de frente contra Almonides, quien era mucho más grande que él, pues le sacaba la mitad del cuerpo; los dos desenvainaron las espadas, Almonides mostró su cimitarra, pelearon fuertemente hasta que el Guarino le cortó una pierna y remató a Almonides dándole muerte.

Artilaro sumamente enojado por la muerte de su hermano, juró matar al Guarino, así como destruir la fortaleza de Artifafo. Llegó donde habían matado a su hermano y retó al que fuera capaz de combatir con él. Al escucharlo micer Dinoyno se fue contra él, pero el valiente inglés fue tomado preso por Artilaro: “[...] micer Dinoyno cayó en tierra del cauallo, y luego fue preso y luego supo quién era, por Artilaro lo lleuó hasta su gente y hizo le poner un cabestro a la garganta y al pie de un árbol lo hizo atar, y hizo atar el cabestro a una rama de aquel árbol y dixo no lo ahorqueys fasta que yo traiga

aquel traydor que mató a mi hermano” [IV, 28]. Después Artifafo se abalanzó contra él y también fue apresado por Artilaro: “O enemigo mío sabe que yo soy tu enemigo Artifafo. Y él ovo gran plazer tomólo y lleuólo preso adonde estaua micer Dinoyno y fizo lo juntar con él con otro cabestro al cuello” [IV, 28]. Pero Artilaro quiso combatir con aquel que había matado a su hermano: “[...] Guarino no le avía dado sino un golpe con la espada y tomó Artilaro la maça a dos manos y a magote de dar a Guarino y Guarino apartóse creyendo que el golpe que lo daría en vazío. E Artilaro tornó a le dar y dióle un gran golpe sobre el yelmo y Guarino conoció que no podía apartarse que el golpe de la maça no le dicesse, con gentil seso en tres maneras reparó que el gran golpe no lo matasse. La una que él se encerró debaxo del yelmo para que el yelmo asentase en los hombros la otra que alçó el escudo quanto más alto pudo, la otra que puso el espada en alto esperando en ella el golpe de la maça, tan grande fue el golpe que le hizo caer el espada de la mano, y el escudo que tenía le fizo veynte pedaços encima del yelmo y todo el yelmo lo abollo. E si como le dio con la maça le diera con las pelotas que estauan en la cadena nunca Guarino más se levantaría y cayó Guarino en tierra sin ningún sentido, mas quiso le Dios ayudar que la maça se quebró de golpe que dio en el espada que no le quedó en la mano salvo un pedaço de ella de fasta tres palmos. El que luego lo echó en tierra y Artilaro corrió sobre Guarino, y furiosamente como hambriento lobo tomó a Guarino así amortecido qual estaua, y quitóle el yelmo de la cabeça y tomólo en braços y como desesperado se lo echó al cuello y se fue a donde tenía puestos los otros dos presos que ellos todo lo veían” [IV, 29]; pero cuando regresaba y traía al Guarino en hombros, no se dio cuenta que empezó a volver en sí, entonces lanzó una cuchillada al cuello de Artilaro que le rompió el yelmo de la cabeza y “Guarino le metió la daga con toda su fuerza por lo descubierto por manera que se la lanzó fasta la empuñadura.” [IV, 29]. Así, después de matarlo liberó a micer Dinoyno y a Artifafo.

Le fueron devueltas todas las tierras a Artifafo que le habían arrebatado a su padre, las cuales se llamaban Amonu y Maraca, además tomaron otras ciudades que estaba en manos de los hermanos: Artilaro y Almonedes. Cercaron varias ciudades, una llamada Filofila y otra llamada Comtrópolis.

Rampilla y la muerte de Validor.

Aquella ciudad Comtrópolis tenía un capitán muy fuerte llamado Validor, que era señor de una ciudad llamada Dornesca, era un hombre muy valiente y muy cruel. El Guarino mandó espías al campamento de Validor y se enteró que este caballero tenía una hermana llamada Rampilla, ella “[...] tenía un cuerpo bien proporcionado, y negra tanto como Carbo, y no traía en la cabeça ninguna manera de toca, y tenía los cabellos chequitos y retornados la boca grande y los dientes blancos, los ojos bermejos que parecían de fuegos.” [IV,

esforzados caballeros de África y se enamoró de oidas del Guarino.

El Guarino como estrategia hizo, por medio de sus espías, correr la fama de su recorrido por todas las tierras sagradas (Árbol del Sol y la Luna, templo de Mahoma, etc.) para meterles miedo. Mientras Rampilla deseaba sobre todas las cosas ser mujer del Guarino, tanto era su deseo que a una sirviente le confesó. “[...] si Guarino me quisiese amar como yo amo a él yo le faría señor de toda la Morea, y yo tenía manera que Validor no fiziese todo aquello que el piensa fazer” [IV, 32]. Después hizo matar a ésta por temor de que divulgara lo que le había contado. Pero Rampilla no cesó en sus deseos con el Guarino y mandó a un sirviente al campamento de Artulafo con el siguiente mensaje para su caballero: “[...] dile que si me quiere tomar por muger yo mataré a Validor mi hermano, y yo la faré señor de toda la Morea y de África fasta el gran río de Tifón, y de toda la Berueria [...]” [IV, 32], todo a cambio de casarse con él.

Cuando llegó el mensajero, al primero que encontró fue a Artulafo quien convence al sirviente para que le dé el mensaje a él en lugar del Guarino. Artulafo, al enterarse del macabro ofrecimiento que le hacía al Guarino, se dio cuenta de que podría convenirles y le dijo al mensajero “Torna a ella y dile que si ella mata a su hermano que yo le daré a G. por marido. El qual es tan noble caballero, que si ella lo supiesse quien él es, ella sería mucho más encendida de su amor, mas si él supiese aquesto él es de tanta nobleza y buena condición qual no le consentiría matar a su hermano” [IV, 33]. Entonces el sirviente regresó con Rampilla y le comunicó lo que Artulafo le había dicho y como el mensajero dejó claro que había hablado personalmente con el Guarino, la doncella estaba feliz y emocionada; entonces planeó la muerte de su hermano. Cuando se reunieron para cenar, Validor empezó a emborracharse tanto que cayó a dormir profundamente en la cama de su hermana. Nadie pudo despertarlo y cuando Rampilla convenció a todos de dejarlo dormir tranquilamente en su habitación, mandó llamar a los espías de Artulafo que eran amigos del sirviente de Rampilla para que le cortaran la cabeza a su hermano: “E quando fue ora quasi de las diez de la noche embió por aquellos con quien auía concertado, que eran tres, con los quales auía hablado su secreto, y ellos como pareció ora le cortaron la cabeça, y desque lo ouieron muerto huyeron luego al real de Artulafo. Y ella llamó aquel su secretario el qual auía hablado con Artulafo, y dióle la cabeça de su hermano en un costal, y embiólo a Artulafo” [IV, 33]. Así murió Validor, degollado.

Entonces cuando se enteró el Guarino y vio a Rampilla éste la despreció y le dijo “ [...] eres tu aquella que as muerto a Validor respondió ella señor mio si que por tu amor lo he yo muerto; dixo el Guarino por mí fe que si yo no mirasse que sería vileza poner manos en muger que yo te cortaría la cabeça y la daría a comer a los perros. O malvada enemiga infernal, o enemiga hembra levántate delante de mí que yo temo que la tierra no se abra y no te trague a tí y a los que cerca de tí estuvieren, anda vete a estar en el

numero de malertia, la qual se enamoró de Minore de Grecia y por su amor mató a Maulimus su propio padre. Anda vete en la compañía cruel Medea, anda ve busca y fallaras a la enemiga y cruel Tulia que embió el carro sobre el muerto padre por fazer señor al soberuño Tarquino y dándole bozes le dixo que se quitase delante del” [IV, 34]. Después de que el Guarino le había dicho todo aquello, Rampilla se sintió tan vil que decidió suicidarse “[...] y tomó una espada y puso el pomo en el suelo y la punta en derecho del corazón, y dio una gran boz y dixo. O Artulafo traydor Mahomad te faga seguir otra tal muerte como esta. Y echóse sobre el espada y entró por el cuerpo, y luego cayó muerta.” [IV, 34]

Quemaron los cuerpos y se fueron para una ciudad llamada Brisma y luego tomaron otra ciudad: Altranga. Después Crispín, luego, Caledonis, fueron a un reino llamado Zinanfor, así, llegaron a la ciudad de Tarondi y conocieron al rey de Berveria, los recibió hostilmente, pero cuando se enteraron de la muerte de Validor, los recibió con honra y se hizo muy amigo de Artulafo. El rey le ofreció casarse con una de sus hermanas, así que se despidió efusivamente Artulafo del Guarino y micer Dinoyno para que estos dos caballeros prosiguieran rumbo a Túnez donde había un adivino que estaba en una montaña, llamada Montezina.

El adivino Galgabac.

El Guarino y Dinoyno encontraron al adivino, el primero, le preguntó sobre el paradero de sus padres “[...] rogóle que le dixesse si en África o si en poniente o en que parte más cierta hallaría quien se lo supiesse decir, o si iría al monte Talante.” [IV, 35]. Entonces el adivino le contestó “Nosotros fallamos por escritura que la Sibila Cumea no es aún muerta y que no ha de morir fasta el día del juyzio, y que fallan a esta en la Italia en la montaña de Apenino, la qual es en medio de Italia, y si vos vays, ella os sabrá dezir lo cierto, porque ella sabe las cosas presentes y passadas [...]” [IV, 35].

Así que fueron en busca de la Sibila, pero en el camino hacia Zaragoza encontraron un navío con peregrinos que iban hacia el santo sepulcro de Jesucristo y micer Dinoyno decidió ir con ellos, el Guarino le dio licencia para irse, así que se despidió de su amigo con lágrimas y prometieron volverse a ver, si alguna vez iba hacia Inglaterra, micer Dinoyno estaría esperándolo en sus tierras llamadas Norgales.

Nuestro caballero se fue de Zaragoza y pasó por Mesina para llegar a Italia, entonces llegó al reino de Cantabria y preguntando por la Sibila le dijeron dónde encontrarla.

Búsqueda de la Sibila Cumea.

Cuando el Guarino llegó a una ciudad llamada Rijoli encontró a un viejo que tenía un libro que hablaba sobre la Sibila y de cómo habían ido en su búsqueda dos hombres “[...] uno no quería entrar y que el otro entró, y que aquel que se retornó dixo de aquellas montañas eran unas sierras muy ásperas de unas rocas de peña viva. Y que no había en todas ellas ninguna habitación, y que la propia montaña donde estava la Sibila está en medio de la Italia donde hay todos los vicios del mundo, porque son muy altas, y allí había continuo muchos grifos y la ciudad que más cerca de allí estava es Norça.” [V, 1]. Esta ciudad estaba junto a la montaña de Apenino, donde se suponía vivía la sibila. Así, nuestro caminante partió de Rijoli hacia Calabria y pasó por la montañas de Aspramonte; entonces llegó a la ciudad de Norza, donde se hospedó con un hombre que le contó sobre la Sibila y los peligros en las tierras donde se encontraba la montaña Apenino.

Preguntó a mucha gente si sabían algo de la sabia Sibila, los aldeanos le comentaron sobre tres ermitaños que habían subido la montaña y que sólo uno había regresado, que el camino era muy dificultoso y lleno de peligros, pero el Guarino estaba decidido a ir y emprendió el camino hacia la montaña. También se enteró de por qué la sabia sibila estaba alejada en aquella ermita, así como de su historia: “De aquesta ciudad he oído decir que aquí cerca está la sabia Sibila, la qual estava virgen en este mundo y que ella creía que Dios había de descender en ella a encarnar quando encarnó en nuestra señora la Virgen María y por aquesto ella se desesperó y fue juzgada por aquesta razón a pena perpetua en aquesta montaña [...] [V, 2]. Después de contarle toda su vida al posadero, le encargó por dos años su caballo y sus armas, también se confesó ante un clérigo para que tuviera la protección de su Dios, entonces, pidió que lo llevaran hasta la entrada de la cueva que llevaba hacia la mezquita de la sibila.

Cuando el Guarino llegó a la ermita, los ermitaños que ahí se encontraban trataron de persuadirlo para que no entrara, pero el Guarino tenía la firme decisión de entrar, así que les contó su historia y de todo lo que había pasado para encontrar respuestas a sus preguntas. Los ermitaños, conmovidos, los dejaron pasar, pero le advirtieron que podría regresar con el alma perdida, entonces el Guarino pidió que rezaran por él para que regresara sano y salvo de cuerpo y alma.

Los ermitaños le explicaron con qué se iba enfrentar y con qué armas espirituales él podía defenderse: “Lo primero si tu quisieres ser seguro tú ten en tu corazón a Jesu Christo Nazareno y que todos tus principios, y tus hablas y en todas las cosas que tu harás, faz que digas en el principio el nombre de Jesús. Y después te conviene que estés armado de las siete virtudes las quatro cardinales, Y tres teologales. Las primeras: fortaleza, justicia, temperança, prudencia. Las otras tres: fe, caridad, esperança. Y conuienete de guardar de los siete pecados mortales: y de sus vanidades. Y guarda te de la soberbia: de la yra: de la accidia: y de la auaricia porque han de mostrar todas las cosas a plazer: y guárdate de la embidia: mas tu verás las cosas: por las quales tú les

aurás poca embidia si tú te supieres guardar de sus falsos halagos. Y guardare del vicio de la gula: porque te darán viandas que te plazeran mucho mejor que las nuestras. Y son todas falsas. Y sobre todos los otros pecados a ti conviene guardar de la luxuria: porque ellas te querrán en el tanto auiciar que si tú no te sabes guardar tu lleuas peligro de nunca más tornar. Y mira que tú no te dexes vencer a sus vanas y falsas palabras, y a sus muestras, y faz de manera que tú te puedas defender siete dias y tú verás quién son ellas” [V, 5].

Entonces le explicaron que debía permanecer con la Sibila durante el tiempo que el sol diera una vuelta completa, el Guarino pensó en un día, cuando en realidad era la cantidad de 365 días y 6 horas, pues el sol debía recorrer todas las doce casas zodiacales durante cada mes para que se completara la vuelta; después de éste tiempo, debía salir, si no nunca podría hacerlo, las que estaban dentro, le avisarían cuando el plazo se hubiera cumplido y él tomaría la decisión de salir o quedarse. Los ermitaños le desearon suerte al igual que Anuelo, su posadero, al cual había encargado las armas y el caballo hasta que regresara.

Encuentro con la sabia Sibila Cumana. La serpiente Maco.

Como el camino se le dificultó mucho al Guarino empezó a dudar de seguir adelante, pero la razón de conocer el paradero e identidad de sus padres lo motivó a continuar.

Encontró la entrada de un laberinto y entró donde había un arroyo grande y caudaloso. Decidió descansar ahí, se refrescó y se quedó dormido. Cuando despertó encontró una serpiente muy peculiar, el Guarino le preguntó su identidad y ésta criatura, llamada Maco, le contó su historia: “[...] desde que niño toda mi vida tuve por costumbre de andar haciendo mal, y nunca quise comportar ninguna pena, y nunca curé de obrar ninguna virtud. E siempre me di a usar cosas de vicios y vilezas. E siempre tenía embidia en todas las cosas que veía quantas fueron criadas, y dime siempre al vicio de la pereza, y a todos los vicios de los siete pecados mortales. Y quando yo llegué a edad de treinta y tres años yo auía venido en despecho de mi mesmo, y todos los que conmigo tratavan me tenían en gran odio tanto vil era y triste[...].” [V, 7]. El Guarino se encomendó tres veces, como le había dicho los ermitaños, a Jesucristo, pero no había terminado cuando se abrió una gran puerta y aparecieron tres hermosas mujeres.

Las tres hermosas mujeres lo llevaron a una gran huerta en donde se encontraba una sala, en la cual estaban los retratos de cincuenta hermosas damas. Cuando pasó el Guarino en medio de ellos los ojos de cada mujer lo siguieron con sus miradas, en medio de todas ellas estaba la más hermosa mujer que jamás habían visto sus ojos, ésta era la Sibila. [V, 8]. El Guarino se arrodilló ante la Sibila y ésta también hizo lo mismo. Lo tomó de la mano y ella le dijo “[...] bien sea venido el buen caballero Guarino, y él la saludó

diziendo. Aquella virtud en la qual tú has esperanza aquella te ayude” [V, 8]. Después de quedar estupefacto por la belleza de esta mujer, que casi se olvidaba del motivo por el cual estaba ahí, se encomendó a Jesucristo para que lo sacara del encantamiento que la Sibila hacía con su hermosura. Entonces, Sibila lo llevó para darle un recorrido por todas sus riquezas. En el camino, el Guarino aprovechó para preguntarle la razón por la cual había quedado atrapada en aquel lugar: “O sapientíssima Sibila auíendote concedido la divina providencia tal gracia que fuese tu maestra para anunciar que en una virgen auía de encarnar el salvador de la humana natura, como perdiste tú el seso de no te saluar, y porque te desesperaste si la divinidad no encarnasse en tí?” [V, 8]. La Sibila no le respondió y lo miró con desprecio.

La Sibila le contó que había diez sibilas y que ella en realidad se llamaba Cumana, había nacido en una ciudad llamada Campania, a la cual le llaman Cuma, ella había estado en el mundo por muchos años, en tiempos de Apolo, en los tiempos de Lucano. Estuvo cuando los romanos demandaban una ley y ella les dio los nueve libros de leyes; por su ciencia demandó estar en el mundo hasta que éste se acabara. [V, 9]. También le contó la historia de las demás sibilas, que por cierto, la sibila a la que se refería en cuanto al presagio de la venida del salvador y la más perfecta de todas, se llamaba Eritrea. Le habló de cada una de ellas: la primera fue Saba de Arabia, la segunda fue la reina Libia, la tercera fue llamada Astrie (por ser engendrada en pecado en tiempos de Apolo), la cuarta fue Cipriana, la quinta fue Eritrea sabia, la sexta fue llamada Samia, la séptima fue ella, Cumana, la octava fue llamada Elesponteo, la novena fue llamada Frigia y la décima fue llamada Albunea [V, 9].

Pero, al Guarino le interesaba preguntarle lo que él necesitaba saber sobre sus padres, así que se lo preguntó “Muy sabia señora sibila: sabeys vos quién es mi padre y mi madre? Respondió sí, que ella lo sabía, y dixo. Sabe que tu padre y tu madre son bivos, mas agora al presente no te lo puedo decir no donde están; ni como han nombre, tu has de estar aquí un año, bien veré yo si tú lo quieres saber.” [V, 9].

Entonces la Sibila se lo llevó a un cuarto hermoso donde trató de seducirlo, pero el Guarino se mostró fuerte y mejor volvió a preguntarle acerca de su generación, ella sólo le contó lo que había pasado cuando Sefera, su nana, se fue con él cuando era un bebé, lo que les pasó en el navío, de cómo mataron a su nodriza, al sirviente y a Sefera, y quién lo vendió a un mercader (Epidonio), de cómo en el primer bautizo lo habían llamado Guarino y en el segundo Mezquino, pero no quiso revelar nada más; insistía en seducirlo, pero el Guarino encomendándose a su dios logró ahuyentarla.

La Sibila lo llevaba a pasear a jardines inmensos y preciosos, tanto que el Guarino dudaba de la existencia de éstos y pensaba que eran producto de un encantamiento; pero en uno de aquellos paseos encontró a seres humanos emigrando hacia el otro lado del inmenso jardín penando y suspirando sus males, el Guarino se acercó a uno de ellos para saber qué pasaba, y éste le

explicó por qué lo hacían: “Sábetes que oy mientras la missa del papa se dixere todos quantos en esta casa de la sibila ay todos por la divina orden se trasmudan sus figuras machos y hembras en brutos animales, unos en sierpes, otros en dragones: otros en escorpiones [...] segun el pecado porque auia fue venido en este lugar [...]” [V, 11] y de repente empezó a transformarse “[...] blasfemo el día que habí nacido en este mundo y de la ventura que no lo fizo piedra y comenzó a bramar y echó la ropa que sobre si traya y vido de la cintura asomó la cola y piernas como una serpiente o dragoõ y después se desfiguró fue la cara y la cabeça” [V, 11].

El Guarino le preguntó a Sibila de qué estaba hecho el cuerpo humano, ella le dijo que estaba hecho de cuatro elementos; agua, tierra, fuego y aire, pero que tenía un quinto que nadie sabía de dónde provenía, solamente se sabía que era por inspiración divina, que era el alma, la cual es solamente de dios, él le da movimiento y le encomienda un cometido, pero depende de nosotros si lo obedecemos o no. También la Sibila le explicó las partes del cuerpo que rigen los signos zodiacales, así como, la influencia de los planetas en cada una de las casas zodiacales y su influencia a los nacidos bajo ellas [V, 12].

**Partes del cuerpo que rigen los signos zodiacales*

Aries, por ser el primero es el signo de la cabeza; Tauro, el segundo, es el signo de la garganta; Géminis, el tercero, es el signo de los brazos; Cáncer, el cuarto, es el signo de los pechos; Leo, el quinto, es el signo del corazón; Virgo, el sexto, es el signo del estómago; Libra, el séptimo, es el signo de las ancas; Escorpión, el octavo, es el signo de las partes sexuales; Sagitario, el noveno, es el signo de los muslos; Capricornio, el décimo, es el signo de las rodillas; Acuario, el onceavo, es el signo de las espinillas, piernas y de los tobillos; Piscis, el doceavo, es el signo de los pies [V, 12].

** Planetas que afectan a los signos y por consiguiente al cuerpo humano*

“La Luna afecta a Cáncer y cuando ella está en él, tiene mayor poder que en los otros signos, porque éste signo es frío y húmedo.

Mercurio tiene dos casas: Géminis y Virgo. Cuando este planeta está en Géminis tiene toda su fuerza porque este signo es húmedo y caliente. Cuando está en Virgo tiene mayor fuerza porque este signo es frío y seco.

Venus tiene dos casas: Tauro y Libra. Cuando este planeta está en Tauro tiene todo su poder porque es un signo inferior, tiene parte de tierra, es frío y húmedo. Cuando está en Libra tiene, también gran poder porque este signo es caliente y húmedo.

El Sol afecta sólo a Leo y cuando éste está en Leo tiene mayor poder que en otros signos, porque éste signo es de fuego, caliente y seco.

Marte tiene dos casas: Aries y Escorpión. Cuando esta planeta está en Aries tiene gran fuerza, porque este signo es seco y caliente. Cuando está en Escorpión es aún más fuerte porque este signo es de agua, frío, húmedo y muy lujurioso.

Júpiter tiene dos casas: Sagitario y Capricornio. Cuando está en Sagitario tiene gran poder y está todo a su placer porque este signo se vuelve templado, es de aire caliente y seco, por eso es un signo muy noble. Cuando está en Capricornio se enferma porque este signo es húmedo, seco y enfermo.

Saturno tiene dos casas: Acuario y Piscis. Cuando está en el signo de acuario tiene mayor poder porque participa más con el uno que con el otro, porque este signo es caliente, húmedo y solidario signo. Cuando está en Piscis es aún más porque este signo es muy húmedo, frío, grave y enfermo. Los que nacen bajo este signo cuando está Saturno nacen con cuerpos muy débiles” [V, 12].

La Sibila conversa con el Guarino sobre las cualidades de los planetas, así como sus influencias en cada órgano del cuerpo humano y cómo rigen los movimientos corporales.

** Planetas y el cuerpo humano*

“La Luna temple el exceso de calor en el cuerpo.

Mercurio hace que corra la sangre por el cuerpo, también da movimiento a todos los miembros, ya sea de los humanos o de los animales.

Venus es el planeta del amor y sin amor los seres humanos no podrían tener grandes virtudes, así como la tierra no produciría fruto, ni ninguna otra cosa engendraría, todas las cosas serían estériles; el primer movimiento es del amor. El Sol apaga la frialdad y la humedad, si no lo hiciera no podríamos vivir.

Marte da fortaleza a todos los cuerpos humanos, pues sin su ayuda el cuerpo no se podría mover.

Júpiter da la inteligencia para discernir y conocer todas las cosas, diferenciar unas de otras.

Saturno da temple y gravedad al cuerpo humano, puede enfermarlo mucho” [V, 13].

Le cuenta también, sobre los cinco sentidos que tenemos: vista, oído, tacto, gusto, olfato; pero sobre todo, de otros tres que son fundamentales: memoria, intelecto y voluntad que son los que complementan el alma del cuerpo [V, 13].

Después de la explicación sobre las metamorfosis que tenían los pecadores y como esperarían hasta el día del juicio final; el Guarino siguió insistiéndole a la Sibila para que le dijera algo más de sus padres, ella no cedió. Sin embargo, lo chantajeó con decirle la identidad de sus padres a cambio de

que se acostara con ella, el Guarino no contestó. Esa se convirtió en un grado que pasó todo el año sin decirle nada a nuestro caballero.

Se cumplió el plazo de los 365 días y 6 horas y una hermosa dama lo guió hasta la puerta, el Guarino salió de aquel lugar, después se encontró con la serpiente Maco quien le dijo que lo admiraba por no haber caído en las tentaciones de la Sibila y salir ileso de aquel lugar. Así, salió de la cueva que lo llevó donde Sibila.

Bajó de la montaña hasta llegar con los ermitaños que lo habían aconsejado, a quienes les contó todo lo que había vivido y les pidió que lo confesaran, pero los ermitaños lo mandaron con el Papa, pues él era el único que podía absolverlo de la excomunión a la que se había hecho acreedor por haber entrado con la sabia Sibila. Entonces partió hacia Morza.

Visita al papa y penitencia.

Llegó a la iglesia de San Pedro donde se encontraba el Papa, se arrodilló ante él y le explicó la causa de que estuviera ahí, todo lo que había hecho y su petición de ser absuelto para no quedar excomulgado. El papa le preguntó: "Eres tu aquel que feziste en Constantinopla las grandes batallas contra el rey Astiladoro?" [V, 20], cuando el Guarino respondió que sí, el Papa se sorprendió y le dijo que demandara lo que quisiera, para esto ya le había comentado sobre la promesa de regresar con Antínisca a Presopoli para casarse con ella, cuando el papa se enteró de todo lo que había hecho, le preguntó el motivo por el cual había estado en aquellos lugares paganos. El Guarino le explicó el misterio que carcomía su cuerpo, pues encontrar a sus padres era su único motivo de existencia; entonces el Papa dijo: "Tú seas bendito de Dios y de mí y púsole la mano encima de la cabeza y dióle la bendición. Y por penitencia le impuso que como el tuvo osadía contra el mandamiento de la ley de Dios de entrar donde estaua la Sibila, y de ir a visitar los ídolos del Árbol del Sol, que así quería que por su mandamiento el fuesse en el Purgatorio de Sant Patricio: el qual está debaxo del arzobispado de Bibernia en la isla de Irlanda. E primero que fuesse al bien aventurado Santiago de Galicia y a Santa María de finisterra [...] y fecha esta penitencia tú seas absuelto de Dios y de mí [...]" [V, 20]. El Papa Benedito III, siendo el año 824 d.C. bajo el gobierno de Carlo Magno el viejo, le pide al Guarino que regrese cuando salga del Purgatorio de San Patricio a contarle todo lo que ahí viera.²⁴

Purgatorio de San Patricio.

²⁴ El autor deja plasmado el nombre del Papa y la fecha: Benedito III, en el año 824 d.C; siendo emperador Carlo Magno el viejo.

Después que partió de Roma, el Mezquino anduvo toda la Toscana y Lombardía, llegó a Saboya y después entró en San Antonio de Viana y pasó por Provenza y Aviñón, Montpellier y la Tolosa, la montaña Pernice (montes Pirineos); pasó por Morley y Gascona [VI, 1]. Después se fue hacia Pamplona, pasó por Venecia; así entró al reino de Portugal y luego al reino de Galicia.

En su camino mató a los ladrones que se dedicaban a robar a los peregrinos que se dirigían a Santiago de Compostela y permaneció ahí alrededor de cinco días. Después pasó por Inglaterra y recordó que en la provincia de Nogales vivía micer Dinoyno, así que se dirigió hacia allá; encontró a su amigo y la emoción de los dos inundó el lugar. Su compañero lo llevó a su palacio, donde Guarino le contó todo sobre la Sibila y la penitencia del Papa, éste mandó preparar un navío que llevara a su amigo hasta Irlanda, y aunque nuestro caballero no le permitió que lo acompañara hasta el Purgatorio, Dinoyno logró acompañarlo hasta la isla donde se despidieron nuevamente.

Así llegó a una ciudad llamada Ibernia donde encontró al Arzobispo al cual le pidió que lo confesara; éste al enterarse de la razón por la cual el Guarino se encontraba ahí, reaccionó sorprendido: "tú eres el mayor pecador que yo fasta oy aya confesado, y tú no miras que has andado a buscar los ídolos y después fueste a buscar los encantadores, y a las vanidades de las hadas. E estuviste un año descomulgado con la Sibila que estavas perdido en ánima y en cuerpo, y todos estos son pecados contra Dios y contra la Santa Madre Iglesia y contra la humana natura. Agora mira quàn grave es tu pecado que assi es menester que fagas la penitencia" [VI, 5]. Por todo lo que el Arzobispo le dijo, nuestro valeroso caballero, se puso muy triste y le rogó "[...] que por misericordia y por amor de dios que o quisiesse dexar entrar en el Purgatorio de Sant Patricio y que allí purgaria sus pecados." [VI, 5]. El arzobispo no lo dejaba entrar por temor a que no regresara con vida y le propuso quedarse con él en la santa orden e hiciera una santa vida, éste se negó por la promesa a su amada Antinisca de regresar y convertirla a la fe cristiana para casarse con ella; el arzobispo leyó la carta del papa y entonces se dirigieron a la entrada de la cueva que lo llevaría al Purgatorio. En la entrada de la cueva se encontraba una hermosa iglesia llamada Los doce Apóstoles, por la cual debía pasar para entrar a purgar sus pecados en el Purgatorio de San Patricio.

El Guarino partió hacia la iglesia sólo con el guía que le encomendó el arzobispo, cargando una llave que éste le había dado para que se la diera al abad o prior junto con la carta del papa; esto sería parte de su pase de entrada a la isla donde se encontraba realmente el Purgatorio.

Entonces llegó a la isla santa, se llamaba así "[...]" porque no muere en ella ninguna persona jamás tanto es templado el aire que en ella siempre hay" [VI, 6]. También, según los antiguos, la isla se llama: "Isla de Subvención" y no puede habitar en ella ningún animal que ande por la tierra.

Después, el autor narra lo que, según San Patricio, sabía de aquella isla irlandesa, que es la isla más baja hacia el poniente y la más lejana de las islas era Ibernia. Narra la historia de los primeros cristianos que eran gente muy vanidosa, ellos estaban bautizados sólo para tener un nombre, pero no porque profesaran la religión cristiana, por lo cual, San Patricio demandó a Dios el poder para poder convertirlos a la fe cristiana, pues vivían como infieles, entonces comenzó a predicar la fe del Dios Todopoderoso, el bautismo, pero todos se burlaban de él. San Patricio les explicó cómo Dios vendría a juzgar el mundo y daría a los buenos vida eterna y a los pecadores las daría las penas del Infierno; que nadie podría salvarse sin el bautizo, pero la gente no le creía y pedía pruebas: “[...] sabed señor que mientras que nosotros no viéremos aquestas cosas que tú dizes no nos convertiremos jamás, y por aquestas palabras Sant Patricio se vistió de cilicio encima de las carnes, y estuvo un año en oración rogando a Dios que le mostrase aquello que el auía de hazer para que esta gente se conuertiese” [VI, 7]. Al concluir este terrible sacrificio, a San Patricio se le apareció Jesucristo y él lo llevó a la isla Santa (en medio del desierto de aquella isla) y le mostró una cueva y le dijo “Cualquier que entrare en esta cueva bien contrito y confessado de sus pecados será saluo, y quedará puro y limpio de sus pecados como un niño de pocos días siendo bateado. E quando alguno entrare en este purgatorio sino se dexare engañar del demonio y no le obedeciére a sus cosas, porque el demonio expressamente les pedirá que le siruan. Y aquellos que entraran a esta cueva verán el Purgatorio, el Infierno y la gloria de la vida eterna [VI, 7]. Así, Jesucristo le entregó un libro en el cual estaban escritos los cuatro Evangelios y el Apocalipsis de San Juan, así como la vida de los doce apóstoles y las epístolas de San Pablo.

San Patricio empezó a predicar con estas herramientas y así se convirtió en el primer arzobispo de Ibernia. Ordenó construir al lado una iglesia en honor del Dios Todopoderoso y de los Doce Apóstoles, de donde tomó el nombre, así como también poner dentro de la iglesia dos columnas que custodiaran la puerta hacia el Purgatorio. Pero, para poder entrar a éste se necesitaban dos llaves, que tendrían el Arzobispo y el Abad, sólo con el consentimiento de los dos se podría entrar a aquel lugar.

El Abad le advirtió al Guarino sobre los pocos que habían salido del Purgatorio, pero éste estaba conciente de los peligros y seguro de su salida para encontrar a sus padres, aprovechó para preguntarle al Abad si adentro alguien podría informarle algo sobre sus progenitores, pero el abad no le aseguró nada. Decidido a entrar, el Abad le dio las últimas indicaciones, pero para estar preparado debía quedarse en la iglesia nueve días y nueve noches en oración, así como lo había hecho San Patricio, con una sola comida al día. Cumplió los días requeridos para estar preparado, luego le encargó al Abad su caballo y pidió su espada para llevársela, petición que el religioso no consintió: “cavallero en este lugar no es necesaria el espada ni otras armas de fierro, lo que tu has menester es ser armado de fe, de amor, de esperanza con el nombre de Jesu Christo: y todas las otras armas que tú llevasses quantas en

el mundo ay, no te ayudarían en ninguna cosa, mas acuérdate de lo que yo te digo, que tú no perezcas por tu ignorancia” [VI, 9]. Para entrar debía hacer la señal de la santa cruz y rogar a Dios para que le permitiera pasar. También, el abad le explicó sobre las tentaciones del demonio a las cuales estaría expuesto constantemente: “Mas siempre faz el contrario de lo que ellos pidiesen y siempre mira que no obedezcas lo que ellos mandaren de andar o de estar o tornar o por amenazas o promesas” [VI, 9]; para defenderse del demonio debía decir el nombre de Jesús tres veces y así estaría libre de cualquier daño por cada vez que estuviera en peligro.

Le explicaron cuál sería su recorrido: al entrar encontraría una escalera de piedra muy larga y oscura por ella debía bajar, cuando llegara al final encontraría una luz, luego un prado y en medio de éste una iglesia a la cual debía entrar, después de hacer una oración llegarían dos hombres vestidos de blanco, hombres siervos de Dios, ellos le explicarían todo lo que debía hacer. Así, el abad le abrió la puerta y el Guarino entró, sólo escuchó cómo cerraron la puerta tras de él.

Hizo todo lo que el abad le indicó, encontró a los dos hombres que irradiaban una luz muy resplandeciente, ellos lo saludaron y le auguraron fuerza para su alma, tal como él la había tenido para realizar todo lo que en nombre de la búsqueda de sus padres había hecho. Ellos le explicaron que eran mensajeros de Dios para orientar a aquellos que quisieran enmendar sus pecados, que ellos eran los únicos que podían decirle las claves para poder regresar sano y salvo; le advirtieron sobre aquellos con los que se toparía en su camino, aquellos no tenían nada que ver con los grifos, ni los animales salvajes que había enfrentado, menos con los guerreros de Persia o Arabia que había matado; éstos que vería no se les podía combatir con armas, pues eran demonios de los cuales sólo podía defenderse con las santas palabras del Dios. De cómo los demonios podían llevarlo a recorrer el Paraíso, como el Infierno y, cómo lo tratarían de engañar en más de una ocasión, se podrían hacer pasar por buenos espíritus y los vería tal y como son hasta que pasaran un puente donde ellos lo dejarían. Además, si él quisiera, en algún momento, preguntarles algo y ellos se negaran en responder, podría conjurarlos en nombre de Jesucristo Nazareno y ellos le responderían, dicho todo esto los dos hombres lo persignaron y desaparecieron.

Aquellos demonios -de los que hablaron aquellos hombres angelicales- por fin se aparecieron y le dieron la bienvenida a nuestro caballero: “[...]comenzó toda la iglesia a estremecerse, y tronava el aire, y paresciale que el viento era tanto que fazia temblar la tierra, y paresciale que era un gran terremoto, pero esto no era terremoto, saluo demonios infernales, y muy presto fue llena la iglesia dellos, y muchos dellos auían tomado forma humana, y se fueron a le fablar, y le dixerón. Bien sea venido Guarino de Duraço” [VI, 11].

Cuando querían llevárselo, según ellos, para salvarlo, quisieron engañarlo diciéndole que eran criaturas del Señor, El Guarino los llamó

mentirosos, recalcándoles que ellos no lo podrían llevar a la salvación, pues ellos habían sido los expulsados del paraíso, inmediatamente después fue amenazado por mil espadas sobre su cabeza, entonces clamó en voz alta a Jesús: “Y él a alta voz dixo: Jesu Christo Nazareno. Tu nombre fázme saluo, y entonces ellos lo tomaron y lo llevaron en el aire muy lexos de allí, el qual no fue sin gran miedo quando así se vido lleuar, y llegaron sobre un gran valle lleno de fuego, y andavan las llamas tan altas que llegavan al aire y por medio de aqueste fuego lo traían, y el fuego estaua lleno de almas” [VI, 11].

Después, observó seres que tenían heridas sangrantes en la cara, como si se los hubieran hechos con rastrillos, le preguntó a un demonio qué les había pasado a esos desgraciados y el demonio respondió: “[...] apuestos fueron los acidiosos y negligentes, y están dentro los siete ramos que pertenecen a la accidia, y después se arrepintieron y esperan de purgar sus pecados y quando los avran purgado serán saluos. Entonces conoció Guarino que aquel era el Purgatorio, y començó a llorar pensando que tales podían ser las penas del Infierno al respecto de aquellas del Purgatorio, y encomendóse a dios.” [VI, 11].

Las penas de cada uno de los siete pecados capitales.

Los demonios que lo llevaban volando por encima de las llamas quisieron convencerlo, de nuevo, para que regresara por donde vino, el Guarino haciéndolos desatinar provocó que lo arrojaran a la parte del Purgatorio donde penaban aquellos que habían pecado de envidia, el autor describe el lugar en donde había gran cantidad de ánimas, las cuales estaban abiertas por el vientre, y “gemían por el gran apretamiento de dientes, y las unas con las otras se abraçavan, y todas ellas estauan las caras a oriente [...]” y algunas gritaban: “Salve regina mater misericordia vita dulcedo y nuestra salue” [VI, 12].

El Guarino llegó a otra parte del Purgatorio donde se pagaba el pecado de la soberbia, se enteró así, de que cada pecado tenía tres grados y a su vez cada pecado tenía ramos o subgrados; particularmente el de la soberbia es el más grave de todos y tenía siete grados, pues de él derivaban la traición y otros más. Se encontró a un caballero que penaba este pecado por haber luchado junto al príncipe de Taranto para conquistar Durazo, llamado Lamberto de Pavia, a éste lo mató uno llamado Liberto Albanés y por su gran soberbia se dejó morir, lo habían condenado a treinta y un años en el Purgatorio y si no le hubieran reducido la pena por matar a unos cuantos moros hubiera estado doscientos años. No terminó de escuchar aquella historia cuando de pronto, los demonios lo tomaron de los hombros y se lo llevaron a un gran monte y ahí lo amenazaron de muerte: “O tú nos adoras o nosotros te mataremos. É començaronle a ferir dando le grandes golpes y mucho mal lo tratuan tanto que su carne tenía lastimada en muchos lugares” [VI, 13], pero lo volvió a salvar la encomienda a Jesuctisto.

Lo llevaron donde se penaba el pecado de la gula, que también tiene tres grados, ahí encontró una ánima a quien le preguntó su identidad cuando estaba en la tierra. Resultó ser el rey Polinador de Polismaga y de Egipto y penaba en este lugar por uno de sus tres tristes ramos: La pena de los herejes. Después los demonios se llevaron al Guarino camino del Levante.

Pasó por el lugar donde penaba el pecado de la lujuria y la vanagloria, ahí una ánima le explicó que este pecado tenía nueve grados: la lujuria tenía cinco ramos y la vanagloria cuatro ramos, pero que también el pecado de la lujuria tenía tres de la soberbia y tres de la gula [VI, 15], entonces el autor escribe una importante consideración que se debe tomar en cuenta: “[...] que las penas del Infierno no tienen esperanza ninguna de menor pena: ni así mismo de salir jamás. E los del Purgatorio tienen esperanza de salir dellas para la gloria” [VI, 16], para explicar que las penas son las mismas para aquellos que están en el Infierno o en el Purgatorio, salvo que las que están en éste último, todavía tienen esperanza para llegar al Paraíso.

El Guarino estaba en el mar donde se penaba la avaricia y encontró una ánima que resultó ser micer Brandisio al que había coronado rey de Media, quien le explicó que al tercer año de haberlo coronado rey quiso bautizar a sus dos hijos pequeños, el pueblo se enteró y no quiso que lo hiciera, así que se atrevió a bautizarlos él mismo, cuando la gente se enteró se fue contra él; micer Brandisio pecó de avaricia y fue condenado, pero él ya había purgado sus penas, el Guarino le preguntó si ahora iría a la vida eterna y Brandisio le explicó que debía estar cien años subiendo la cima de un monte, pero si la caridad y rezos de la gente en la tierra lo ayudaban, su tiempo se acortaría, pues la cantidad de diezmos se repartían para todas las ánimas del Purgatorio. Así cuando, una ánima del Purgatorio se enteraba que otra había subido al Paraíso se alegraban mucho, ésta era la causa de que sus penas fueran menos a comparación de los que estaban en el Infierno, porque las del Purgatorio se alegraban del bien, en cambio las del infierno se entristecen por el bien y por lo tanto, esas no tienen esperanza. Entonces Guarino le prometió que cuando regresara a la tierra y encontrara a su padre lo ayudaría a subir aquel monte mucho más rápido rezando por él todos los días, micer Brandisio se puso feliz de aquellas palabras y le desee encontrar a sus padres [VI, 16].

Llegó donde se penaba el pecado de la ira, el autor describe el horrendo lugar: “E salían llamas quasi azules y verdes y diversas colores, y grande hedor de azufre salíay y todo el aire estaba escuro de grande fumo que salía” [VI, 17], entonces el Guarino vio muchas ánimas enterradas, de repente los demonios cavaron un hoyo y lo arrojaron, uno de los demonios quiso engañarlo para salvarlo, pero el Guarino recordó la advertencia que le había dicho el abad de nunca aceptar su ayuda, así que, se quedó en el hoyo y los demonios lo amedrentaron con la promesa de que se quedaría con los pecadores de furia e ira, enemigos de toda templanza, mientras le decían que este pecado mortal tenía tres tristes ramos lo cubrían de tierra.



no pienses tú pecador de así librarre de los pecados mortales por aver ue decir Jesu Christo Nazareno, especialmente si tú estás en pecado mortal y no fueres confessado. E por aquesto es más menester purgar la suciedad del ánima que no la del cuerpo, porque la del cuerpo se lava con agua y los pecados del ánima quieten otro lavar más fino” [VI, 17].

El Infierno y Satanás en el Purgatorio de San Patricio.

El Guarino llegó al lugar donde se penaba el pecado de vanagloria o vanidad, después de encontrar una ánima que le explicó por qué estaba ahí, los demonios lo llevaron encima de un monte en el norte donde pensó que del frío atroz moriría, en éste estaba una cueva que parecía un pozo de donde salía un viento helado que parecía que congelaba todo a su paso, de repente los demonios lo tomaron y lo lanzaron al pozo cabeza abajo. Ahí vio a un demonio de seis alas. “E vido en medio de aquel yelo un demonio que tenía seys alas negras, siempre las meneaba como páxaro que quisiesse volar. Y estaua fincado hasta la cintura en el yelo [...] era de altura de cuarenta codos, y tenía siete cuernos y tenía tres caras, y cada cara tenía una gran boca con dos dientes mayores que de elefante. E tenía en los pechos una boca muy suzia y mas espantable que ninguna de las otras, y de aquesta boca más baxa no le pudo ver ninguna cosa, las tres cabeças que tenía eran de tres colores. La una era negra. La otra azul. La tercera cuasi morada. Y tenía en cada boca un ánima, y tenía siete culebras grandes retornadas a la garganta y a la cabeça, y sus alas eran mayores que las velas de las naos que van por la mar, y eran grandes y negras, y no tenían plumas, saluo como las alas de murciélago, y a la redonda de los pechos y de la barriga tenía una gran culebra rodeada de muchos colores, y esta culebra tenía siete cuernos en la cabeça, y era tan espantable y fea que el no pudo sufrir de la mirar” [VI, 18], entonces entendió que aquel lugar era el infierno, pero con la salvadora oración fue librado de ahí.

Pero, antes de irse de aquel lago helado vio a una mujer hundida hasta la mitad, resultó ser Rampilla, hermana de Validor; cuando el Guarino se le acercó, le preguntó la identidad de aquella horrible criatura y la de los cuatro que tenía en la boca, ella no tenía idea de con quién hablaba, entonces le respondió que era el rey del infierno: Satanás y que los cuatro que tenía en la boca eran: Judas Iscariote, quien vendió a Jesucristo; el otro fue quien vendió a César de Roma; otro, el primer Darío, rey de Persia y el último era Amalech, hijo bastardo de Gedeon, juez de Israel.

El Guarino observó a muchas ánimas que estaban enterradas boca abajo en el lago, ella le explicó que eran los suicidas, él se extrañó de que ella no estuviera ahí, entonces se lo preguntó, pero Rampilla aseveró que llegaría a ese lugar hasta que viera al caballero culpable de su encarcelamiento en el

Infierno: el Guarino. Entonces un demonio reveló la identidad de éste ante Rampilla, nuestro caballero la condenó aún más por creer que él no se salvaría, después de enterrarla de cabeza, los demonios quisieron también hacérselo a él, astutamente, los demonios le ordenaron rezar su oración para que se salvara, metiéndolo en un dilema pues si la decía estaría obedeciendo a los demonios y si no la decía estaría perdido; así que, audazmente, Guarino la recitó en su corazón y así se liberó de los demonios.

El autor explica por qué Satanás está ubicado en aquel lago: “[...] como Satanás quiso poner su silla en Aquilón por ser sobido en soberuía y semejante a Dios altísimo y su sumo fazedor y súpitamente fueron en el todos los pecados comenzado de la soberuía y de todos los vicios y iniquidades, y por esto fue puesto en el centro dela tierra [...]” [VI, 20]. También explica como todos los pecados están mezclados en el lago y fue así que el Guarino observó a los “traidores, engañadores, ladrones” (ahí vio al gigante macabeo y sus esposa, a Artilaro), “violadores”; todos sufrían diferentes y horribles castigos. Después conjuró a un demonio para que le explicara cómo estaba conformado el infierno: tiene siete cercos como los siete pecados, cada uno de los cercos tiene un pecado; cada alma que entra al infierno no puede dirigirse al pecado que le corresponde si no pasa por todos los demás primero, al pasar por cada cerco se llega a una gran puerta que es la salida, ésta está en el centro de la tierra, la cual se llama catarata del infierno.

El Guarino observó en los primeros cercos los castigos para los blasfemadores, éstos subían a un árbol que tenía cuatro hojas metálicas, huían de las llamas, se empujaban arrojándose unos a otros los pedazos de metal punzante y así se hacían pedazos. Observó a los adivinos que tenían las caras volteadas, andaban entre peñascos y espinas despedazadas. A los “jueces, escribanos, procuradores y letrados” que se corrompían por dinero, los demonios los echaban a unas enormes calderas con agua hirviendo.

Salió del tercer cerco y llegaron al muro donde se entraba al cuarto cerco, ahí observó más tormentos en que estaban otros: “donde vido punir a los que ganan sueldos de guerra, y a los sodomitas y a los vanagloriosos y a los desesperados y a los luxuriosos” [VI, 22], los primeros estaban atados a árboles donde llegaban las aves y los comían vivos. Los sodomitas huían de las llamas que les quemaban los cuerpos. A los lujuriosos el viento quemante los traspasaba, aquí había más mujeres que hombres. Luego llegó al muro que cierra todos los cercos del infierno; en él observó a los tiranos reyes, príncipes, duques, etc. que hervían en un gran lago de sangre que bullía. Luego a los soberbios troyanos que ardían en fuego. Luego a los soberbios griegos que se combatían unos a otros. Luego a los herejes que estaban sepultados en una cava de fuego [VI, 22].

Entró al sexto cerco y halló un gran muro en donde había una gran torre negra y oscura, la cual estaba rodeada de un muro que le daba tres vueltas, las cuales el Guarino debía pasar, en cada puerta había una inscripción y luego preguntó por ellas. El primer verso decía: “*contienda y delectación*”. El

segundo verso decía: "elección con malicia". En la tercera decía: "desuará sin razón" [VI, 23].

La primera significaba hacer alarde del pecado cometido y deletarse por su hecho. La segunda habla sobre quienes hacen el mal pecando, al estar conciente del pecado cometido y elegirlo para hacer daño, por eso es elección. La tercera lo dice explícitamente, desear sin razón, aquel que peca por desear desbordadamente. En aquellos versos se contenían los siete pecados mortales; los poetas y filósofos los llamaban las tres furias infernales, al primero, Megera; al segundo, Alecto y al tercero, Tesifone.

Después de pasar por las puertas con las inscripciones, el Guarino observó a los que penaban por adorar a ídolos falsos, estaban atados a unas cruces cabeza abajo en un valle lleno de fuego y de carbones encendidos. Luego a los envidiosos, que caminaban por senderos lodosos y mohosos llenos de gusanos que les comían la piel, vestían de negro y traían a cuestras grandes bultos, a la vez que maldecían a sus padres o parientes. Así, dejó el cerco de la envidia y llegó al séptimo cerco.

En este cerco encontró el alma de Mahoma "Había más de otros cient demonios para boluer aquellos otros, y trayan a mal traer un ánima la qual despedaçauan la a juntar y tornauan la a correr y a depedaçar. E Guarino preguntó que ánima era aquella repondieronle que aquella fue el ánima de Mahoma" [VI, 24]. También vio a los romanos y albaneses, el demonio le explicó que aquellos estaban ahí por soberbia, envidia y vanagloria, por esos tres pecados capitales los retenían en ese cerco.

Después de aquel cerco, el Guarino fue tomado por los demonios y lo golpearon fuertemente con palos, lo azotaron y lo dejaron amortecido, pensaron que su alma se desprendería de él, pero él recurrió a su oración tres veces, como antes, y fue salvado.

El Paraíso en el Purgatorio de San Patricio. Conversación con Elías y Enoch. Señal para encontrar a sus padres.

Después de la golpiza en la que se encomendó a Dios, el Guarino apareció en una ribera de un río, para pasar por él debía caminar por un sendero demasiado estrecho, pero con la ayuda del Dios Todopoderoso, éste camino se fue ensanchando más y más cada vez, así logró pasar por él y entonces vio a lo lejos dos hombres viejos vestidos de blanco, se fue hacia ellos y cuando se hincó: " [...] uno de ellos le hizo en la frente el signo de la sancta cruz: y echóle en el rostro un poco de agua con un hisopo que en la mano lleuaua. E díxole. Leuántate que tú has ya purgado tus pecados" [VI, 25]. El Guarino había sido muy fuerte para enfrentar el Purgatorio y ahora estaba sano y salvó de aquel tormento.

Cuando estaba con ellos observó una procesión de gente que cantaba alabando a Dios “Alabado sea el señor que te ha hecho fuerte” [VI, 26]; todos se daban la bendición y llamaban al Guarino para llevarlo al Paraíso “los muros del Paraíso eran muy altos quasi que allegauan al cielo, y según resplandecían parecía que estaua encendida en fuego, Y quando cerca llegó parecía que las piedras del muro eran de oro engastonado con piedras preciosas, e allegó con las manos a él. E no pudo conocer de que pudiesse ser. Las puertas le fueron abiertas y entrando sinó un olor tan suauíssimo que cualquier muerto resucitaría y unos de aquellos bien aventurados espíritus le dio una mançana muy odorífera y alçó las manos al cielo y dio gracias a Dios y comió un poco della que tanto lo confortó que de buena voluntad se quedara en aqueste lugar” [VI, 26].

Le preguntó a los dos hombres viejos si ese sitio era el Paraíso, éstos le respondieron que no, pero que estaba en Tierra Santa, la cual estaba alrededor del paraíso terrenal, al cual no podía entrar ningún cuerpo mortal después de que fue echado Adán del él. Pero, a éste le sorprendió que no estuvieran los tres santos profetas: San Juan, Elías y Enoch, los dos viejos dijeron quienes eran y le pidieron que les platicara qué había visto en el Infierno, cuando les narró todo lo que había visto, los dos profetas le recordaron que era mejor y más placentero guardarse para el Paraíso que condenarse al horrible mundo del Infierno.

Al Guarino le surgen repentinamente muchas dudas, Elías y Enoch le explicaron tranquila y detalladamente sus inquietudes; al cabo de un rato y a pesar de que nuestro caballero quería quedarse con ellos, los llevaron a las puertas del Paraíso y ahí observó a un personaje que le llamó la atención: “[...] vidó en medio un hombre que miraua con su cara sobre todos los coros de los ángeles, y sobre todos los cielos, y tenía abraçado delante de sí otro hombre, el qual tenía los braços abiertos, y tanto grandes que el abraçaua el cielo y la tierra, y tenía foradados los pies y las manos, y tenía una gran llaga en el costado, y de su cara echaua un grandísimo resplandor [...]” [VI, 28]. Se dio cuenta que ese personaje era Jesucristo y el hombre de atrás era el mismo Dios. Observó en los pies de éste último dos libros, preguntó sobre ellos y resultaron ser los libros del Juicio Final: escritos desde el principio del mundo y hasta el último de los días.

Después de esto, dos hombres llegaron y saludaron al Guarino, lo felicitaron por haber pasado todo aquello con gran fortaleza, le aseguraron estar salvo así que lo llevarían a un lugar seguro.

El Guarino no quiso perder la oportunidad de preguntar sobre sus padres y aquellos hombres le dieron una pista para que cuando los encontrara los reconociera, pero no le dijeron cuáles eran sus nombres “[...] tu padre es vivo y tu madre está con él, mas por ciertas cosas no te lo podemos decir [...] mas nosotros te mostraremos una similitud suya que tú por ella los conocerás quando los vieres, entonces lo llevaron a un corral cabe la yglesia, y a la puerta llegauan dos personas un hombre y una muger, y el hombre tenía luengos

cabellos y blancos, y la barua luenga y blanca, y los vestidos eran muy rotos, la muger muy pelosa y descalços los pies, la uñas luengas y las piernas sarnosas y por muchas partes se le aparecían sus carnes y assi estauan muy pobres y dixerón le a Guarino [...] mira bien aquestos que por ellos conocerás a tu padre y a tu madre en aquesta misma forma y él mirólos por todas partes por conocerlos[...] [VI, 30]; pero, le reiteraron que venía de linaje real. A continuación se abrieron las puertas de la iglesia y el Guarino salió.

Absolución de los pecados.

Después de la honra que le hicieron los sacerdotes al Guarino por haber salido bien del Purgatorio, nuestro caballero partió en búsqueda de sus padres. Micet Dinoyno le ofreció una hermana para que se casara y la mitad de su reino para que se quedara con él en Inglaterra, el Guarino no aceptó su oferta y continuó su misión.

Viajó por muchos lugares, estuvo en Inglaterra, Francia, Alemania, Hungría, Polonia, Rusia, hasta llegar a las grandes tierras de Tartaria. Regresó a Roma, llegó con el Papa Benedicto III y después de confesarse con él y de escuchar toda la historia de nuestro caballero en el Purgatorio, el Papa absolvió al Guarino de todos sus pecados. Después le informó de una guerra que haría el rey Girardo de Nápoles y de Pulla sobre los infieles de Albania para vengar a su difunto hermano, al que llamaban príncipe de Taranto, el cual hacía ya treinta años que había tomado la ciudad de Durazo y fue señor de ella un año hasta que por traición lo mataron. Entonces el papa le pidió que ayudara en su batalla contra los infieles al rey de Pulla y se convirtiera en su capitán de huestes. El Guarino muy contento aceptó la encomienda y partió hacia la nueva aventura.

El rey Girardo. Batalla contra los moros en Durazo.

Cuando el Mezquino llegó con el rey Girardo, éste ya sabía de la fama tan gloriosa del Guarino y se alegró mucho de tenerlo con él para la batalla, así que de inmediato lo nombró capitán frente a todos los señores del reino. Le deseó suerte y lo bendijo embarcándolo para navegar hacia la ciudad de Durazo.

El Guarino cercó una ciudad llamada Dulceño que estaba cerca de Durazo, se enteró por unos infieles capturados, que tenían a toda la gente dentro de la ciudad de Durazo, así como de la protección que guardaba.

Se preparaba para tomar la ciudad de Dulceño, pero antes, Napar, rey de Durazo, mandó a traer a su hermano Madar que tenía tres hijos: Arfino, Danache y Artilanor, para que le ayudaran a defender la ciudad.

Mientras tanto, el Guarino acompañado de un caballero de Capua, llamado Manfredo, lograron entrar a la ciudad de Dulceño por las escaleras que habían puesto para btrincar las cavas profundas de agua que rodeaban los

muros. Después de tomada la ciudad y al grito ¡Viva el rey Girardo! [VI, 35] hizo bautizar a los que querían salvarse y mataron a mucha gente más.

Después que supieron de la toma de Dulceño, Madar mandó traer muchos más turcos de todas las regiones: del estrecho de Lespónto (Palca, Macedonia, Saloniche, Darbo.). Por otro lado, el rey Girardo mandó a traer a su primogénito: Gerardo de Pulla, que tenía veintisiete años, para reforzar la batalla contra los moros en Durazo.

Por estrategia, fueron repartidas las batallas y la primera fue dada a Gerardo por petición suya y la segunda para el capitán Manfredo. Por parte de los turcos, la primera la haría Arfineo y Danache (hijos de Madar), la segunda sería para Artilanor (hijo de Madar) y la tercera para Silonio y Polimades (hijos de Napar) [VI, 37].

Así empezó la batalla y, sin saberlo, nuestro caballero pelearía contra sus tíos y primos, pues recordemos que ellos eran los hermanos de su madre, los cuales traicionaron a , padre del Guarino, al que tenían preso junto a su madre en Durazo.

El Guarino se enfrentó a Arfineo, Gerardo a Danache y la batalla se volvió más feroz, el Guarino mató a Danache salvando a Gerardo. El hijo de Madar: Arfineo resultó mal herido y fue llevado con su padre: "Como el mezquino enristró su lanza con el primero que se fue con Arfineo, dieron se dos grandes golpes, de manera que Arfineo quebró la lanza y el mezquino lo derribó del caballo y quebró en él su lanza, y meióse en la batalla con el espada en la mano haziendo maravillosas cosas" [VI, 38]. En la tercera batalla donde salieron Silonio y Polimades a combatir mataron muchos cristianos, pero el príncipe Girardo encontró a Polimades y lo mató atravesándole la cara; después el Guarino encontró a Artilano, también lo mató cercenándole la cabeza. Aunque el caballero Manfredo no tuvo tanta suerte, pues lo mató Silonio.

Al llegar la noche, cada parte hizo el recuento de los daños. Los moros estaban temerosos por la pérdida de tres de sus caballeros: Danache, Artilano y Polimades, se debatían entre seguir con la batalla o huir. Los moros se replegaron en la ciudad de Durazo y los cristianos, bajo el mando del Guarino se instalaron al lado de la ciudad. Pero, los moros armaron una estrategia en la que atacarían en emboscada al real del Guarino y así lograron matar a muchos cristianos.

Después del golpe que habían sufrido los cristianos a manos de los turcos, éstos tomaron mayor fuerza cuando su capitán mató a Arfineo "Entonces, Guarino vido en la batalla a Arfineo, y fuesse para él con la espada en la mano, y dióle tal golpe encima del yelmo que se lo hendió y la cabeça fasta los dientes y cayó muerto en tierra" [VI; 41]. A continuación, el Guarino se enfrentó contra Madar y después de una ruda pelea, el segundo cayó muerto y con él cayeron las banderas, empezaron los moros a huir, pero aún no acababa la batalla, pues Silonio encontró a Girardo y "[...] dió a Girardo tan gran golpe que lo derribó mal herido en tierra [...] [VI, 41], el Guarino se

fue contra Silonio furiosamente y “[...] dióle un golpe encima del espada derecha que le cortó mucha parte de la espada y todo el brazo derecho que le cayó en el suelo con la espada que en la mano tenía” [VI, 41].

Paulatinamente la batalla se tornaba a favor de los cristianos, una parte de los turcos empezaron a regresar a la ciudad para esconderse pues los cristianos los perseguían; mientras pasaba esto, Napar, el rey que caía con cada paso de los cristianos, enfrentó al Guarino en las puertas de la ciudad. Su pelea fue la más feroz que había tenido nuestro caballero en toda su vida, después de derribarse el uno al otro, el Guatino Mesquino logró quitarle el yelmo a Napar, le dio la oportunidad de rendirse y hacerse prisionero, pero Napar no accedió, por lo tanto nuestro caballero lo mató y con la muerte de éste obtuvo la victoria en la recuperación de la ciudad de Durazo.

Encuentro del Guarino con sus padres.

Después de la recuperación de la ciudad, fueron a las cárceles para liberar a todos los presos: “[...] corrieron a la cárcel a donde estauan los presos, y quebraron las puertas, y sacaron los presos. E allí dentro hallaron a Milón príncipe de Taranto, y padre del Mezquino y a su madre muger de Milón la qual llamauan Fenisa, vieja y toda vellosa con los vestidos muy rotos y despedazados, y por muchas partes mostraua las carnes, y jamás no se vido cosa para aver mayor manzilla. E quando los fallaron preguntáronles quanto auía que estauan en prisión. Respondieron que treynta y dos años y preguntaronle que quienes eran. Respondió que él era Milón, príncipe de Taranto hermano de Girardo rey de Nápoles y Pulla, y que su padre fue el duque de Borgoña llamado Girardo de Flandes. Aquesta gente los lleuaron al palacio real delante del Mezquino y Girardo, y aquellos que primero llegaron les dixeron. Señores nosotros auemos hallado a Milón que aún es biuo, el qual ha treynta y dos años que se dezía que era muerto y Girardo dixo. Traédmelo acá. Y así lo truxeron a la sala delante de él y del Mezquino” [VI, 42]. Girardo vio llorando al Guarino cuando estaba frente a Milón y Fenisa, pero Girardo no entendía por qué y así se lo explicó “[...] muy amado señor aquestos son mi padre y mi madre, ya tú sabes que te he dicho como yo he andado buscando todo el mundo hasta el Árbol del Sol y la Luna, y fui a la Cueva de la Sibila, y al Purgatorio de Sant Patricio, y nunca pude saber por nombre quien fue mi padre, y solamente he sabido tres cosas. La primera me dixeron en el Árbol del Sol que yo era rpiano dos vezes bateado, y la primera vez fue llamado Guarino y la segunda Mesquino. La segunda cosa fue que la Sibila me dixo que mi aya auía nombre Sefera y que auía sido de Constantinopla, y que fue muerta en la mar. La tercera me fue mostrado en el Purgatorio de Sant Patricio dos personas semejantes aquestas, y dixéronme: quando tu vieres dos personas de la semejanza de aquestas, aquellos serán tu padre y tu madre, y dixéronme que eran biuos” [VI, 43]. Después de conocer a sus padres el

Guarino se acercó a Milón para asegurarse de que él era su padre, pero éste último nunca se imaginó que aquel era su hijo, entonces el príncipe de Taranto le platicó cuál fue su linaje; hijo del duque de Borgoña y de Flandes, venía del linaje de Mongrona que a su vez venía del linaje de Constantino, así también, le platicó como fue armado caballero en Aspramonte por Carlo Magno, junto a su hermano el rey Girardo; de cómo empezó la guerra contra los albaneses y tomó Durazo, allí tomó por mujer a Fenisa, la cual era hermana de Napar y Madar, de cómo lo traicionaron para quitarle la ciudad y fueron apresados. Entonces el Guarino empezó a atar todos los cabos sueltos, le preguntó si había tenido un hijo, al cual le habían puesto por nombre: Guarino, Milón contestó que sí, pero que lo hacía muerto pues no tenía más de dos meses cuando fue tomada Durazo. Por último, al saber que habían estado presos treinta y dos años, justo su edad, nuestro caballero no pudo contenerse y abrazó llorando a su padre: "O padre mío lleno de fatiga porque yo no supe cuándo en Constantinopla estaua que tú eras mi padre, que días ha que yo te ouiera sacado de tanta fatiga, y assí mismo a mi madre, y corrió para ella y abraçóla y besóla, y besóle muchas vezes las manos" [VI, 43]. Y tuvo mucha alegría y felicidad nuestro caballero Guarino por haber encontrado, por fin, a sus padres, que todos los presentes se conmovieron tanto como él. Girardo abrazó a Milón, pues era su tío y al Guarino pues era como su hermano al ser su primo, mandó decirle a su padre, el rey Gerardo, todo lo ocurrido. El Guarino escribió a Alexandre a Constantinopla, a Presopoli en Persia a Antinisca avisándole que estaba vivo y que había encontrado a sus padres.

El rey Gerardo al enterarse de la aparición de su hermano y su sobrino se dirigió a Durazo para reinstalar a Milón como señor de Taranto y lo hizo duque de Durazo. Milón fue a Taranto con Fenifa y el Guarino siguió peleando, pues hizo una promesa: sacar a los turcos de Grecia; además Alexandre le informó que su padre, el Emperador, había muerto y que el rey Astiladoro con los hijos que le quedaban: Brunoro, Afitras, Armion y Tirante querían quitarle los territorios. Entonces sin pensarlo, el Guarino se dirigió hacia la ciudad de Andrinopoli, que era ciudad de Alexandre, para continuar con sus aventuras y seguir luchando.

Muerte del rey Astiladoro y sus hijos.

El Guarino y Girardo llegaron a la ciudad de Andrinopoli en Tessalia y comenzaron la batalla con furia en contra de los hijos del rey Astiladoro, a pesar de que éste último había prometido no luchar contra los griegos nunca más, así como, nuestro caballero había prometido matar a todos los hijos de dicho rey.

Fue así que empezaron a luchar Brunoro (hijo de Astiladoro) y Costancio (duque de Negroponte que estaba de lado de los griegos), pelearon fuertemente, pero tanto Costancio como Girardo no pudieron acabar con él;

quien se le encaró fue nuestro caballero: "Hijo de Astiladoro cualquier que ni seas yo no lo sé, mas sabete que no ha de quedar ninguno que no muera a mis manos de todos vosotros" [VII, 2], después de la advertencia, lo tomó de la mano, le quitó el yelmo, le cortó la cabeza y después, la lanzó entre los turcos.

Siguió Armión, hijo de Astiladoro, contra Costancio y la lucha fue ardua, pero terminó muerto el segundo. Nuestro caballero indignado se fue contra el príncipe y terminó con él. Después las huestes se retiraron a su real para tocar las trompetas y hacerle gran honra al caballero caído en batalla: Costancio.

Lloraron los cristianos la muerte de Costancio y los turcos las de Brunoro y Amion, el rey Astiladoro estaba indignado, pues todos sus hijos estaban muertos "[...] por la mano de un esclavo vendido por dineros." [VII, 3], así que mandó cercar la ciudad de manera que nadie pudiera salir o entrar a ella, para dejarlos sin provisiones; después lanzó el rumor de que tenía cercado al "[...] Mezquino matador y destruydor de los turcos en la ciudad de Andrinopoli, el qual no podía de ninguna parte auer socorro" [VII, 3], esto se supo hasta el otro estrecho y muchos vinieron en ayuda del rey Astiladoro: el rey Anfereo de Dacia, el rey Polinoro de Polonia, el rey Sardapilo de Traci, y muchos más [VII, 3].

Para contratacar, el Guarino planeó esperar treinta días la llegada de las huestes de Alexandre y después saldría una avanzada contra la de los turcos que tenían replegados a los cristianos en las puertas de la ciudad. Así saldrían el Guarino y Archilao con sus huestes a desbaratar la de los turcos; así se hizo y después de una sangrienta batalla, los griegos obtuvieron la victoria. Después de llorar la muerte de Archilao y Costancio, mandaron sus cuerpos a sus tierras natales.

El Guarino le escribió una carta a su padre contándole sobre su victoria y de la muerte del rey Astiladoro como de la voluntad que tenía de sacar a todos los turcos de aquella parte del estrecho del Elisponto hasta la parte del Danubio.

Encierro a manos del rey Baranif. Artibano.

Después de la gran fiesta que organizó Alexandre en honor del Guarino, llegó una carta dirigida a éste, que era de la hermosa Antinisca. Nuestro caballero le contó al príncipe de Constantinopla la promesa que le había hecho a su amada, así que Alexandre decidió acompañarlo. Después de pedirle a Girardo que regresara a Macedonia para ver a Milón, partieron disfrazados de moros hacia Armenia rumbo Presópolis.

Rumbo a Presópolis fueron asaltados por unos ladrones, mataron algunos con facilidad mientras otros huían, después combatieron contra dos gigantes que cortieron con la misma suerte que los dos hombres anteriores, pero en ese lugar encontraron prisioneros a los cuales liberaron y ellos les contaron que la señora de Presopoli era demandada como esposa por el hijo

del soldán de Persia, pero ella no aceptaba, pues había hecho un voto, pero lo rompería al cabo de cuatro meses. Ese voto era el que le había hecho al Guarino cuando se apartó de ella.

Llegaron a una ciudad llamada Camòpoli, la cual tenía un rey llamado Baranif, se hicieron pasar por turcos y el rey los recibió, pero dos de los sobrevivientes de aquellos ladrones que se toparon en el camino los delataron e identificaron como Alexandre y el Mezquino. Cuando supo esto Baranif mandó atraparlos y encerrarlos, después corrió la voz de que los tenía presos y como era de esperarse, recibió muchos mensajes de varios turcos que querían matar en persona al Mezquino. Baranif²⁵ decidió ahorcar al Mezquino y después descuartizar su cuerpo para mandar cada pedazo a cada rey turco que demandaba su muerte.

Mientras tanto, Artibano, aquel turco que se había convertido en cristiano y había prometido fidelidad al Guarino, regresó de su reclusión en el monte Astaron y había llegado a Italia, ahí conoció a Milon enterándose de las nuevas noticias, pero al saber de la partida de los dos aventureros y al no tener noticias de ellos desde hacía tiempo, decidió ir en su búsqueda, sin saber que éstos estaban presos en la ciudad de Camòpoli.

Artibano, por medio de lenguas turcas, pudo saber que el rey Baranif tenía preso al indomable Mezquino, y entonces hizo un plan para liberarlos. Gracias al conocimiento de todas las costumbres moriscas era imposible que sospecharan de él. Entonces, se convirtió en hombre de total confianza del rey Baranif al ver cómo le habló al Mezquino: “Si yo no mirasse la honra de mí señor Baranif yo te comería aquestas narices quitándotela de la cara por vengar a Galabi y a Falac mis hermanos, y embiásteme al traydor de Milón, tu padre, que malditos sean los dos albaneses Napar y Madar que tanto tiempo lo dexaron bivo y tu padre me tuvo ahí metido en una prisión y queríame enviar a la prisión del Papa mas Mahomad me libró de las manos de todos vosostros y huyme y soy venido para verte desmembrar pedazo por pedazo” [VII, 9]; así, se ganó acceso directo a los aposentos del rey sin ningún problema. Un día antes del ajusticiamiento preparado para el Guarino, Artibano entró a los aposentos del rey cuando éste aún dormía, aprovechó y le cortó la cabeza. Así liberó a nuestros caballeros, pero debían salir de la ciudad lo más rápido posible antes de que se enteraran de su huida y los turcos empezaron a perseguirlos. Encabezando a los turcos iba el capitán del difunto rey Baranif, llamado Malino de Arabia; después de una ardua pelea, fue muerto Malino y las huestes turcas huyeron.

Encuentro con Antinisca. Batalla contra las huestes de Leoneto, turcos y persas. Huída clandestina de la ciudad de Presòpoli.

²⁵ Baranif o Baranife

Nuestros caballeros se dirigieron a Presópolis pues se enteraron de que Leoneto, hijo del soldán, ya se había cansado de esperar y ya se había cumplido el plazo de cuatro meses, pero Antínisca pidió uno más, aquel estaba furioso y ahora quería matarla por la deshonra que le hacía.

Llegaron a Presópolis, se hicieron pasar por turcos y se presentaron ante Leoneto, Artibano le pidió su paga por pelear y una capitania, como no la consiguió, aunque le inspiraron confianza a Leoneto, los mandó a la ciudad a defender, cuando fuera necesario, a sus huestes persas: “Dixoles Leoneto: Basta que yo os fago mucha honrra pues que no os tomo los cauallos y las armas, pues que con tan poca vergüenza me demandáudes capitania de ochocientos, o de mil caualleros, por ende yo quiero que estéys dentro porque hagays mucho para defenderos a vosotros y a vuestras armas con vos de los ripianos [...] luego mandó Leoneto que fuessen leuados hazia la ciudad de Presópolis” [VII, 11].

Después de burlarse del Guarino, pues éste actuaba ingenua y torpemente para despistar, entraron a la ciudad con los dos hombres que les puso Leoneto. Cuando entraron al palacio, el Guarino le mandó un mensaje al hijo del soldán: “Dezid a vuestro señor de mi parte que haga mejor guarda de la que suele, porque la guerra de Antínisca andara de Mezquino a Mezquino.” [VII, 11]; pero, a Leoneto ya le había llegado el rumor de la muerte del rey Baranif y supo a quienes había subestimado.

Los tres caballeros estuvieron frente a Antínisca y Parvides, ninguno de éstos últimos reconoció a los disfrazados, Artibano le platicó a la dama de Presópolis que su amado estaba vivo, pero ésta se preguntaba cómo no iba en su ayuda, pues Leoneto estaba furioso con ella y quería matarla por deshonrarlo a él, al hijo del Soldán de Persia. En ese momento llegó el aviso de que las huestes de Leoneto iban a atacar Presópolis, entonces Antínisca les dijo a los caballeros “O caualleros tomaréys vuestras armas, y por mi amor que me ayudeys a defender esta ciudad, y nuestras personas, y defended nuestras amenazadas armas. Ellos respondieron: Señora si haremos más por entonces no se dieron a conocer [...]” [VII, 12]. Los tres caballeros se abalanzaron contra sus enemigos, los persas se dieron cuenta de que aquel caballero tonto y torpe no era quien había dicho ser, tuvieron miedo y regresaron a su real.

Cuando cenaban, Parvides mandó traer a su hijo Moreto, a quien el Mezquino lo había armado caballero y éste reconoció a su señor, lleno de alegría, se abalanzó sobre él y al Guarino no le quedó otra más que revelar su identidad. Entonces Antínisca lo abrazó y besó, a la vez que le decía: “Agora señor en tus manos dexo todo quanto yo tengo y toda la guarda de mi persona y ciudad. E pues que yo ya te he visto señor mío, ya ninguna adversidad me puede venir” [VII, 14].

Antínisca nombró capitán al Guarino y desde ese momento fue llamado: el Mezquino de Durazo, así, preparó las huestes para la pelea contra

Leoneto. Éste último mandó una avanzada para la batalla encabezada por el rey Ranfin, rey de Coromoran.

Empezó la feroz batalla entre las huestes de Leoneto, los persas y la gente de Presópolis cuyo capitán era Guarino, primero se lanzó a la batalla Serpeneros, hijo del rey Ranfin que murió a manos del de Durazo; después entró a pelear el padre, furioso por la muerte de su hijo, contra Artibano y éste último le cortó la cabeza. Luego llegaron Nabucarin (persa) con dos sobrinos suyos: Alinacor y Fauridon. Cuando el Guarino vio llegar a toda esa gente decidió replegarse y regresar a la ciudad para planear mejor la batalla. Pero, también en el bando persa estaban preocupados, Leoneto avisó a su padre, el soldán, de la matanza que estaban sufriendo y mandó llamar a su primo Presónico.

La batalla continuó y también murió Alinacor, pero después, por fin se encontraron Guarino y Leoneto, se dieron unos golpes, sin embargo no terminaron la batalla y cada uno regresó a su real. Por eso, el Guarino a través de un albardán, llamado Araldo, le envió un mensaje a Leoneto, pidiéndole una pelea de caballero contra caballero, pues él que había librado el territorio de Persia de los turcos y por el nombre de su linaje que llegaba hasta los reyes de Francia quería que peleara con él, siendo él, señor de Presópolis y marido de Antinisca; así, quien ganara se retiraría de la ciudad, pero si él (Leoneto) ganaba se quedaría con Antinisca. Pero, su contrincante no aceptó el reto: "Juro por Mahomad: que yo no poner a combatir mi persona con un esclavo, que sería vergüenza para mí, embriagar mi espada en su vil sangre. E mandó que al albardán fuese rapada la cabeza, porque esto era tenido por el mayor desprecio que a hombre se pudiese dar [...]" [VIII, 3].

El Guarino se enfadó mucho después de enterarse que la peor humillación para el pueblo persa era raparle la cabeza al mensajero del enemigo; se volvió a encender la batalla donde mató a Galafar, primo hermano de Leoneto, que resultó ser hijo de Presónico, éste prometió pelear contra el asesino de su hijo; después un tal Sidonio de Camópolis demandaba pelea de hombre a hombre con Artibano por haber matado a su padre Banarif a traición.

Empezó la feroz pelea entre el Guarino y Presónico culminando con la muerte de éste último, nuestro caballero le cortó la cabeza y se la llevó a Antinisca como se lo había prometido.

La sangrienta batalla cobró más muertes: la de Arcomanos de Media que se casó con la reina de Media después que murió micer Brandisio, también murió el padre de Moreto.

Llegaron a reforzar a Leoneto los dos hijos del rey Galismarte (quien había muerto a manos del Guarino en la primera batalla en Presópolis para liberar a Antinisca), estos se llamaban: Utinifar y Melidonio, pero recordemos que ellos son turcos y aunque son enemigos a muerte de los persas, ésta vez unieron su odio para destruir al Guarino y sus huestes, además también llegó

el Soldán con miles de hombres dejando la ciudad de Presópolis totalmente cercada y rodeada.

El Guarino prometió la victoria al pueblo de Presópolis, les dio ánimos para continuar. Los hijos del rey Galismarte mandaron un mensaje al capitán de dicha ciudad para que se diera como prisionero al Soldán de Persia y entregara a Antinisca, pues Leoneto ha prometido: “[...] de fazella arrastrar por todo el real y después la hará quemar y sus polvos hará aventar porque memoria ninguna no quede de ella” [VIII, 9], esa sería la única forma de que librara su vida. Por supuesto, el Guarino contestó retándolos aún más y si no fuera por la fe que profesaba mandaría arrancarles la lengua, pero aún así, los perdonaba.

Utínifar demandó batalla contra el Guarino y éste último aceptó con la condición de que mandara rehenes para evitar cualquier traición, entonces mandó a su hermano Melidonio.

Empezó la desafiante batalla entre Utínifar y Guarino que duró bastante tiempo; mientras tanto Melidonio que era rehén de Parvides comenzó a convencerlo para terminar con aquella guerra mediante muchas artimañas que él tenía bajo la manga, éste le prometía a Parvides que el Soldán perdonaría al Guarino si se entregaban todos (Guarino, Alexandre y Artíbano) a Leoneto: “E vos no veys que el Soldán está desta otra parte del río? De donde podréis aver socorro y no veys quanta gente está acá con Leoneto? Sabed que por pura razón no tenéys otra esperanza sino la muerte y destrucción de la ciudad. Yo juro por Mahomad que si tú quieres consentir en lo que yo te diré yo te haré perdonar la vida y haré perdonar la ciudad y que todos se saluen, solamente que vos querays en esto ser discreto, y que deys al Mezquino y Alexandre y Artíbano en las manos de Leoneto, y aún prometo os de hazer perdonar a Antinisca” [VIII, 10].

El Guarino mató a Utínifar y regresó a Melidonio al real del Soldán. Mientras tanto, Parvides accedió a realizar el plan y durante varios días, llevaba enviados de Presópolis ante el Soldán asegurándole la entrega de los cristianos, con la condición de que perdonara a todos sus sirvientes en Presópolis y así, hacer la paz. Pero, al mismo tiempo, el Guarino se enteró de la traición que se orquestaba gracias a Moreto, pues Parvides, su padre, se lo había confesado; cuando se enteraron, los demás acordaron seguirle el juego para armar una estrategia.

Regresó Parvides a Presópolis y le hizo saber al pueblo la promesa del soldán: conceder el perdón, dejar ir al Guarino, Alexandre y Artíbano, casar a Antinisca con Melidonio para que no se casara con Leoneto, entonces el pueblo de Presópolis aceptó el acuerdo. Pero antes, nuestros tres caballeros ya habían organizado la huida clandestinamente, dejando vivo a Parvides y sin que el pueblo se enterara para que no hubiera ningún contratiempo. Planearon escapar hacia Media, Antinisca se disfrazó de hombre: “Guarino embió a dezic Antinisca que se aderezase como auía ordenado y Moreto se lo fue a decir, ella se vistió como hombre y en algunas partes lleuaua armas” [VIII, 17].

Las huestes del Soldán encabezados por Leoneto entraron a Presópolis para apresar al Guarino, Alexandre y Artibano, pero como no los encontraron, Leoneto acusó a Parvides de haberlos dejado huir, así que lo mató y después de eso el odio de los persas y turcos se hizo notorio y empezaron a combatir. La ciudad de Presópolis quedó destrozada, el Soldán regresó a su palacio y la incógnita del paradero del Guarino y los demás quedó en la cabeza de todos.

Pelea contra Señorante en su castillo.

El camino hacia Media de nuestros caballeros se complicó cuando Antinisca desfallecía por no estar acostumbrada a los viajes largos, les faltaba aún mucho para encontrar hospedaje, así que decidieron quedarse a descansar Guarino y su amada, mientras Alexandre y Artibano recorrían el camino en busca de algún lugar para quedarse. Así, encontraron un castillo donde habitaba un moro llamado Señorante de Faragona: “[...] el qual auía fecho esta fortaleza, y tenía consigo una fermosa dama la qual era hija del rey de Faragona a la qual llamauan Diareyna [...]”[VIII, 19].

Cuando llegaron al castillo, el Señorante amenazó con pelear contra Alexandre y Artibano por ser intrusos. Moreto que trataba de alcanzarlos, encontró en el camino un lugar para hospedarse, así que fue en su búsqueda para llevarlos a aquel lugar. Mientras tanto, Alexandre y Artibano trataban de convencer aquel personaje de que sólo querían agua y comida, pero aquel insistía en combatir, así que los retó y si ellos ganaban les daría lo que pedían, pero si él les ganaba los tomaría presos y se los llevaría a su dama llamada Diareyna, que tenía en su castillo, el cual se llamaba Roca Salvaje. Entonces alzaron sus lanzas y empezaron a pelear.

Pelearon Alexandre y Artibano con Señorante, pero como estos resultaron derribados de sus caballos, los tomó presos y los llevó con la dama Diareyna, la cual los encerró en una de las torres del castillo.

Mientras tanto, el Guarino avergonzado por darle sólo frutas y yerbas a Antinisca se perdonaba con ella, cuando de repente, los encontró un hombre que les informó sobre una casa de pastores que estaba muy cerca para que descansaran, pero era peligroso, ya que él había sido el único que sobrevivió cuando mataron a sus amigos, pero al Guarino no le importó y se dirigieron hacia allá. En aquel lugar los pastores tenían toda la intención de matar al Guarino, pero nuestro caballero acabó con las vidas de los treinta pastores, aunque algunos huyeron. Así, entraron a la casa y pudieron comer todo lo que quisieron.

Moreto encontró las huellas del Guarino y Antinisca, las siguió, y encontró a los pastores que huyeron, ellos le contaron sobre Guarino, así que Moreto pidió que lo llevaran con él, después de platicar todos en confianza, aquellos pastores resultaron ser gente de Presópolis que tuvieron que huir de la

ciudad por estar totalmente destruida a raíz de la batalla entre los persas y turcos.

Al enterarse de lo que había pasado a Alexandre y Artibano, nuestro caballero se dirigió junto con los pastores al castillo Roca Salvaje. Llegaron al castillo y Guarino se ofreció a pelear con él; si el Mezquino ganaba se llevaría a los prisioneros y sería dueño del castillo y si ganaba Señorante se quedaría con todo el ganado de los pastores, Señorante aceptó el trato.

Pelearon bravamente: “[...] y enristraron sus lanças y fuéronse el uno para el otro, y diéronse dos grandes golpes, y ningún daño se fizieron. Y después pusieron manos a las espadas, y començaron una gran batalla [...] por manera que de los golpes que se dauan se cortauan las armas, y en algunas partes se ferian. Señorante se maravillava de los grandes golpes que el cauallero le daua y Guarino dezía que nunca hasta hoy se auía combatido con cauallero tan rezio ni que tales golpes diesse [...] [VIII, 24]. Señorante reconoció la fama y la fuerza de su contrincante, pero no sirvió de nada pues la pelea siguió y acabó muerto. El Guarino cercó el castillo, le llevaron a Diareyna el cuerpo inerte de Señorante y ésta celebró felizmente haber sido liberada, pues Señorante la había raptado hacía dos años, cuando ella tenía catorce años; liberó a Artibano y Alexandre y les pidió ser llevada con su padre al reino de Saragona en Armenia. Se encomendó a los caballeros como sus salvadores, ellos prometieron llevarla cuando encontraran a sus amigos.

Cuando lograron salir del castillo, Artibano y Alexandre llegaron al campamento del Guarino con los pastores y todos se pusieron muy contentos de estar de nuevo juntos. Artibano le contó a Guarino lo que pasó con la princesa Diareyna, y su petición de llevarla con su padre al reino de Saragona, Guarino accedió y partieron hacia allá. Llegaron a su destino, ya en su tierra Diareyna ayudó a vestirse como debía a Antinisca y después, el rey de Saragona le hizo gran honra al Guarino.

Las bodas y la descendencia del Guarino y sus amigos.

Diareyna se casó con Artibano y tuvieron dos hijos llamados: Polidón (como el padre de Diareyna) y el otro Guarino (en honor de su amigo). Artibano se convirtió en rey de Saragona.

Alexandre y Guarino regresaron a Constantinopla junto con Morero, El primero se casó con Lauria (hermana de Diareyna) y nuestro caballero renovó sus votos con Antinisca. Al cabo de dos meses de haber regresado, Antinisca se embarazó y Lauria también.

El Guarino y Antinisca se fueron a Durazo, Alexandre los acompañó, cuando llegaron los padres del Guarino se alegraron de verlo. También visitaron al rey Girardo de Nápoles y al príncipe Girardo.

Pasaron por Roma para llegar a Taranto, cuando llegaron nació el primogénito de Guarino llamado: Floramonte de Durazo “El qual fue uno de

los más valientísimos caballeros del mundo y más enamorado, y venció muchas batallas en muchas tierras” [VIII, 28], del cual fue padrino Alexandre.

Cuando murió la madre del Guarino, Fenisa, este tuvo el segundo hijo, del cual el autor no dice nada, ni su nombre.

Alexandre regresó a Constantinopla y Lauria ya había tenido su primer hijo, lo llamó: Guarino; después tuvo otro, al cual lo bautizó con el nombre de su padre, el Emperador: Reymundo; también tuvo otro, llamado Artibano, el cual fue valentísimo caballero.

El Guarino tuvo otro hijo, en el tiempo en que su padre, Milón, murió, así que lo llamó igual que su padre.

Cuando su hijo Milón tuvo diez años, Antínisca murió, en ese momento Guarino decidió hacer vida de ermitaño para salvar su alma y rogó a su primo Girardo que viera por sus hijos.

Guarino murió a la edad de cincuenta años “[...] y quando murió auía cinquenta años. E quedó Girardo señor de Taranto por el fijo de Guarino llamado Mezquino y por ciertos casos que después sobrevinieron ouo mucho guerra entre los de Taranto y Girardo hijo del rey después de la muerte del rey Girardo su padre, en la qual guerra murió Milón hijo del Mezquino” [VIII, 29]. Entonces, su hermano Floramante reinó por mucho tiempo la ciudad de Durazó.

Después, uno de los hijos del Guarino, no sabemos cuál, tuvo un hijo con la hija del rey Pacífero, rey de Parchiana, el cual se llamó Peleón y fue muy fuerte caballero, éste fue el primer nieto del Guarino [VIII, 29].

“Acabase la muy famosa historia del valiente y muy virtuoso caballero Guarino llamado Mezquino, en la qual allende de las grandes batallas y estrañas aventuras que él por su grandissimo essfuerço y destreza de armas suyo por la gracia de Dios siempre vencido, se trata y recuenta de todas las más partidas del mundo, assi de Asia, India y Tartaria, como de África y Europa hasta la Cueva de la sabia Sibilla contando de las cosas estrañas que dentro vido assi mismo como estuvo en el Purgatorio de Sant Patricio. La qual se imprimió en la muy noble y muy leal cibdad de Seuilla en casa de Juan Varela de Salamanca. En el año de nuestro Señor Jesucristo de mill y quinientos y XXVII años a XV días del mes de Março.”

DICCIONARIO

Milón. [I, 1]. Hijo del rey Girardo de Flandes, armado caballero al igual que su hermano Girardo por el rey Carlos en Aspramonte; príncipe de Taranto, padre del Guarino. Tomó la ciudad de Durazo donde conoció a Fenisa, ahí la convirtió al cristianismo y la hizo su esposa. Después de nacido el Guarino fue traicionado por los hermanos de Fenisa, quienes le arrebataron la ciudad y fue encarcelado junto con su esposa durante treinta y dos años hasta que fue liberado por su hijo. Fue reestablecido en su cargo como señor de Taranto y se convirtió en duque de Durazo [VII, 1].

Fenisa. [I, 2]. Turca de nacimiento, hermana de Madar y Napar. A los quince años fue tomada por Milón como esposa y la convirtió al cristianismo. Madre del Guarino (Mezquino), al cabo de dos meses de nacido, lo dio al cuidado de una dueña honrada llamada Sefera. Cuando la ciudad fue tomada a traición por sus hermanos ordenó a la nana salir de la ciudad con su único hijo. La apresaron junto con Milón durante treinta y dos años. Después de liberada, se convirtió en duquesa de Taranto y se fue a vivir allí con su esposo, mientras su hijo seguía aventurándose [VII, 1]. El año en que nace su primer nieto llamado Guarino, muere [VIII, 28].

Guarino Mesquino. [I, 3]. Hijo de Milón y de Fenisa (señores de Durazo). Después que nació fue bautizado con el nombre de Guarino; cuando fue tomada la ciudad por sus tíos, su nana Sefera se lo llevó fuera de la ciudad, embarcándose hacia Constantinopla; la galera fue asaltada por unos corsarios que mataron a la nana y lo vendieron a un mercader en Constantinopla llamado Epidonio quien lo adoptó y lo bautizó como "El Mezquino" por haber sido vendido como se vende a un esclavo. Fue armado caballero por el príncipe de Constantinopla, Alexandre [I, 8]. Se enamoró de la princesa Elifena, pero su amor no fue correspondido. Participó en una justa para ganar la mano de la princesa, pero su identidad estuvo escondida todo el tiempo por no tener todos los requisitos para ser un verdadero caballero; desde ahí empezó su fama. Fue liberado de su esclavitud por Alexandre y a partir de ese momento la duda de saber quiénes eran sus padres y de dónde provenía sería el motor que movería al caballero para aventurarse en su búsqueda recorriendo la mayor parte del mundo: África, Asia y parte de Europa. Conoció el árbol del Sol y la luna, donde se le fue revelado su verdadero

nombre y dónde podía encontrar a sus padres vivos [III, 33]; Persia, donde peleó contra monstruos maravillosos, la mezquita y arca de Mahoma, donde descubrió el secreto de tal monumento y ahí se enteró de cómo encontrar al Preste Juan [III, 28]; el Purgatorio de San Patricio, el Paraíso y el Infierno [VI, 10], para pagar por todos los pecados que había cometido al acudir a varios lugares que atentaban contra la religión cristiana, así como, la forma en cómo encontraría físicamente a sus padres; la cueva de la sabia Sibila, donde se le reveló cómo fue llevado hasta la tierra de Constantinopla [V, 8]. Peleó contra turcos, persas, árabes, cristianos, criaturas fantásticas y no humanas; restablece el orden y la justicia en batallas como la de Tigliafa [II, 28], la liberación de Presópolis [III, 6], la guerra contra los cinamomos que atacan al Preste Juan [III, 26] y cuando ayuda al soldán de Egipto y Babilonia [IV, 6]. Después de recorrer todos los lugares posibles para encontrar a sus padres y de ser excomulgado y luego perdonado por el papa, éste le ordena que vaya a comandar las tropas de Girardo, rey de Pulia (su tío, aunque no lo sabía) para combatir contra los turcos y recuperar la ciudad de Durazo. Cuando recuperan la ciudad libera, sin saberlo, a sus padres: Milón y Fenisa, los reconoce gracias a las imágenes que vio en el Purgatorio [VII, 43]. Su padre lo nombra señor de Durazo. Estaba comprometido con la princesa de la ciudad Presópolis, llamada Antinisca, prometió regresar por ella hasta que encontrara a sus padres, al cabo de diez años regresó por ella y después de convertirla al cristianismo, pues era persa, se casó con ella. Tuvo cinco hijos con Antinisca y cuando ella muere, decide hacer una vida de ermitaño; le encargó a sus hijos a su primo Girardo, hijo del rey Girardo de Nápoles. Tuvo un nieto de su hijo Floramonte, llamado Peleo de Parchiana el cual hizo cosas con las armas que pusieron en olvido las que su padre había hecho. [VIII, 29].

Alexandre. [I, 6]. Hermano de Elifena, hijo del emperador, príncipe de Constantinopla; liberó al Mezquino de ser esclavo de Epidonio y lo adoptó, le enseñó todas las estrategias para luchar. En el momento de la justa para casar a su hermana él encubrió al Mezquino para que compitiera y lo armó caballero [I, 8]. Lo defendió ante los competidores que querían desenmascararlo. Tiempo después, durante el camino hacia Presópolis fueron apresados por el rey Baranif por haberse hecho pasar por turcos, pues los reconocieron. Los salvó su amigo Artubano y huyeron juntos. Juntos siguieron su camino para salvar a Antinisca de Leoneto, hijo del soldán de Persia. Lograron escapar de las manos de Leoneto, gracias a Moreto, quien descubrió la trampa que les habían tendido [VIII, 17]. Se convirtió en señor de Constantinopla y se casó con Lauria de catorce años, hermana de Diareyna, quien se embarazó al mismo tiempo que Antinisca y parió dos hijos [VIII, 27].

Elifena. [I, 6] Princesa, hija del Emperador, hermana de Alexandre. Su padre organiza una justa para encontrarle marido, donde participa el Guarino. Ella

desprecia al Guarino por ser un vasallo, pero después de enterarse que es él el caballero misterioso que ganó la justa, se enamora de él, pero éste ya no quiere saber nada de ella [I, 16].

Rey Astiladoro. [I, 12]. Rey de Turquía y Romania, padre de los hijos que mintieron al decir que habían sido deshonrados en la justa del emperador de Constantinopla, pues ellos se adjudicaron el triunfo. Por causa de este hecho declaró la guerra a Constantinopla y con él, sus quince hijos (Torindo, Pinamonte, Manacor, Falisar, Antifot, Tanfirou, Dananate, Feramonte, Turchon, Dragon, Marsante, Turonoso, Anfiras, Aranton y Aritrian) Muertos todos, excepto dos a manos del Mezquino pues los había intercambiado por el príncipe de Constantinopla [I, 15]. Tiempo después en la batalla que libraron contra el Guarino y Alexandre para quitarle las tierras al príncipe de Constantinopla, pues había muerto el emperador, éste presenció la muerte de sus dos hijos que le quedaban, mientras tenía cercada la ciudad donde se encontraban el Guarino, Alexandre y Artibano. Decidió mandar un comunicado a todos los reyes de Turquía que tenía cercado al asesino de turcos en la ciudad de Andrinopoli, así que los llamaba para matarlo y vengarse de él. Fue así que llegaron el rey Anfereo de Dacia, rey Polinodor de Polonia, rey de Sardapilo de Traci, quienes combatirían contra el Guarino, pero todos fueron derrotados, así como también, el rey Astiladoro .

Árbol del Sol y la Luna. [I, 28]. Lugar que le recomendaron al Mezquino para que pudiera encontrar a sus padres. Por orden del Emperador de Constantinopla un encantador habló con un espíritu que le reveló que éste lugar le diría quiénes eran sus padres. Allí acudió Alejandro Magno y se enteró del lugar donde fallecería. El Mezquino decidió encaminarse a este lugar que se encontraba, según el espíritu, en el fin de la tierra, en la vía de Levante: allí donde nace el Sol y la Luna. Este tenía en su interior dos estatuas, una simbolizaba al Sol: dios Apolo, dios de la sabiduría y otra que simbolizaba la Luna: virgen Diana. Este lugar le revela al Mezquino su verdadero nombre: Guarino, también que en poniente hallaría su linaje.

Mezquita y arca de Mahoma. [III, 5]. Era redonda, no muy alta, estaba pintada la mitad de blanco y la otra mitad de negro, en medio de cada una estaba una línea roja. Tenía una capilla con dos ventanas redondas que cada una tenía su vista particular, una daba hacia la vía de Levante y la otra hacia el poniente. En medio de la capilla había un altar y alrededor de este había una gruesa reja de oro. En la mitad de aquella capilla estaba un hermoso vaso que tenía la forma de una caja de hierro, estaba suspendida en el aire, a ella la llamaban "el arca de Mahoma" y era milagrosa por eso, por estar flotando en la nada. Pero, el Guarino descubre el misterio explicado por las ciencias del por qué se mantenía estática en el aire.

Antinisca. [III, 6]. Hija del rey de Presópolis, turca de nacimiento. Se presentó ante el soldán cuando estaba el Guarino todavía ahí, para pedir ayuda, pues el rey Galismarte y sus huestes turcas mataron a su padre y hermanos, así como también, habían tomado su ciudad: Presópolis de la provincia india. El Guarino se propuso para combatir a los turcos y volverse capitán de la bella Antinisca. Después de la victoria y recuperación de la ciudad, ella y el Mezquino se comprometen. Pero, este debe dejarla esperando diez años para encontrar, primero, a sus padres y luego regresar por ella para consumir su amor. Al cabo, de los diez años, ella es acosada por el hijo del soldán, Leoneto, así que su prometido junto con sus amigos, Alexandre y Artubano acudió a salvarla. Sin embargo, no era posible que le ganaran en cantidad a las huestes del hijo del soldán y, aunque, iban a intentarlo, Parvides, nativo de Presópolis, había prometido entregar a los caballeros cristianos a cambio de restablecer la paz y no matar a su señora Antinisca, pero antes de que se consumara la traición, Moreto, fiel siervo del Guarino, alarmó a los caballeros y a la dama, para que salieran, de manera incógnita, de la ciudad. Así fue hecho y lograron escapar [VIII, 17]. Ella se entera del verdadero nombre de su prometido, después que él le cuenta todo lo que pasó para encontrar a sus padres y linaje [VII, 14]; ella se convierte a la religión cristiana y se casa con su amado. Se embaraza y tienen tres hijos: Floramonte de Durazo, el cual fue uno de los más valientes caballeros, muy enamorado y venció muchas batallas; otro del cual no sabemos su nombre y Milón. Murió cuando su primer hijo tuvo diez años [VIII, 28].

Preste Juan. [III, 28]. Sacerdote cristiano, señor y dueño de tres ciudades cerca del Río Rojo, recibía todos los tributos de los mercaderes. Tenía un palacio hermoso, donde entró el Guarino, en él había una silla puesta en el centro de aquel lugar y en los escalones para llegar a ella estaban inscritos cada uno de los siete pecados capitales, así como cada uno estaba hecho de un metal precioso que representaba a cada uno de los pecados. Ahí habitaba un sacerdote que era el preste Juan, en su cabeza llevaba una cinta con los siete dones del espíritu escritos: primero, "teme a dios y desprecia la soberbia"; segundo, ten piedad del prójimo y desprecia la envidia"; tercero, obedece la ciencia de Dios y desprecia la ira"; el cuarto, está en la fortaleza de Dios y desprecia la avaricia"; sexto, ten el intelecto con dios y desprecia la gula"; séptimo, estudia la sabiduría de Dios y desprecia la lujuria" [III, 28]. Él hablaba griego y latín. Le pidió al Guarino que se convirtiera en capitán de sus tropas para pelear contra los cinamomos, criaturas no humanas, parecidas a los gigantes que se levantaron contra el preste. El Guarino combatió con Galafar, el capitán de los cinamomos, después de la dura batalla, el cristiano le cortó la cabeza a su contrincante y se la llevó al Preste en señal de confianza y victoria [III, 33]. Después de obtener la victoria, el preste, además de la honra que le hizo, quiso darle, al Mezquino, todas las riquezas: castillos, navios repletos de oro, hasta ofrecerle la señoría de toda la India, pero este no la

aceptó y ante todos los señores y súbditos del presté, argumentó que lo único que él quería era encontrar a sus padres, así que sólo pidió dos guías para que lo llevaran a las tierras del soldán de Babilonia y el presté Juan se lo concedió [III, 36].

Sibila Cumea. [V, 1]. Sabia encantadora. De las diez sibilas (Albunea, Eritrea, Saba de Arabia, Astric, Afrecia, Cipriano, Samia, Elesponteo, Fngia) que existieron ella era la séptima, se llamaba Cumea. Su pecado fue creer que en ella rencarnaría la virgen María y por ende de ella, Jesucristo; pero como esto nunca aconteció, se desesperó y fue enjuiciada a pena perpetua en aquella montaña de Apenino. Ella era la más hermosa mujer que el Guarino nunca antes hubiera visto, su belleza lo encantaba cada vez que podía, sin embargo, este ya tenía advertido aquello y sabía como safarse del encantamiento. Ella le informó de cómo llegó siendo bebé a Constantinopla, de Sefera y la muerte de esta. En una de sus muchas pláticas con el caballero ella le hablaba sobre el cuerpo humano y su relación con los cuatro elementos de la Naturaleza, así como de la relación con los signos zodiacales; también de la dependencia de los movimientos humanos regidos por los planetas. Le contó cómo fue bautizado bajo en nombre de Guarino, pero no le decía quiénes eran sus padres si no tenía relaciones con ella y como el Mezquino nunca aceptó, la sabia Sibila nunca le respondió nada más sobre su linaje.

Purgatorio de San Patricio. [VI, 5]. En la entrada al Purgatorio había una iglesia llamada “Los doce apóstoles”, pero que antes de entrar se enteró de la historia de este imponente lugar: la isla donde está el Purgatorio se llamaba “isla santa” porque no muere en ella ninguna persona y su clima es siempre templado, pero en la antigüedad se llamaba “la isla de subevención y a ella no podía ir a habitar ningún animal terrenal, pues el aire era tan denso que los hombres no lo aguantaban y los que llegaban a estar ahí suplicaban que los sacaran de aquella isla y luego morían. Cerca de la isla había una iglesia donde habitaban doce hombres que siempre administraban los sacramentos. Cuando San Patricio llegó aquella isla, encontró a cristianos que sólo eran vanidosos de sí mismos y no se preocupaban por bautizarse ni difundir la fe cristiana, sólo tenían un nombre y eso era todo; San Patricio se preocupó por ellos y demandó a su Dios que le diera fuerza para regresar a aquella gente al camino de la fe cristiana, pues vivían casi como infieles. Así, empezó a predicar la fe y el santo bautismo, pero ellos se burlaban de él, San Patricio les advertía sobre el juicio final, cómo Dios les daría a los buenos vida eterna y a los malos y pecadores las penas del infierno, pero ninguno se salvaría si no estaban bautizados, ya que era el primer paso para ser limpio, puro y purgado de sus pecados. Sin embargo, los hombres seguían sin creerle y hasta que no observaran lo que San Patricio decía no le harían caso; entonces se vistió de silicio y estuvo un año en oración rognado a Dios que le mostrara aquello que

debía hacer para que la gente le creyera; entonces se le apareció Jesucristo y se lo llevó a la isla santa, le mostró una cueva muy grande y le dijo que aquel que entrara a esa cueva arrepentido y confesado de sus pecados sería salvo y quedaría puro y limpio como un niño recién nacido; dentro de la cueva se encontrarían al demonio y no debían obedecerle sino estarían perdidos. Así, aquellos que entraran a ese lugar verían el purgatorio, el infierno y la gloria de la vida eterna, ese sería la mejor forma de mostrarle a cualquiera lo prometido por Dios en el juicio final. San Patricio llegó a predicar a Ibernía y el poder de sus palabras lo hizo convertirse en arzobispo de aquel lugar y con ello, su primer pastor. Él hizo construir a lado de la cueva una iglesia en honor y reverencia de Dios y de los doce apóstoles, dentro de ella habría dos columnas y una puerta para cerrar y abrir con dos llaves, pues nadie la podría abrir con el consentimiento del arzobispo de Ibernía y el abad, ellos tendrían en su poder las dos llaves. El Guarino logró entrar para poder limpiar todos sus pecados, pero fue advertido de los peligros que lo acecharían.

Dentro de él las almas aún tenían esperanza de salir, siempre y cuando la gente en la tierra rezara por su salvación, sin embargo las almas que se encontraban en el infierno no tenían ninguna posibilidad de salir de él. El Guarino se encuentra a varios personajes que conoció cuando ellos vivían, por ejemplo, micer Brandisio, rey Polinodor, Ranpilla; pero también pudo ver a Mahoma en las fauces de Lucifer, además de observar al mismo Satanás en el infierno, pudo contemplar a Jesucristo y a Dios en el paraíso.

Cuando salió del Purgatorio, en la iglesia de los doce apóstoles, se le aparecieron estos, Elías y Enoch, ellos le revelaron una visión donde observó a su padres harapientos y peludos, por estar tanto tiempo encerrados, le advirtieron que así los encontraría y esa era la forma que tenía para reconocerlos, pero también, le dejaron claro que su linaje era de sangre real.

Napar. [VI, 33]. Moro, hermano de Fenisa. Le quitó la ciudad a Milón a traición. Encerró a Milón y a Fenisa durante todo el tiempo en que él reinaba Durazo. Tenía dos hijos llamados: Silonio y Polimades. En la batalla contra las huestes cristianas del Guarino y Girardo, este le mandó a decir a su hermano que se resguardase en Durazo mientras él atacaba el real del Guarino. Después de la fuerte batalla y saber de la muerte de su hermano, sobrinos e hijos muertos por el Mezquino, se fue contra este rabiosamente, pero su contrincante lo derribó y a la oferta de tomarlo como prisionero, se negó, así que fue rematado por el hijo de Milón.

Madar. [VI, 33]. Moro, hermano de Napar y Fenisa. Compartía el señorío de Durazo con Napar. Tenía tres hijos llamados: Arfineo, Danache y Artilanor. Al saber que el Guarino había tomado la ciudad de Dulceño mandó a traer de Turquía a todos los hombres posibles. Murió en batalla a manos del Mezquino.

Girardo. [VI, 36]. Primogénito del rey Gerardo, príncipe de Pulla, primo del Guarino. Fue mandado por su padre para que peleara al lado de su primo, aunque no lo sabía, para recuperar Durazo. Después de la dura batalla y quedando por parte de los moros sólo Silomo, este le clavó la lanza a Girardo dejándolo malherido, pero lo salvó su primo; después pudo matar a Polimades.

Artibano. [VII, 8]. Moro de Licona convertido al cristianismo, siervo en un primer momento del Guarino, pero luego lo nombró caballero. Fue en busca de Alexandre y el Mezquino cuando los tenía encerrados el rey Baranif, pero antes de esto, Guarino lo mandó con su padre Milón a Italia, este lo mandó con el santo papa para que lo bautizara y le puso el nombre de “Esforzado”, esperó al hijo de Milón y al príncipe de Constantinopla a que regresaran, pues eso habían prometido, sin embargo, al ver que no retornaban, los padres del Mezquino se afligieron tanto que Artibano decidió partir en su búsqueda. Fue así que se enteró que estaban presos por el rey turco y los liberó ganándose la confianza de Baranif, esperó y en una oportunidad le cortó la cabeza al rey, tomó las llaves de las celdas y los tres caballeros se fueron juntos libres. Siguieron el camino a Presópolis, donde Leoneto quería desposar a Antinisca, antes de que el hijo del soldán entrara a la ciudad, los caballeros junto con la doncella lograron escapar gracias a Moreto, quien les dijo sobre el plan de su padre de entregarlos a Leoneto. Tiempo después cuando conoció a Diareyna, hija del rey Polidón, se casó con ella y tuvo dos hijos, uno llamado Guarino, por su amigo; el otro, Polidón por el abuelo. Se convirtió en rey de Saragona [VIII, 27].

Leoneto. [VII, 11]. Hijo del soldán de Persia, Almanzor. Él quería tomar como esposa a Antinisca por capricho, pero ella se oponía por estar esperando a su amado Mezquino. Al ser rechazado, se enfureció y rodeó la ciudad de Presópolis para casarse con ella a la fuerza, esto llegó a oídos de los tres caballeros cristianos y partieron en su ayuda. Al llegar a Presópolis, Guarino, Alexandre y Artibano se hicieron pasar por persas, pues Artibano sabía como hacerlo, así llegaron al real de Leoneto. Lograron penetrar a la ciudad sin impedimento y hablaron con Antinisca, esta sufría por no saber nada del Mezquino, pues no sabía que los tenía enfrente ya que ellos estaban encubiertos; ellos no se destaparon para que no corriera el rumor y no fue sino hasta el momento de pelear contra la gente de Leoneto que revelaron sus verdaderas identidades, Leoneto se niega a pelear contra el Guarino por ser un esclavo y lo rehuyó, sin embargo lo reta rapándole la cabeza al mensajero de este cuando va a su real a dejarle claro que él no se casará con Antinisca. Queda enfurecido y mata a Parvides cuando se da cuenta que sus adversarios han escapado de la ciudad, después de que se le había prometido entregárselos con vida.

LISTA DE PERSONAJES

Sefera. [I, 3]. Griega nativa de Constantinopla, dueña honrada, nodriza encargada del hijo de Fenisa y Milón: Guarino. Huyó con el bebé hacia su nativa tierra, pero su galera fue asaltada por corsarios, éstos la violaron y después la mataron. Los corsarios vendieron al bebé a un mercader de Constantinopla.

Epidonio. [I, 5]. Mercader de Constantinopla que compró al Guarino siendo un bebé a unos corsarios; lo adoptó y su mujer lo bautizó con el nombre del Mezquino por haber sido vendido como esclavo. Crió al niño como a su propio hijo y lo mandaba al palacio del emperador a aprender griego, latín y turco al igual que a su otro hijo legítimo, Enidonio. El Guarino estuvo quince años con él, hasta que el príncipe Alexandre compró su libertad. El emperador le preguntó todo sobre cómo adquirió al Mezquino y explicó cómo lo había comprado a unos corsarios [I, 28].

Enidonio. [I, 5]. Hijo legítimo de Epidonio (quien adoptó y crió al Guarino). Fue como un hermano para el Guarino.

Antisor. [I, 17]. Hijo del rey Astiladoro muerto por el Mezquino cuando pelearon en Constantinopla por la supuesta honra arrebatada en la justa del emperador, le hundió el yelmo y la cabeza con su espada.

Manacor. [I, 17]. Hijo del rey Astiladoro. En la batalla contra el Mezquino para recuperar la supuesta honra de la justa, este se abalanzó hacia su contrincante, el Guarino lo derribó y le propuso ser prisionero, pero Manacor lo haría si derribaba a sus otros dos hermanos; así fue y junto con sus dos hermanos fueron presos, hasta que su padre los intercambió por Alexandre a quien, ellos tenían prisionero.

Costancio. [I, 21]. Duque de Negroponte que comandó a un grupo de guerreros siguiendo a su capitán Guarino para pelear en contra de los turcos (hijos del rey Astiladoro) y expulsarlos de tierras cristianas. Participó en la primera pelea contra Brunoro en la cual casi cae muerto sino fuera por su aliado Girardo, primo de Guarino. Después se encontró con Armión, pelearon arduamente, sin embargo, fue atravesado por la lanza del contrincante y cayó muerto.

Archilao. [I, 21]. Caballero griego que ayudó al Guarino con sus más de mil hombres a combatir contra los hijos del rey Astiladoro en Andrinópolis, tierra que quería ser arrebatada a Alexandre. Fue muerto en batalla.

Brunoro. [I, 25]. Hijo del rey Astiladoro. Después de haber llegado a una tregua en la guerra contra los cristianos, desafió al Guarino diciéndole que cómo era posible que un esclavo vendido y comprado hubiera podido vencer la sangre troyana, sin siquiera saber quienes son sus padres y generación. El Mezquino cuando lo escuchó le prometió que si su generación era de nobles o hidalgos le juraba matarlo con sus propias manos para que se arrepintiera de sus palabras. En la batalla de Andrinópolis, peleó contra Costancio y casi lo mata, pero lo salvó Girardo. Después encaró al Mezquino y pelearon fuertemente, nuestro caballero juró matarlo como a todos sus hermanos y así fue, lo tomó de la mano izquierda, le quitó el yelmo de la cabeza y lo degolló, después lanzó su cabeza hacia los turcos.

Armión. [VII, 2]. Hijo de Astiladoro que mató a Costancio, pero el Guarino se enfureció con él por haber matado a su amigo y se fue contra él, así lo dejó muy malherido, pero los turcos lo salvaron y se lo llevaron.

Brandisio. [II, 5]. Llamado por el Guarino: micer Brandisio. Francés, originario de Bona en Gasconia liberado por este de una cueva donde lo había encerrado un gigante. Su misión era buscar aventuras junto a su compañero Laminado, pero el gigante mató a su compañero y lo encerró. El Guarino le ofreció ser su compañero y Brandisio gustoso aceptó; lo acompaña para llegar al árbol del Sol y la Luna.

El Alfamech. [II, 7]. Cuando el Guarino llegó a Media camino al Árbol del Sol y la Luna encontró un castillo del cual era señor el alfamech (nombre del oficio principal de Media, de rango más alto e importante después del rey). Este alojó al Mezquino y a micer Brandisio en su castillo y cuando estos presumieron su fe precedida por la fortuna, así como el dominio del griego y el turco, éste les hizo gran honra y los invitó a cenar. Después les tendió una trampa para robarles las armas y después matarlos. Pero resultó fallido su plan y los otros huyeron de él.

Tamor. [II, 7]. Capitán de las huestes del alfamech, por órdenes de éste les tiende una trampa al Guarino y Brandisio para quitarles las armas y de paso matarlos; cuando pelea contra el Mezquino cae muerto después de la lucha.

Amidan. [II, 14]. Reina del reino de Media a la que ayudaron el Mezquino y Brandisio para conservar su reino del alfamech y Calidicor. Ella nombra al Guarino su alfamech para defender sus tierras. Después de la victoria, se casa

con micer Brandisio, se convierte al cristianismo después de ser bautizada por el caballero Guarino.

Pacifero. [II, 15]. Rey de la ciudad de Solta en Parchiana Maurica, Persia. Padre de la princesa que se enamoró perdidamente del Guarino. Engañó a este para robarle las armas y el caballo, además lo hizo arrestar, en ese momento lo vio una de las hijas de este rey, muy hermosa, quien le propuso al Guarino que se casara con ella para que pudiera escapar de su padre; así que aceptó sólo para salvarse. Con ella, nuestro caballero perdió la virginidad, ella se embarazó de él y tuvo un hijo llamado Peleón que fue muy valiente caballero, en su época. Al rey Pacifero lo mató el Guarino cuando este lo siguió para matarlo por haber huido de la ciudad.

Pantamíneos. [II, 20]. Animal fantástico que vivía en el río Pidus Indus, por donde pasa el Mezquino y sus guías en Tartaria. Aquel animal mata a unos de los guías, el Guarino intenta matarlo y termina atravesándole la lanza después de cortarle una pierna con su espada, pues era muy fuerte y no moría fácilmente. Después de matarlo, lo contempla asombrado por sus características: tenía el cuerpo grande como elefante, tenía cabellos de asno, tenía cabeza de búfalo, sus orejas eran enormes y pies de pato, así se percató de que es un animal acuático.

Monóculos. [II, 23]. Criaturas fantásticas parecidas a los ciclopes. Eran gente mal formada, negra de color y tenían un solo ojo en medio de la cabeza, así como, grandes cuerpos y viven en el reino de Redordas, en una ciudad llamada Arcoyta, India.

Cient ojos. [II, 23]. Animales fantásticos que tienen cuerpos de asno y la cabeza de toro, tiene dos cuernos y piernas de león. Está encorvado, poseía dos dedos en cada extremidad, tenía un solo diente en toda la boca. Vivían en lugares apartados de la India.

Picinales. [II, 23]. Criaturas fantásticas que son originarias de la ciudad de Canogitia en la India. El Guarino observó como recuperaban las semillas de mostaza, su modo de sobrevivir, en los sembradíos; estos le prendían fuego a la cosecha para que las semillas estuvieran listas para intercambiarse. Ellos eran muy chaparros, así que cuando se incendiaba el terreno salían muchas serpientes y bichos a la superficie, alimento de las cigüeñas, así que llegaba un momento en que estos pequeños seres lidiaban con las aves para recoger las semillas y salir salvos de su misión.

Artimicor. [II, 26]. Criatura fantástica que tenía cuerpo de león, cabeza de humano, tenía tres filas de dientes en la boca, su voz era de hombre, pero

también silbaba como serpiente. Peleó fuertemente con el Guarino, pero fue derrotado y muerto por este.

Zempotroca. [II, 27]. Cerca del río Daones se encontraba una selva que albergaba cualquier cantidad de animales salvajes, entre los cuales habían unos que eran llamados zempotroca: tienen el cuello largo y ancho, pueden meter y sacar la cabeza como lo hace una tortuga y tienen la fuerza de cuatro elefantes.

Cariscopo. [II, 28]. Árabe convertido, originario de la ciudad de Saba, capitán de las huestes del rey de Tiglafa. Convenció al Guarino de convertirse en capitán y pelear contra los moros; después de obtener la victoria y conquistar tierras de infieles, este acompañó al Mezquino, como se lo había prometido, hasta el árbol del Sol y la Luna.

Pomedas. [III, 2]. Habitante de Meca quien les dio posada al Mezquino y a sus guías para después llevarlos ante el soldán de Persia.

Almanzor. [III, 2]. Soldán de Persia que honró mucho al caballero cristiano y ante el cual el Guarino se hizo pasar por persa para que lo llevara a la gran Mezquita y así, poder observar el arca de Mahoma.

Tenaur. [III, 3]. Señor que estaba con el soldán de Persia cuando el Guarino contaba todas las grandes aventuras que había cruzado y todos los lugares que había visitado, pero Tenaur no le creyó y lo llamó mentiroso ante el soldán, entonces se batieron a duelo de honra, donde la fuerza de nuestro caballero hizo que Tenaur se arrepintiera de sus palabras y terminó pidiéndole disculpas ante el soldán y todos los señores reconociendo el honor de este. Después en la batalla contra los turcos el Guarino le salvó la vida.

Rey Galismarte. [III, 6]. Padre de Grandonio, Pantaleón, Sinistauro y Antinifal. Señor de Damasco, Siria, Judea y Palestina, que en nombre del rey Astiladoro tiene en su poder el resto de Turquía. Mató al padre de Antinisca y romió la ciudad de Presópolis, por órdenes del mismo rey. Pero, en la batalla para recuperar la ciudad de Antinisca, el Guarino lo mató.

Sinistauro. [III, 12]. Hijo del rey Galismarte, primo de los hijos del rey Astiladoro que invadieron Presópolis. El Guarino luchó con él después de obtener la victoria para los árabes y persas y derrotados los turcos. Acabó matándolo y cortándole la cabeza.

Parvides. [III, 13]. Turco de nacimiento. Da su apoyo y ayuda al Guarino como capitán de los persas en contra de Sinistauro y el rey Galismarte. Es convencido por Milidonio, en la batalla contra Leoneto, hijo del soldán, para traicionar al Mezquino, Alexandre y Arúbano, pues había prometido

entregarlos para que los perdonaran, pero, Moreto lo descubre y logra hacer que nuestros caballeros se escapen.

Hijo del dios Marte. [III, 13]. Así le apodaban los árabes y persas al Guarino, gracias a la fama de valeroso y fuerte caballero que se había extendido por aquellas tierras.

Amigran. [III, 13]. Turco de nacimiento. Padre de Moreto. Le dio posada al Guarino en Presópolis y le presentó a Parvides.

Moreto. [III, 14]. Turco, hijo de Amigran. Nombrado caballero por el Guarino por su valentía y su voluntad para defender su ciudad. Cuando el Mezquino estaba de incógnito en Presópolis para defender a su amada y a la ciudad de las manos de Leoneto, este lo reconoce. Además, gracias él, se pueden escapar de la trampa que les habían puesto, por la traición de Parvides para entregarlos al hijo del soldán.

Presonico. [III, 18]. Sobrino del soldán de Babilonia, enamorado de Antinisca. Ayudó a obtener la victoria del Guarino y sus huestes en contra de los turcos (huestes del rey Astiladoro) y recuperar la ciudad de Presópolis. Pierde la esperanza con Antinisca cuando se enteró que ella se enamora del Guarino.

Durazo. [I, 1]. Ciudad en Albania cuyo señor era Milón, pues se las había quitado a los hermanos, Napar y Madar, hermanos de Fenisa. Ahí se conocieron Milón y Fenisa, después de convertir en cristiana a la hermosa doncella, este se casó con ella. Después nació el caballero Guarino Mezquino, pero a los dos meses fue sacado de la ciudad, por su nodriza Sefera, para salvarlo de las manos de sus tíos que recuperaban a traición esta ciudad. Los hermanos de Fenisa encerraron a la pareja durante treinta y dos años mientras los malvados Napar y Madar estuvieron como dueños y señores de la ciudad y el reino. Guarino la recuperó mucho después y liberó a sus padres, sin saberlo; cuando conoció a estos, su padre lo nombró señor de ella.

Masarpi Coronas. [II, 22]. Cuando el Mezquino pasó Tartaria llegó a unas grandes montañas por donde había pasado Alejandro el Magno, ahí observó unas muy altas, pero estas se encontraban en la vía de las partes frías y él y sus guías debían seguir la vía de las partes calientes, es decir la vía de Levante [II, 22]. Aquellas montañas que dejaron atrás eran las más altas del mundo y en ellas Alejandro Magno había encerrado las diez tribus de Israel por ser diferentes a la natura humana; los guías también le contaron que ahí había encerrado a los tártaros gigantes sin fe y, cuando quiso saber quién era el verdadero Dios, escuchó a una voz decir: el Dios de Israel, entonces, Alejandro Magno tuvo una visión en la que se le apareció el padre de

Jesucristo y le pidió que le demostrara su poder: si de verdad era él el único y más grande Dios del mundo, mandara a cerrar aquellas montañas. A la mañana siguiente estas estaban juntas y selladas. Y mientras le seguían contando aquellas historias al Guarino, se acercaban más al monte Tigrifonte, donde se encontraba el Árbol del Sol y la Luna.

Monte Tigrifonte. [II, 22]. Cerca del mar indio está la isla Taprobana Renuca y ahí el gran monte Tigrifonte donde están el árbol del Sol y la Luna. Debajo de ella está la India y Persia, así como Arabia Felice y Egipto.

Cinamomos. [III, 27]. Nómadas que vivían atacando ciudades, eran grandes y fieros, hacen la guerra a toda aquella tierra que se les apetezca; una de ellas fue la del preste Juan que defiende el Guarino. Se comportaban como animales, sólo comían, bebían y se reproducían. Fueron vencidos por el Guarino y la gente del Preste Juan.

Galafar. [III, 31]. Capitán de los cinamomos, fuerte y atrabancado. Peleó ferozmente con el Guarino, este último lo tenía casi vencido, le propuso darse como prisionero, pero Galafar se rehusó, entonces el Mezquino le cortó las piernas y lo derribó ganando la contienda. Las huestes de nuestro caballero llegaron a rematar al capitán cinamomo y le cortaron la cabeza para llevársela al preste Juan como señal de victoria.

Polinodor. [IV, 3]. Rey de Polismaga, Egipto. Rey que encerró al Guarino por un malentendido con unos pastores; pero cuando se supo la verdad y se declaró inocente al Mezquino, éste lo liberó y le pidió perdón. El rey le pidió que peleara contra los árabes pues estos habían comenzado la guerra en contra del soldán de Babilonia y Egipto. Ellos necesitaban un capitán ripiado para ganar quella guerra. Los capitanes de los árabes eran dos, llamados Nabar y Falisar quienes habían matado al capitán egipcio. Llevó al Guarino con el soldán de Babilonia, este lo nombró capitán de sus hombres y peleó con ayuda de los reyes de Babilonia contra los moros. El Mezquino lo bautizó, secretamente al cristianismo.

Nabar. [IV, 9]. Capitán de los árabes. Hizo la guerra contra el soldán de Babilonia y Egipto. Peleó contra el Guarino y sus huestes egipcias. Fue apresado por los guerreros egipcios y llevado ante el Mezquino quien mandó cortarle la cabeza.

Falisar. [IV, 9]. Capitán de los árabes, junto a Nabar. Muerto por el rey de Polismaga, Polinador, le cortaron la cabeza y se la enviaron al Guarino, este a su vez, se la envió, junto con la de Nabar, al soldán de Babilonia.

Micer Dinoyno. [IV, 19]. Caballero hidalgo nativo de Inglaterra, de la ciudad de Nogales. Su barco naufragó antes de llegar a su destino: Jerusalén (a la tumba de Jesucristo) y fue acechado por los moros hasta que llegó a salvarlo el Guarino. Como era hombre de fe cristiana, al igual que el Mezquino, se hicieron muy amigos y compañeros de aventuras. Se separa de su amigo cuando este se encamina hacia Italia para encontrar a la sabia Sibila. Dinoyno se queda en una peregrinación que iba hacia Jerusalén. Le hace prometer al Guarino que lo visitará en su tierra cuando pase por ahí. Tiempo después lo acompañará hasta Irlanda para que el Mezquino entre al Purgatorio de San Patricio.

Artilafo. [IV, 21]. Moro convertido al cristianismo por el Guarino, vivía en un castillo llamado Caltos. Junto a micer Dinoyno y el Mezquino pelearon contra Almonides y Artilaro, moros que le habían arrebatado a Artilafo sus tierras después de matar a su padre en su ciudad natal: Filofida. Hizo un juramento con sus dos amigos de nunca separarse hasta que la muerte lo hiciera y junto con micer Dinoyno y Guarino, se hicieron llamar “los tres caballeros” [IV, 24]. Después de obtener la victoria y matar a Almonides y Artilaro le fueron regresados todos sus bienes. Se separó de sus amigos después del acontecimiento de Ranpilla y Validor y se quedó en Túnez con el rey de Berbería, pues éste le ofreció una hija para casarse.

Almonides. [IV, 25]. Africano, señor de la Morea, quien junto a Artilaro arrebató a Artilafo sus tierras y mató a su padre; además quería arrebatarle el castillo Caltos a Artilafo. Peleó con Guarino y este último lo mató.

Artilaro. [IV, 27]. Señor de la Morea junto con Almonides, quería matar a Artilafo, pero cuando supo de la muerte de su aliado, indignado pidió pelear hombre a hombre con cada uno de sus contrincantes (Guarino, Dinoyno y Artilafo). Tomó preso a Artilafo y a Dinoyno. El Mezquino estuvo a punto de caer preso, pero logró reponerse de tan brutal batalla y mató a duras penas al feroz Artilaro, así pudo liberar a sus dos compañeros.

Validor. [IV, 31]. Capitán y señor africano de las huestes de la ciudad de Domesca, cerca del río Dastinisi. Guerrero temido por todos, lucharía con las huestes del Mezquino en una aventura. Muerto a traición por su hermana Ranpilla, quien le cortó la cabeza a cambio de casarse con el Guarino, trato que hizo con Artilafo, pero que siempre fue mentira.

Ranpilla. [IV, 32]. Hermana de Validor, era negra como el carbón y con un cuerpo bien proporcionado, tenía el cabello corto y rizado, boca grande y dientes blancos, ojos rojos como el fuego. Se enamoró de oídas del Guarino por toda la fama que contaban de él cuando iba a enfrentarse a su hermano y su gente. Enamorada perdidamente, mandó a un mensajero al real del

Mezquino para negociar la muerte de su hermano a cambio de casarse con aquel caballero, para convertirlo en señor de toda la Morea, Berbería y toda África. Artulafo, quien fue el que encontró al mensajero de Ranpilla le garantizó la boda con el caballero que pedía si realmente mataba a su hermano Validor, asegurándole que el propio Mezquino estaba enterado de todo y en realidad no era así. Cuando Ranpilla se enteró del sí de su amado preaprobó todo un plan para emborrachar a su hermano y llevarlo a su habitación para después, cortarle al cabeza. La cruel dama mandó la cabeza de su hermano al real del Guarino. Cuando entraron al real de Validor por haber ganado a los pocos guerreros de este que habían resistido al combate, nuestro caballero se encontró con Ranpilla, esta se echó a sus pies, pero este la rechazó y la maldijo por ser traicionera y vil pues haber matado a su propio hermano había sido un acto de traición y deshonra, Ranpilla al escuchar estas palabras se dio cuenta que el Guarino no le correspondería su amor, así que decidió quitarse la vida atravezándose una espada en el corazón mientras maldecía en nombre de Mahoma al Mezquino y Artulafo.

Huésped Anuelo. [V, 3]. Nativo de la ciudad de Norza que estaba a lado de la montaña donde vivía la Sibila. Este le platicó al Guarino la historia sobre dos mozos que buscaban a la sabia y que cuando llegaron a la entrada de la cueva no lograron entrar por las horribles y temerosas cosas que les pasaron en aquel lugar, ahí encontraron dos ermitaños que los intimidaron aún más para que no entraran, estos ermitaños tenían en su ermita una escritura que hablaba sobre un hombre llamada micer Leonel de Salva que era de Francia, el cual fue por amores de una amiga suya, pues le había prometido ir, pero nunca pudo entrar por los terribles vientos que salían de la boca de dicha cueva que lo azotaron hasta morir. Él le explica al Mezquino como llegar hasta la ermita para que hallara a los ermitaños y ellos le mostraran la entrada a la cueva. El valiente caballero se confesó con el huésped y le encargó por dos años a su caballo y armas, hasta que él regresara sano y salvo.

Ermitaños. [V, 5]. Ellos fueron quienes al Guarino le advirtieron de los peligros que sortearía la cueva de la sabia Sibila, le dieron algunos consejos para salir sano y salvo de aquel endemoniado lugar: siempre pronunciar el nombre de Jesús cuando se encontrara en situaciones difíciles, tenía que estar armado de las siete virtudes: las cuatro cardinales (fortaleza, justicia, temperancia y prudencia), las demás (fe, caridad y esperanza), así como debía librarse de los siete pecados mortales y de sus vanidades (soberbia, ira, acidia, avaricia, envidia, gula), pero sobre todo de la lujuria, pues dentro ese sería el de mayor tentación y harían todo lo posible para que cayera en él. Al paso de siete días observaría realmente quiénes eran aquellas doncellas aparentemente hermosas. Ellos le dijeron que debía estar dentro durante el tiempo en que el sol da una vuelta completa (365 días y 6 horas), es decir, hasta que el sol pasara por las doce casas de los doce signos zodiacales [V, 5]. Pero, serían

ellas quienes le dirían cuándo salir a tiempo de aquel lugar y él debía estar atento, porque si no salía al cabo de ese lapso, estaría perdido de cuerpo y alma para siempre.

Maco. [V, 7]. Serpiente larga y ancha de color como la tierra que se encuentra el Guarino en una de las muchas cuevas camino a la de la Sibila. Ésta hablaba y le contó toda su historia, del por qué se había convertido en aquel animal rastrero: desde niño siempre hizo el mal, siempre fue vicioso y vil, siempre fue envidioso, perezoso y practicaba los demás pecados capitales, pero cuando llegó a la edad de treinta y tres años estaba harto de su forma de ser y se odiaba a sí mismo, nadie lo quería y todos lo odiaban. Cuando se enteró de la sabia Sibila decidió ir a verla, pero al llegar no lo dejaron entrar por su vileza y ruindad, así que empezó a blasfemar de todas las cosas creadas y aún de quien las había creado, de Dios mismo, y de inmediato fue transformado a ser una serpiente.

Papa Benedicto III. [V, 20]. Fue quien le dio la bendición al Guarino cuando regresó de la cueva de la Sibila, pero le otorgó la penitencia que se merecía por haber visitado muchos lugares profanos y en contra de la fe cristiana, este sería entrar al Purgatorio de San Patricio en Irlanda y cuando saliera de ahí sería perdonado; le dio una carta de recomendación para que pudiera entrar a él.

Manfredo. [VI, 34]. Caballero de Capua que le ayudó al Guarino a tomar la ciudad de Dulceño para luego recuperar Durazo. Silonio, uno de los hijos de Napar lo mató en batalla.

Galabi de Pabinia. [VII, 1]. Capitán de los turcos. Contrincante del Guarino y Girardo, así como de Alexandre en la batalla por recuperar las tierras cristianas arrebatadas a este último después de la muerte de su padre, emperador de Constantinopla, entre ellas la ciudad de Andrinópolis, donde se inicia la gran batalla de cristianos y turcos. Fue muerto en batalla.

Baranif (Baranife). [VII, 7]. Rey turco de Camópolis que encierra al Mezquino y Alexandre por haberle mentido sobre su identidad, pues ellos dijeron ser turcos, pero fueron reconocidos. Cuando los reyes turcos se enteraron que Baranif tenía preso al Guarino muchos le demandaron su muerte y este organizó todo para descuartizarlo en público y mandar un pedazo de él a cada rey turco. Pero, al final los caballeros cristianos lograron escapar con ayuda de Artibano que se hizo pasar por turco y convenció al rey de darle las llaves, después le cortó la cabeza, así pudieron escapar.

Malino de Arabia. [VII, 10]. Turco que combatió al Mezquino, Alexandre y Artibano cuando escaparon de Baranif. Peleó contra Artibano en una áspera

batalla, la gente del turco mató al caballo del contrincante y así, casi lo mata, sin embargo fue salvado por su amigo Guarino y este terminó con él cuando lo partió en dos.

Serpeneros. [VIII, 2]. Persa, hijo del rey Ranfin que luchó al lado de Leoneto contra el Guarino y la gente de Presópolis, por causa de la negativa de casamiento por parte de Antinisca. Pelea con el Guarino y este último lo mata.

Ranfin. [VIII, 2]. Rey persa de Coromoran. Luchó contra Artibano en la batalla de Presópolis, pues era aliado a Leoneto. En aquella pelea atroz, el amigo de Guarino logra cortarle la cabeza al rey Ranfin. El Mezquino y Alexandre arrastran su cabeza por todo el real de los persas en señal de victoria.

Avaldo. [VIII, 4]. Albardán mandado por el Guarino para exigirle a Leoneto una pelea caballero contra caballero, a la que se niega el hijo del soldán pues él nunca pelearía con un esclavo y manda a raparlo en señal de afrenta.

Galafac. [VIII, 4]. Primo hermano de Leoneto, hijo del rey Presónico. Lo mató el Guarino en la batalla para liberar a Antinisca en Presópolis.

Presónico. [VIII, 4]. Hermano del soldán que al ver muerto a su único hijo, Galafac, pelea contra el Guarino. Después de una feroz batalla el Guarino corta la cabeza a Presónico y se la manda a su amada como señal de victoria.

Arcomanos de Media. [VIII, 6]. Segundo esposo de la reina de Media, después de la muerte de su primer esposo, micer Brandisio. Murió a manos de Leoneto en la batalla contra este y sus huestes por el rechazo de Antinisca a casarse con él.

Milidonio. [VIII, 10]. Hombre de las huestes de Leoneto capturado por el Guarino. Logra convencer a Parvides para traicionar al Guarino y sus amigos y así seguir siendo leal al soldán; Milidonio le promete que los caballeros cristianos serán perdonados por el hijo del soldán, así como Antinisca, pero no se consuma la traición pues Guarino, Alexandre, Artibano y Antinisca lograron escapar de la ciudad gracias a Moreto.

Señor de Saragona. [VIII, 19]. Moro, constructor y dueño de un castillo llamado Roca Salvaje que encontraron Alexandre, Artibano y Moreto en su huida para poder llevar a la agotada Antinisca. Había raptado a una doncella, hija del rey de Saragona, llamada Diareyna para tenerla a su lado. Reta a Artibano y Alexandre a un duelo para que se ganaran el derecho a comida y bebida, sin embargo perdieron contra este loco caballero y los tomó presos. Después llegó el Guarino a salvarlos y de paso a la princesa Diareyna que estaba harta de ese loco que la raptó siendo una doncella y que había

traicionado a su padre cuando este fue acpitán de la gente de Saragona, Armenia.

Diareyna. [VIII, 19]. Hija del rey de Saragonia, Armenia, raptada por el capitán de las huestes de Saragona, salvada por el Guarino, Alexandre, Artibano y Moreto. Se casa con Artibano y tuvieron dos hijos.

Polidón. [VIII, 27]. Rey de Saragonia, Armenia. Padre de Diareyna. Al morir le dejó el reino a Artibano quien se casó con su hija.

Lauria. [VIII,] Hermana de Diareyna, se casó con Alexandre y tuvo muchos hijos.

BIBLIOGRAFÍA

I. Ediciones

1548. Burgos, *Guarino Mezquino. Cronica dl. Noble cavallero Guarino mezquino. En la qual trata delas Hazañas y aventuras que le acontecieron por todas las tes del mundo[...]*, [traducida del italiano por A. Hernández Alemán]. En The British Library, N^o 001534226, localización C.63.I.12.
1527. Sevilla, *Guarino Mezquino* de Andrea de Barberino por Juan Varela de Salamanca el 15 de marzo de 1527. En Biblioteca Nacional de Portugal: Andrea de Barberino, 1370-?; Varela de Salamanca, Juan, 1501-1544, impr. En microfilme: F.7004. En Impreso reservado: RES.1254//1V.

II. Ediciones modernas

- 1.- Nieves Baranda, *La "Corónica del noble cavallero Guarino Mezquino". Estudio y edición*, Madrid: UNED, 1992.
- 2.- Andrea de Barberino, *Guerrino detto il Meschino*, ed. Ferdinando Bideri, Napoli, 1893, en fundación (Fondazione Franco Fossati)

III. Estudios

- ALLAIRE, Gloria, "Memory, Commemoration and Lineage in le Storie Nerbonesi", *Revista Italian Culture*, vol. 18, 2000.
- , 2003, "A Typology of Beast Combats in Guerrino Meschino by Andrea de Barberino", *Revista Olifant*, vol. 22- N^o 1-4.
- BARANDA, Nieves, "El Guarino Mezquino [1527]", *Revista Edad de Oro*, XXI, Madrid, 2002.

- , 1997, “El viaje imaginario de Guarino Mezquino” en *Actas del IX Simposio de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*. Tomo II. *La parodia. El viaje imaginario*, Zaragoza: Universidad/ SELGYC.
- , 1994. “El *Guarino Mezquino*: un caso singular en las caballerías hispanos”, en *Letteratura cavalleresca tra Italia e Spagna (Da “Orlando” al “Quijote”)*, Salamanca.

EVERSON, Jane E., “The epic tradition of Charlemagne in Italy”, en *Cahiers de recherches médiévales*, N° 12, en *La tradition épique, du Moy en Âge au XIX siècle*, 2005.

MARÍN PINA, Maria Carmen, “El estado de la cuestión” II. *Los libros de caballerías españoles*, en *Romanistisches Jahrbuch*, Berlín, 1996.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
ARGUMENTO.....	8
DICCIONARIO.....	67
LISTA.....	74
BIBLIOGRAFÍA.....	85