



PROGETTO
MAMBRINO

HISTORIAS FINGIDAS



Historia del valoroso cavallier Polisman (1572) di Juan de Miranda. Guida alla lettura

Stefano Neri
(Università di Verona)

Abstract

Guida alla lettura del romanzo cavalleresco d'ispirazione spagnola *Historia del valoroso cavallier Polisman* (1572) di Juan de Miranda. Sul modello delle *Guías de lecturas caballerescas* del Centro de Estudios Cervantinos si propone una breve introduzione, un riassunto dettagliato, l'indice dei nomi dei personaggi, il censimento bibliografico delle edizioni dell'opera e la bibliografia critica.

Parole chiave: romanzo cavalleresco, *libros de caballerías*, Giovanni Miranda, Juan de Miranda, *Polisman*, Mambrino Roseo da Fabriano, Cristoforo Zanetti, Lucio Spineda.

A reading guide to Juan de Miranda's *Historia del valoroso cavallier Polisman* (1572), a prose chivalric novel written in Italian by a Spanish author based on the model of *libros de caballerías*. Following the *Guías de lecturas caballerescas* series by Centro de Estudios Cervantinos, this article provides a brief introduction, a detailed summary of the plot and a commented list of characters, as well as a bibliographic census of the surviving copies and a critical bibliography.

Keywords: chivalric novel, *libros de caballerías*, Giovanni Miranda, Juan de Miranda, *Polisman*, Mambrino Roseo da Fabriano, Cristoforo Zanetti, Lucio Spineda.



La *Historia del valoroso cavallier Polisman* è un romanzo cavalleresco in prosa scritto in italiano da un autore spagnolo, Juan de Miranda, pubblicato la prima volta a Venezia nel 1573 da Cristoforo Zanetti. Una seconda edizione fu pubblicata sempre a Venezia da Lucio Spineda nel 1612, mentre altre due edizioni di cui non si conservano esemplari (1572 e 1593), seppur menzionate dai bibliografi, sono da ritenersi dubbie. Entrambe in ottavo, le edizioni sopravvissute non si discostano dallo standard tipografico che caratterizza le impressioni veneziane dei libri di cavalleria d'ispirazione spagnola. Nonostante il moderato successo editoriale, certamente il testo suscitò l'interesse dei lettori e fu oggetto di un adattamento teatrale settecentesco, la tragedia in prosa di Alessandro Caldari intitolata *Il Polismano* (messa in scena nel 1737 e pubblicata a Fi-

renze lo stesso anno).

Il romanzo è degno di grande attenzione per alcune sue caratteristiche. In primo luogo appartiene alla fase di espansione italiana del modello romanzesco spagnolo, successiva alla tappa di assimilazione dello stesso avvenuta tramite le numerose traduzioni di *libros de caballerías* apparse a Venezia tra gli anni Quaranta e Cinquanta del Cinquecento. Juan de Miranda mette in atto lo stesso processo di innovazione creativa operato da Mambrino Roseo da Fabriano con le sue continuazioni ai libri delle serie di *Amadis* e *Palmerin*: espande il modello spagnolo in nuove opere che ad esso si ispirano, riformulando, da un lato, *clichés* letterari e schemi narrativi di sicura presa sul lettore, ma al contempo operando delle scelte originali e personali all'interno del ventaglio di possibilità offerte dai prototipi. Di fronte, ad esempio, all'evidente schierarsi di Roseo sulla linea delle esuberanti e fantasiose strutture di temi e intrecci di Pedro Luján e Feliciano de Silva, Miranda predilige modelli più composti, strutturalmente focalizzati su un protagonista unico, parchi nel ricorso al meraviglioso, attenti agli elementi di «proto-realismo», equilibrati nello stile e più simili, insomma, a romanzi come, ad esempio, il *Lepolemo* (1521) di Salazar o al *Floriseo* (1516) di Bernal, di cui la critica spagnola ha sottolineato una certa riluttanza al dispiegamento del meraviglioso. Dal punto di vista ideologico nel *Poisman* risalta una proposta antidogmatica riguardo l'opposizione mori/cristiani che, pur senza spingersi alla esplicita maurofilia, mette sul piatto un giovane principe cristiano che si forma come cavaliere in una corte infedele e combatte a capo del più importante esercito moresco fino a riconquistare il proprio regno d'origine (la Provenza) usurpatogli da un rampollo dell'impero germanico imparentato col re di Francia. Costantinopoli sarà la corte dell'imperatore Polisman, posta ideologicamente al centro delle relazioni diplomatiche tra Oriente e Occidente, da cui si stabiliscono alleanze e matrimoni tra imperi mori e cristiani. Nel complesso, è proprio il carattere *fronterizo* di quest'opera a costituirne il principale attrattivo: un testo che si colloca sulla frontiera tra Spagna e Italia, Impero e Serenissima, Riforma e Controriforma, ma soprattutto tra diversi modelli letterari che a partire dalla metà del secolo si confrontano e si combinano nel formulare risposte eterogenee a esigenze comuni. In altre parole, il *Polisman* di Miranda fa

parte di quel insieme di opere «meticce» attraverso le quali è possibile percepire e studiare gli ingranaggi di formazione del romanzo moderno nello scontro e nella reciproca influenza tra tradizioni letterarie e precettistiche (nella fattispecie le tradizioni cavalleresche italiana e spagnola).



Juan de Miranda, *Historia del valoroso cavallier Polisman*, Venezia, Cristoforo Zanetti, 1573. Frontespizio e colophon dell'esemplare di New Haven, Yale University, Beinecke Rare Book and Manuscript Library, 1975 672.

Bibliografia

Edizioni ed esemplari:

[1572]

Istoria del valente cavaliere Polisman colle sue prodezze. Tradotta dallo spagnuolo, Venezia, s.n., 1572

Edizione citata da Quadrio, Francesco Saverio, *Della storia e ragione di ogni poesia*, Milano, Francesco Agnelli, 1749, IV, pp. 531-2; Haym, Nicola Francesco, *Biblioteca italiana, ossia notizia de' libri rari italiani divisa in quattro parti cioè istoria, poesia, prose, arti e scienze* (1773), Milano, Giovanni Silvestri, 1803, III, p. 38; Ferrario, Giulio, *Storia ed analisi degli antichi romanzi di cavalleria e dei poemi romanzeschi d'Italia*, Milano, Tipografia dell'autore, 1828, II, p. 369; Beer, Marina, *Romanzi di cavalleria: il «Furioso» e il romanzo italiano del primo Cinquecento*, Roma, Bulzoni, 1987, p. 361.

1573

Historia del valoroso cauallier Polisman nella quale, oltre alla sua origine, vita, & imprese, si contengono anco diuersi auuenimenti de viaggi, tornei, maricaggi, bataglie da mare & da terra, & infiniti generosi fatti, di altri nobilissimi cauallieri. Opera non meno vtile che diletteuole, piena di sententiosi motti, e belli esempi. Nouamente tradotta di lingua spagnola in italiana da m. Giouanni Miranda, Venezia, Cristoforo Zanetti, 1573.

8°; cors.; rom.; [8], 279, [1] cc.; [ast]8, A-2M8.

Esemplari:

- 1) Berkeley, Bancroft Library, t PQ6279.B48 A53 1573
- 2) Berlin, Staatsbibliothek zu Berlin, 8"Xr 590
- 3) Chicago, Newberry Library, (NUC 398124)
- 4) Cambridge, Harvard University Lib., (NUC 398124)
- 5) Fermo, Biblioteca Civica «Romolo Spezioli», 1 u 2 – 4955
- 6) Firenze, Biblioteca Nazionale Centrale, Palat. 12.13.3.6
- 7) Göttingen, Niedersächsische Staats- und Universitätsbibliothek, 8 FAB II, 415
- 8) Madrid, Biblioteca Nacional de España, R/5509

- 9) Madrid, Biblioteca Nacional de España, R/12019
- 10) Milano, Biblioteca Nazionale Braidense, SS. 06. 0018
- 11) London, British Library, G.10121
- 12) Paris, Bibliothèque Nationale de France, Arsenal 8-BL-29444
- 13) Sevilla, Biblioteca Capitular, segnatura R10092
- 14) New Haven, Yale University, Sterling Memorial Library, Beinecke 1975 672.
- 15) Venezia, Biblioteca d'arte e storia veneziana del civico Museo Correr, L 1719
- 16) Washington, Folger Shakespeare Library, PQ4630 .P577 1573 Cage

[1593]

Historia del valente cavaliero Polisman, Venezia, Zanetti, 1593.

Edizione citata Henrion, Francesco, *Istoria critica e ragionata sull'origine, incontro generale, successiv a persecuzione costante, estermio, e rarità singolare di tutte l'istorie o romanzi di cavalleria e magia del secoli XV e XVI*, Firenze, Pietro Al-legrini, 1794, p. 112; Palau y Dulcet, Antonio, *Manual del librero hispano-americano*, Barcelona-Oxford, Librería Anticuaria de A. Palau – The Dol-phin Book, 1948 (2a ed.), XIII, 230339; Beer, Marina, *Romanzi di cavalle-ria: il «Furioso» e il romanzo italiano del primo Cinquecento*, Roma, Bulzoni, 1987, p. 361.

1612

Historia del valoroso cavallier Polisman. Nella quale, oltre alla sua Origine, Vita, & Imprese; si contengono anche diversi auuenimenti di Viaggi, Tornei, Maritaggi, Battaglie da Mare, & da Terra, & infiniti generosi fatti, di altri nobilissimi Cauallieri. Opera non meno vtile che dilettevole, piena di sentenziosi motti, e belli eſempi. Nuouamente tradotta della lingua Spagnuola nella Italiana, da M. Giouanni Mi-randa, Venezia, Lucio Spineda, 1612.

8° ; cors. rom. ; [8], 279, [1]; [croce]8, A-2M8

Esemplari:

- 1) Fermo, Biblioteca Civica «Romolo Spezioli», 1 u 1 – 4852
- 2) Milano, Biblioteca Nazionale Braidense, RARICAST. 109

- 3) Venezia, Biblioteca Nazionale Marciana, segnatura 139 C 129
- 4) Collezione privata (catalogo libreria Archetypon, Susa (TO), ultima cons. 18/7/2017)
- 5) Bruxelles, Royal Library Albert I, II 16.177 A
- 6) Cambridge (MA), Harvard University Libraries, Houghton Harvard Depository 27283.33.15
- 7) Chicago, Newberry Library, Case Y 1565 .H612
- 8) London, University College, Robinson Library, Special Collections, STRONG ROOM C 1612 L4
- 9) Madrid, Biblioteca Nacional de España, R/41275
- 10) Oxford, Oxford University Library, Bodleian 8° M 38 Th.BS.
- 11) Paris, Bibliothèque Nationale de France, Y2-10857

Bibliografía crítica

- Carreras i Goicoechea, Maria, «Algunos datos bio-bibliográficos sobre Giovanni Miranda», *Annuari de Filologia*, 16/4 (1993), pp. 9-24.
- Neri, Stefano, «La *Historia del valoroso cavallier Polisman* de Juan de Miranda (Venezia, Zanetti,1573)», in *Actas del XVII Congreso Internacional de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval*, Roma, in stampa.

Sommario

Tiberio invade la Provenza e uccide a tradimento il re Filiberto. Polisman, giovane erede al trono, è costretto a fuggire

[1] La Provenza è una ricca comarca da sempre sottoposta alla corona di Francia. Lotario, re di Francia, la lascia in dote a sua figlia Germania in occasione del matrimonio di questa con Astolfo, secondogenito dell'imperatore di Alemagna. Fulgenzia, loro unica figlia, si congiunge in matrimonio con Filiberto, duca di Savoia. Dal matrimonio nascono Polisman e sua sorella Roselia. Alla morte di Astolfo, Filiberto diventa re di Provenza e per lunghi anni governa il territorio in pace e giustizia, finché un figlio illegittimo di Lotario, Tiberio, capitano dell'esercito dell'impero di Alemagna, gli muove guerra rivendicando i suoi diritti di successione dato che «secondo le leggi di Francia, non ponno le femine esser heredi di stati». [2] Tiberio, appoggiato dall'imperatore, avanza in direzione di Tolosa, depredando e sterminando le genti di Provenza. Filiberto, colto di sorpresa, muove contro l'esercito avversario con una piccola truppa di cavalieri e il suo valore è tale che, non solo disarciona Tiberio, ma costringe l'esercito imperiale a retrocedere. Tuttavia, un nuovo assalto degli alemanni, sleali nel combattimento e forti di una sovrastante superiorità numerica, porta alla morte il re Filiberto e al ritiro dei provenzali fra le mura di Tolosa. [3] La notizia della morte di Filiberto arriva a Fulgenzia che, temendo per la sorte di suo figlio Polisman, lo affida ad Abreselao, suo precettore, affinché lo porti in salvo. Abreselao, travestito da mercante, prende il largo con i tesori di corte verso Alessandria in compagnia di Polisman e di due suoi cugini, figli del marchese di Navarra. A guardia della regina e di sua figlia rimane Landonio, fratello di Abreselao, con cinquanta cavalieri, mentre la guida del presidio a guardia della città è affidata a Esmero. Il malvagio Tiberio stringe d'assedio Tolosa. Le truppe provenzali, consapevoli della loro inferiorità numerica, tentano un attacco a sorpresa al campo nemico durante la notte, ma gli alemanni, preventivamente informati da una spia, tendono loro un'imboscata che finisce, nonostante la stregua resistenza, in un massacro. [4] Con lo scopo occulto di eliminare Polisman (che è principe di Provenza e Savoia e cugino

del re di Francia), Tiberio tenta una conciliazione con Fulgenzia: tramite un'ambasciata, le spiega che le sue intenzioni erano di tutelare pacificamente i suoi diritti sulla Provenza. L'esercito che lo accompagna doveva servire a intimorire Filiberto, non a ucciderlo. Se lei acconsentisse a un matrimonio fra Polisman e sua figlia, lui lascerebbe il regno e non avanzerebbe ulteriori pretese. Fulgenzia accetta il patto, ma chiede di poter andare a cercare Polisman che è partito di recente dalla corte per una destinazione sconosciuta. Mostrando buon viso a cattivo gioco, Tiberio suggella l'accordo inviando in pegno alla regina i suoi cento migliori cavalieri, in realtà dei semplici villani. Dopo aver giurato fedeltà a Fulgenzia, i cento «soldati» vengono alloggiati alla corte di Savoia. [5] Tiberio entra col suo esercito a Tolosa e la regina si trasferisce nel palazzo di Landonio. Tiberio chiede alla regina di mandare i suoi uomini in cerca di Polisman e nel frattempo fa costruire due torri affacciate sul mare, collegandole al palazzo reale con un sistema di muraglie. Dopo qualche tempo, in mancanza di notizie su Polisman, Tiberio rinchioda la regina e l'infanta in una delle due torri e cerca inutilmente di ottenere informazioni da Landonio con la tortura. Esmero si reca da Tiberio a chiedere ragione delle sue azioni e questi, adirato, ordina che Landonio parta alla ricerca di Polisman. Questi percorre infruttuosamente l'Italia e la Tessaglia e si ferma alla corte di Costantinopoli, dove si mette al servizio dell'imperatore e diventa precettore di sua figlia. Nel frattempo, il marchese di Navarra, fratello di Filiberto e governatore di Savoia, scopre l'inganno di Tiberio sull'identità dei cavalieri ospitati presso la sua corte e li libera. Ad Ascot, che fra questi si trovava, viene ordinato di cercare Polisman nella direzione opposta a quella presa da Landonio.

Polisman si forma nelle armi e nelle lettere ad Alessandria e al Cairo, entrando nelle grazie del soldano. Liconia, una delle mogli del soldano s'innamora di lui. Investitura e partenza per Costantinopoli

[6] Polisman e i figli del marchese di Navarra giungono ad Alessandria e alloggiano in una casa «vicino ai traffichi» dove Abreselao, fingendosi mercante, può tenersi informato sui fatti di Provenza. Ai tre giovani vie-

ne insegnato il greco, il latino e l'arabo, a suonare e a danzare. Polisman si distingue per bellezza e destrezza. Quando giunge la notizia che Tiberio ha posto una taglia sulla testa di Polisman, Abreselao decide di trasferirsi al Cairo risalendo il Nilo. I quattro prendono residenza vicino al palazzo del soldano. Polisman, Felice e Leoneo (il maggiore e il minore dei cugini) girano per la città riccamente vestiti e si fanno notare per la loro abilità con le armi. Polisman, che si fa chiamare l'Alessandrino, stringe amicizia con un cugino del soldano, Graffelo, grazie al quale entra a corte e partecipa alle giostre che vi si tengono. Vedendolo combattere, una delle mogli del soldano, Liconia, se ne innamora perdutamente. La costante guardia dei nani ed eunuchi custodi della principessa impedisce ai due di parlarsi, ma lei dà chiari segni del suo amore a Polisman. [7] Due cavalieri di Costantinopoli giungono alla corte del Cairo per bandire un prestigioso torneo, voluto dall'imperatore in persona per trovare un degno pretendente alla mano di sua figlia. Graffelo, che intende partecipare, chiede ad Alessandrino di accompagnarlo. Ai due si uniscono Felice e Leoneo. Liconia organizza una festa in occasione della partenza e chiede al soldano del Cairo di conferire l'investitura cavalleresca ai quattro giovani. Liconia dà a Polisman la spada appartenuta a suo padre e gli chiede, in cambio, di consegnarle la metà di quello che guadagnerà in quel viaggio. Con la scusa di affidargli delle commissioni, la giovane si apparta con Alessandrino e questi le dichiara il suo amore. Durante la notte Polisman compone un madrigaletto in suo onore e glielo fa trovare, assieme a un gioiello, sulla finestra. Liconia gli risponde con una lettera in cui gli dà appuntamento all'entrata del suo giardino. Giunta la notte, i due si parlano attraverso una grata: Liconia tenta di far entrare l'amante, ma la serratura della porta è così arrugginita che la giovane non riesce ad aprire.

In viaggio verso Costantinopoli. Prima impresa cavalleresca di Polisman: l'intervento in difesa della Regina di Corinto

[8] I quattro cavalieri novelli si mettono in viaggio e giungono ad Arpisea, dove trovano ospitalità presso una dama di nome Tretedia. Suo marito è Limedone, fratello dell'imperatore di Costantinopoli, e si trova a

corte per i preparativi delle feste. Al terzo giorno di sosta, durante la cena, irrompe una dama vestita a lutto che, in lacrime, racconta la sua storia: è la Regina di Corinto, da poco rimasta vedova e con un'unica figlia. Sta cercando un cavaliere che difenda il suo regno dal malvagio Findalo il quale, vedendosi rifiutare la mano dell'infanta, aveva dapprima ucciso il legittimo pretendente (suo fratello, il re di Arcadia) e in seguito invaso il regno di Corinto e messo sotto assedio la capitale. Polisman decide in gran segreto di andare a combattere contro Findalo e in poco tempo, accompagnato da Felice, raggiunge Corinto. Findalo schernisce Alessandrino per la sua giovane età ma accetta la sfida e, con suo grande stupore, si trova costretto ad arrendersi e a chiedere pietà. Arrivano in suo soccorso tre sleali cavalieri che vengono sbaragliati grazie all'intervento di Felice e puniti con la morte da Findalo stesso. Questi viene fatto prigioniero e, mentre viene curato, ordina al suo esercito di ritirarsi. L'infanta corre incontro a Polisman per impedirgli di andarsene e, tramite suo zio Panfirio, gli offre la sua mano quale legittima ricompensa per averle restituito il regno e l'onore. Polisman non può accettare a causa della promessa fatta a Liconia e le propone di sposare Felice. La principessa accetta e i due vengono sposati segretamente in attesa del ritorno della regina. Dopo due giorni Polisman e Felice ripartono alla volta di Costantinopoli. [9] La Regina di Corinto, nel frattempo, presenta davanti all'imperatore di Costantinopoli la sua richiesta d'aiuto e viene ospitata nella stanza dell'infanta Listandora. Fra i cavalieri che lo accompagnano, Landonio riconosce Leoneo e trova l'occasione per parlargli in segreto. Rallegrandosi per le notizie sulla sorte di Polisman, egli rivela a Leoneo la pericolosa presenza alla corte di Costantinopoli del figlio di Tiberio e del figlio dell'imperatore di Alemagna. [10] Giunge a Costantinopoli la notizia del riscatto del regno di Corinto da parte di «un giovinetto che non ancora ha pur un pelo di barba». La regina si mette subito in viaggio e incontra Alessandrino nella città di Arpia, lo ringrazia con emozione e si congratula con Felice, suo genero e nuovo re di Corinto. Nei pressi di Costantinopoli, Polisman e Felice incontrano Leoneo che li aggiorna e li informa della presenza del figlio di Tiberio, di nome Tepido. Il giorno seguente, i cavalieri del soldano del Cairo entrano in pompa magna alla corte di Costantinopoli e Polisman, preceduto dalla sua fama, viene ac-

colto con ogni onore dall'imperatore. Dopo cena, il sovrano invita l'infanta Listandora a ballare con lui, suscitando le ire di Tepido e Archifebo, figlio dell'imperatore di Alemagna. Polisman e Felice prendono alloggio nella dimora di Landonio.

Torneo di Costantinopoli: trionfo di Polisman nonostante le scorrettezze di Tepido e Archifebo. Gli amori tra Polisman e Listandora e tra Leoneo e Griseina

[11] È il giorno d'inizio delle giostre. L'imperatore ordina che tutti i cavalieri depongano armi e scudi su di un palco e sfilino di fronte al pubblico. Polisman sfoggia un'impresa che, pur richiamando quella del suo casato (due leoni e un'aquila con la corona), non palesa apertamente le sue origini: il motto scelto è «Di mia salute incerta errando vado». Dopo aver sfilato, Polisman torna nel suo alloggio e si traveste da eremita, mentre Leoneo e Felice si battono valorosamente. Fra le risa dei partecipanti, lo sconosciuto eremita entra in campo e si batte con Oritonio, principe di Candia, disarcionandolo. Stessa sorte spetta a Fastenio, re di Cipri, ma soprattutto a Tepido e Archifebo. Tepido non demorde e viene nuovamente sbalzato di sella. Archifebo si mette in combutta con altri cavalieri per attaccare a tradimento il Cavallier Eremitano, con lo scopo di ucciderlo. Felice, Leoneo e Graffelo prendono le difese di colui che intuiscano essere il loro compagno e, quando lo scontro si fa particolarmente aspro, l'imperatore impone un'interruzione. I cavalieri del bando di Archifebo vogliono che l'Eremitano sveli la sua identità, accusandolo di essere entrato in campo senza rispettare le regole. Quest'ultimo accetta di svelarsi solamente su richiesta dell'imperatore, cosa che avviene la sera stessa. L'imperatore e Landonio accompagnano Polisman, Felice e Leoneo a far visita a Listandora. Landonio svela che Polisman compie le sue imprese in nome di Liconia, ma che non è il suo amante. Polisman è colpito dalla bellezza di Listandora e Leoneo da quella di Griseina, infanta d'Albania. Nel secondo giorno di giostre Polisman sfoggia un'impresa ingegnosa che richiama il nome di Listandora. I cavalieri del soldano del Cairo compiono grandi prodezze, soprattutto ai danni del bando di Tepido. Quando lo scontro comincia degenerare l'imperatore impone una

tregua ricordando a tutti il carattere sportivo delle giostre. La serata trascorre allo stesso modo della precedente, con un ulteriore avvicinamento delle coppie che si stanno formando. Rimaste sole, Listandora e Griseina si rammaricano del fatto che i cavalieri che tanto ammirano siano infedeli. Il giorno seguente, l'ultimo delle giostre, Polisman si presenta in campo con un'altra ingegnosa livrea dedicata a Listandora e dimostra a tutti la sua insuperabile abilità in armi. [12] Evitando di rispondere alle provocazioni di Archifebo, Polisman propone le regole del successivo torneo, che vengono accettate all'unanimità. La squadra che uscirà vincente dal primo scontro si dividerà in due squadre che si batteranno e divideranno ulteriormente, finché non rimarranno solo due cavalieri a combattere l'uno contro l'altro. Capitano della prima squadra è Archifebo, che nutre sempre maggior rancore nei confronti di Polisman, e della seconda Didamone, re di Tunigi. Durante la notte Listandora si affaccia alla finestra e scorge Landonio mentre parla in francese con Polisman. Lo fa chiamare e gli chiede chi sia veramente il cavalier Alessandrino. Dopo essersi accertato che l'infanta non riveli a nessuno il suo segreto, le racconta tutta la storia di Polisman e la principessa si sente sollevata nello scoprire che il suo amato non è un moro infedele. Al torneo Polisman, che sfoggia ingegnose imprese in onore di Liconia e Listandora, si batte valorosamente e umilia il bando di Archifebo e Tepido. Rimane in campo solo contro Leoneo, che gli si arrende senza combattere. [13] Polisman viene proclamato vincitore del torneo e onorato da tutti i presenti alla corte di Costantinopoli, tranne Tepido che, parlando in latino con Archifebo, lo schernisce. Felice se ne avvede e risponde a tono: ne nasce una sfida che Polisman raccoglie accettando di combattere, quando sarà il momento, contro entrambi gli scortesii cavalieri. La serata trascorre in festeggiamenti e in corteggiamenti: Polisman risponde in modo galante e arguto alle provocazioni di Listandora riguardo al suo legame con Liconia. La mattina seguente viene trovato un cartello di sfida rivolto a Polisman da parte di Tepido e Archifebo. L'imperatore se ne dispiace, dato che progettava di dare in sposa sua figlia ad Archifebo. Quando si reca a fargli visita, tuttavia, scopre che il figlio dell'imperatore di Alemagna è già partito. Polisman, con un cartello che affida a un messaggero di Archifebo, accetta la sfida ribadendo l'intenzione di combattere da solo contro

entrambi i suoi avversari. Graffelo torna alla corte del soldano del Cairo e Polisman rimane ancora qualche giorno a Costantinopoli, assieme a Leoneo, in attesa che Felice guarisca. Listandora decide di far sapere a Griseina l'identità dei due cugini ma, per non venir meno alla promessa fatta a Landonio, fa in modo che sia Leoneo a rivelarglielo. [14] Polisman si accomiata dall'imperatore di Costantinopoli. Listandora lo prende per suo cavaliere e gli dona un pendaglio dai poteri magici: l'acqua o il vino in cui viene intinta la gemma può sanare in breve tempo qualsiasi ferita. Lo stesso fa Griseina con Leoneo, offrendogli uno smeraldo. Polisman chiede a Listandora di inviare Landonio al Cairo con dei doni da consegnare a Liconia, fra cui la corona vinta al torneo.

Viaggio a Corinto. Polisman sbaraglia il gigante Tremebondo e il Cavaliere della Rosa. Nozze di Felice e l'infanta di Corinto

[15] Mentre Polisman e i suoi cugini si mettono in viaggio verso il regno di Corinto, Landonio arriva al Cairo, dove riabbraccia il fratello Abreselao. All'indomani, alla corte del soldano, i due consegnano a Liconia la corona e i doni di Polisman in un clima di stupore e ammirazione per le imprese che questi ha compiuto a Costantinopoli. Nel frattempo, sulle montagne della provincia di Olimpia, Polisman e Leoneo si allontanano da Felice per ammirare delle donzelle che cacciano utilizzando delle fiere addomesticate. Al momento di ricongiungersi con il loro compagno, tuttavia, si rendono conto di essersi persi. Chiedono informazioni a un vecchio che li ammonisce a non proseguire oltre poiché un pericoloso gigante li avrebbe uccisi. I due si fermano per la notte in un castello dove una dama racconta loro che il malvagio gigante Tremebondo ha conquistato tutte le sue terre e sfida ogni cavaliere che vi si avventuri. Il mattino seguente, il gigante si fa trovare sotto il castello e sfida Polisman. Il giovane cavaliere lo batte e gli fa promettere di restituire il maltolto e di recarsi alla corte di Costantinopoli per mettersi al servizio della principessa. Mosso a pietà, inoltre, Polisman usa la gemma magica di Listandora per curare le ferite di Tremebondo. [16] Dopo aver passato la notte nei pressi di una fonte, i due cugini incontrano il fratello di Tremebondo che, assetato di vendetta, li sfida a duello. Polisman lo uccide e, con l'aiuto di

Leoneo, restituisce al legittimo proprietario i castelli di cui il gigante si era impossessato. Il giorno seguente, i due cavalieri giungono a un ponte levatoio difeso da una torre. Per attraversare quel ponte, l'unico della zona a non essere stato tagliato, bisogna combattere contro il Cavaliere della Rosa che ha bandito tale sfida per conquistare il cuore dell'infanta di Macedonia. Il premio per il vincitore è un «rosaio con una rosa d'oro», il pegno per il perdente è di lasciare lo scudo nei pressi del ponte. Nessuno, per il momento, è riuscito a battere il Cavaliere della Rosa. Il duello, che si svolge in un'atmosfera ossequiosa, volge a favore di Polisman, il cavalier Alessandrino di cui era giunta fama fino a quei territori. Il premio viene mandato a Listandora. Il giorno seguente Polisman e Leoneo vengono intercettati da degli emissari del re di Corinto, che li conducono a corte. Qui si celebra il matrimonio pubblico fra Felice e l'infanta e le feste durano per un mese intero.

Gli inganni della gigantessa Garganta. Rientro al Cairo. Avventure di Polisman: il leone riconoscente, il malvagio Carone, i Bagni di Idumea e la caccia agli Alicorni

[17] Polisman e Leoneo partono da Corinto e, attraversando le montagne del regno di Partaria, giungono a un castello abitato solamente da donne, dove prendono alloggio. La signora di quel castello è la gigantessa Garganta, che risiede in un castello limitrofo, nei pressi del quale si trova un'avventura destinata a un cavaliere straniero: una spada da estrarre dal petto di un gigante di metallo che si trova all'interno di una grotta spaventosa. Il giorno seguente la gigantessa accoglie i due cavalieri nel suo castello e racconta loro la sua lacrimevole storia: suo padre fu ucciso da una maga che gli aveva tolto il regno. Sul punto di morire, la maga aveva lasciato il regno alla gigantessa a patto che un cavaliere straniero fosse riuscito a estrarre la spada dal petto del gigante della grotta, alla cui guardia era stato posto un feroce leone. Polisman entra nella grotta con una torcia e una lanterna e subito avverte un insopportabile fetore. Giunge poi a una grande sala in cui filtra un po' luce. Appare il leone, che il principe mette in fuga con dei vigorosi fendenti. Proseguendo, giunge a una grande fossa colma di cadaveri e ossa umane. Scorge, sopra la fossa, il gi-

gante di metallo e, immaginando un inganno, lo scruta con attenzione: scopre di lì a poco che nella statua si cela un meccanismo che, quando si estrae la spada, innesta un crollo di pietre che travolge il cavaliere. Contando sulla sua agilità, Polisman estrae la spada e fugge appena in tempo prima di essere travolto dal crollo. Subito dopo torna a prendere la ricca corona del gigante. Adirato dalla scoperta di quella trappola che aveva causato la morte di tanti cavalieri, rientra al castello con l'intenzione di uccidere Garganta ma Leoneo lo ferma. La gigantessa si pente e dona a Polisman una spada portentosa. Il principe la convince a recarsi a Costantinopoli per portare in dono a Listandora la corona del gigante, affidandole inoltre anche una lettera sua e una di Leoneo. Qualche giorno più tardi, Polisman e Leoneo giungono al Cairo, dove vengono accolti maestosamente dal soldano e da Liconia, che è ancora convinta dell'amore di Polisman anche se a conoscenza del fatto che egli è diventato cavaliere di Listandora. [18] Tremebondo, Garganta e il Cavalier della Rosa arrivano alla corte di Costantinopoli, accolti da uno stupore generale, e consegnano a Listandora e Griseina i doni e le lettere dei loro cavalieri. [19] Al Cairo, Polisman patisce pene d'amore per la lontananza da Listandora. Per distrarsi decide di trascorrere qualche tempo fuori città, con Graffelo, in un castello chiamato Montino. Durante una battuta di caccia, insegue un cinghiale fino a perdere di vista il sentiero. Il giorno seguente si nutre arrostando un daino e ne getta una parte a una leonessa con dei cuccioli affamati. Appare un grande leone a cui Polisman lancia la parte rimanente del daino. Come se volesse mostrargli la sua riconoscenza, il leone guida Polisman alla capanna di un eremita il quale, dopo averlo ospitato per la notte, gli indica la strada per raggiungere la città di Tarsia. Polisman, tuttavia, decide di accorciare il cammino attraversando in direzione contraria lo stesso bosco. Il leone continua a guidarlo fino a un castello, dove viene ospitato da un cavaliere che gli racconta la sua triste storia: non ha più terre, né castelli da quando i suoi tre figli sono stati sconfitti e catturati da Carone, un malvagio cavaliere che combatte cavalcando un leone. Polisman risolve di prendere le sue difese in un duello con Carone e a tale scopo si fa dare un'armatura. Durante lo scontro, Carone manda la sua fiera contro Polisman che, soccorso dal leone che lo accompagna, riesce ad avere la meglio. Una volta liberati dalle prigioni di

Carone, i tre figli del castellano accompagnano il principe verso il regno di Tarsia. [20] Dopo cinque giorni di viaggio, la compagnia giunge a un edificio meraviglioso in mezzo alla foresta. I tre fratelli raccontano che quelli sono i Bagni di Idumea, costruiti per mezzo di arti magiche. Nel patio dell'edificio c'è una colonna che rifornisce i bagni di ventiquattro tipi d'acqua dalle differenti virtù. I guardiani dell'edificio indirizzano i quattro cavalieri agli alloggi, che si trovano in un altro palazzo, nel quale tuttavia regna un'altra atmosfera: alcune giovani disperate piangono il rapimento della loro signora, la figlia del re d'Idumea, da parte di venti cavalieri in incognito. Polisman si mette subito a seguire le tracce dei rapitori finché, nella foresta, trova la loro tenda. All'interno, Nastifar, duca di Fenicia, sta tentando di abusare della giovane. Polisman e i suoi compagni sconfiggono i venti cavalieri e costringono Nastifar a uscire dalla tenda. Dopo aver combattuto con la lancia e la spada, Polisman sconfigge nella lotta Nastifar costringendolo alla resa. Per giustificare il rapimento, Nastifar racconta di essere da lungo tempo cavaliere della principessa, ciò nonostante il re d'Idumea l'aveva promessa al Signore di Palestina. Pur condannando la sua scelta, Polisman gli dà salva la vita e gli restituisce la libertà poiché è anch'egli consapevole della «forza d'Amore». [21] Polisman accompagna l'infanta alla corte d'Idumea, dove il sovrano lo ringrazia e lo accoglie con ogni onore. L'infanta lo invita ad assistere alla caccia agli Alicorni, degli animali che, attratti dal canto femminile, si ammansiscono lasciandosi catturare. Durante la caccia un poderoso alicorno ingaggia uno spettacolare combattimento con il leone di Polisman. Dato che Polisman rifiuta ogni profferta di doni, l'infanta gli offre il miglior alicorno catturato durante la giornata. Dopo quattro giorni di cammino la compagnia di Polisman arriva a Tarsia. Graffelo e Leoneo sono sollevati nel rivedere il loro compagno, si fanno raccontare ogni cosa, e rientrano con lui alla corte del Cairo.

Intervento di Polisman in difesa dell'infanta di Media. Guerra tra Media e Persia

[22] Al Cairo dilaga la fama del cavalier Alessandrino e Liconia, sempre più innamorata, organizza una festa in suo onore. Giunge alla festa un

cavaliere vestito di nero, messaggero dell'infanta di Media, nipote di Liconia, che espone la sua ambasciata: dopo la morte dei sovrani di Media, per sei anni il regno era stato governato da Amalio il quale, per non cedere il potere alla legittima erede al raggiungimento della maggiore età, l'accusa di aver mantenuto relazioni illecite, reato che prevede la condanna al rogo. L'infanta ha tre mesi di tempo per trovare un campione che si batta in sua difesa contro il temibile gigante Forcamoro, sostenitore dell'accusa. Liconia chiede al soldano di intervenire ma questi, reputando inopportuna una guerra contro il regno di Media, evita di rispondere. Indignata, Liconia chiede segretamente aiuto a Polisman e si dichiara disposta a seguirlo ovunque. Polisman accetta di partire, ma considera poco conveniente la compagnia della donna. Prima di partire, il principe dispone che Landonio torni a Costantinopoli con l'alicorno da donare a Listandora con altri gioielli e una lettera. Leoneo e Graffelo partono con Polisman e, con l'inseparabile leone al seguito, giungono nel regno di Media. Polisman incontra Amalio nel palancato dove avrà luogo il duello giudiziario e chiarisce con tutti i presenti i termini della contesa, scrupolo necessario a evitare nuovi inganni da parte del falso accusatore. Con la sua abilità e la giustizia divina dalla sua parte, Polisman sconfigge Forcamoro e gli risparmia la vita perché possa svelare a tutti il tradimento di Amalio. L'infanta viene così riconosciuta come regina di Media e Amalio è costretto a inviare delle lettere ai suoi figli affinché restituiscano le fortezze ingiustamente conquistate. [23] In spregio agli ordini arrivati dalla corte di Media, Alcorindo, uno dei figli di Amalio, fa tagliare il naso ai messaggeri e chiede aiuto al soldano di Persia, suo zio, che gli affida un grosso esercito per invadere il regno di Media. Giunto a conoscenza del fatto, Polisman invia cinquanta cavalieri al Cairo per consegnare Amalio al soldano e chiedere il sostegno del suo esercito. La truppa, a metà strada, incontra una squadra di cavalieri mandati dallo stesso soldano del Cairo in aiuto dell'infanta, guidata dal capitano Miranda. Nel frattempo, Polisman fa fortificare la città e, venuto a sapere che anche Dracomone, secondo figlio di Amalio, sta radunando una grande armata, decide di agire prima che i due eserciti si possano unire. Parte con millecinquecento cavalieri insieme a Leoneo e Graffelo e, in un'imboscata presso un ponte, riesce ad abbattere duemila soldati nemici prima di ritirarsi. I per-

siani fanno costruire altri due ponti ma, al momento di attraversarli, Polisman tende loro una doppia imboscata, costringendoli a ripiegare. Alcorindo, con quel che rimane delle sue truppe, non può che unirsi all'esercito di Dracomone che vanta una temibile prima linea costituita da poderosi elefanti armati di torri. Miranda e Polisman studiano il piano di battaglia: l'esercito di Miranda si nasconde dietro una montagna e quello di Polisman prepara il campo scavando delle fosse e occultandole alla vista degli assaltatori. Quando comincia l'avanzata nemica, i temibili elefanti cadono nelle fosse e l'esercito di Media approfitta dello scompiglio per attaccare a sorpresa. I persiani si disperdono e Miranda taglia la loro ritirata sbucando coi suoi uomini da dietro la montagna. I figli di Amalio vengono fatti prigionieri e mandati, sotto la scorta di Graffelo, al soldano del Cairo, che riceve anche venticinque elefanti inviati da Polisman. Anche il capitano Miranda di lì a poco si mette in viaggio per il Cairo, mentre Polisman e Leoneo decidono di rimanere ancora qualche tempo presso la corte di Media. [24] Alla corte del Cairo, dove si trovano prigionieri Amalio e i suoi figli, giunge un messaggero del soldano di Persia con una perentoria richiesta di liberazione degli ostaggi. Il soldano del Cairo, temendo una guerra catastrofica contro la Persia, delibera di celebrare dei matrimoni di convenienza: darà in sposa ad Alcorindo l'infanta di Media e a Dracomone Liconia, come consentito dalle usanze moresche. Liconia si dispera ma non può opporsi e il suo matrimonio viene celebrato immediatamente. Quando apprende la notizia, Polisman si sente sollevato e, per evitare imbarazzi, si allontana dalla corte di Media in occasione del matrimonio fra l'infanta e Alcorindo a cui partecipa anche Liconia. [25] Landonio raggiunge Costantinopoli e, dopo aver raccontato le prodezze di Polisman alla corte, consegna a Listandora l'alicorno e gli altri doni e, in privato, le lettere per lei e Griseina.

Polisman e Leoneo alle prese con una banda di briganti. Torneo alla corte di Natolia. Amori tra i due eroi e le infante Listandora e Griseina

Polisman e Leoneo, nel frattempo, sono in viaggio verso la corte di Natolia per partecipare a dei tornei banditi dal re, suddito e parente

dell'imperatore di Costantinopoli. Una sera, dopo essersi disarmati per riposare nei pressi di una fonte, odono il pianto di una donna. Seguendo il lamento, scorgono una povera vecchia in lacrime per il recente furto di un asino e del carico di legna che trasportava. Per soccorrerla Polisman le offre del denaro. Tornati al loro giaciglio, i due cavalieri scoprono di essere stati a loro volta derubati delle armi e dei cavalli. All'indomani, Polisman consegna a Leoneo un grosso gioiello con il compito di comprare dei cavalli nel paese più vicino. Messosi in cammino, Leoneo incrocia una squadra armata alla ricerca della banda di ladri che, non solo aveva derubato la vecchia e i due cavalieri, ma aveva anche rapito una giovane sposa per ottenerne un riscatto. Il gioiello che Leoneo offre in cambio di due cavalli induce gli uomini della squadra a crederlo un membro della banda di ladri: lo catturano e lo conducono in città. Per non essere sottoposto a tortura, Leoneo promette di guidare i giustizieri nel nascondiglio dei ladri. Nel frattempo, Polisman trova la banda e scopre che, anziché chiedere il riscatto, i ladri si stanno disputando fra loro la giovane sposa. Facendo buon viso a cattivo gioco, si propone come arbitro e, giunto il momento opportuno, imbraccia le sue armi e uccide quasi tutti i banditi con l'aiuto del suo leone. Con tre sopravvissuti e la giovane donna, si dirige verso la città trainando un grosso carro con la refurtiva. Lungo il cammino incontra la compagnia guidata, suo malgrado, da Leoneo: la sposa racconta tutto l'accaduto, i tre ladri vengono impiccati all'istante e Leoneo evita per poco la stessa sorte grazie all'intervento di Polisman. Chiarita la situazione, i due cugini si rimettono in viaggio e raggiungono la corte di Natolia, dove si sta già disputando il torneo. Con loro grande stupore scoprono sui palchi Listadora e Griseina e rimangono in loro contemplazione fino al calar della notte. Prendono alloggio nella torre di un vecchio cavaliere e, il giorno seguente, si presentano in campo: solo a metà giornata, tuttavia, le provocazioni di un giostrante riescono a distoglierli dalla contemplazione delle due donne. Polisman atterra il provocatore (Alfredo) con un sol colpo e nei giorni seguenti i due cugini trionfano nelle giostre portando alla vittoria i cavalieri del bando di Costantinopoli. [26] Il premio come miglior cavaliere delle giostre spetta a Polisman che, tuttavia, non si presenta a corte per ritirarlo al fine di non essere riconosciuto. Il re di Natolia decide allora di affidarlo

alla principessa Listandora. Nel pomeriggio, nel corso di una battuta di caccia, Polisman e Leoneo incontrano la gigantessa Garganta, che è ora al servizio di Listandora. La gigantessa li riconosce e organizza per il giorno seguente un incontro all'insaputa di entrambe le coppie: nella foresta, nei pressi di un fiume, gli amanti si rincontrano scambiandosi cortesi parole. Rientrate nella loro residenza, Griseina e Listandora cercano un modo per far sì che i due cavalieri si trasferiscano alla corte di Costantinopoli. Il giorno seguente un cavaliere si offre di condurre Polisman al cospetto di Listandora perché rimedi alla scortesia di non aver ritirato il premio. Le sue maniere sgarbate suscitano la reazione di Leoneo, che lo atterra avviando una diatriba che coinvolge molti altri cavalieri. Listandora manda Garganta a convocare i due cavalieri e mette fine alla questione: Polisman e Leoneo accettano di prendere alloggio nel palazzo di Listandora a patto di mantenere nascosta la propria identità. [27] La notte prima della partenza per Costantinopoli, Listandora chiede a Polisman di trasferirsi stabilmente alla corte di Costantinopoli. Commosso dalla richiesta, il principe promette di accompagnarla nel viaggio di ritorno, ma di stabilirsi definitivamente alla sua corte solo dopo aver sistemato alcune faccende lasciate in sospeso al Cairo. Anche Leoneo e Griseina si scambiano la stessa promessa. All'indomani i due cugini si mettono in viaggio con la compagnia di Listandora che, giunta nella città di Arpisea, è accolta con grandi onori da Limedone. Questi organizza con sua moglie una sfida cavalleresca per l'intrattenimento delle principesse e del loro seguito: mentre le dame trovano alloggio in un castello, coloro che intendono seguirle e continuare il viaggio dovranno giostrare contro sei cavalieri posti a guardia del castello stesso. Tutti i cavalieri della scorta di Listandora e Griseina vengono sconfitti e costretti a lasciare in pegno gli speroni. Leoneo ottiene da Polisman il permesso giostrare per primo e in breve sbaraglia tutte le guardie sotto lo sguardo sbalordito di Limedone e delle dame. La sera stessa, Listandora concede a Polisman e a Leoneo di andare direttamente al Cairo per evitare che, avvicinandosi a Costantinopoli, qualcuno potesse riconoscerli.

Polisman e Leoneo tornano al Cairo. Con Graffelo e il capitano Miranda guidano l'esercito del soldano nella guerra contro i regni di Damasco e di Arabia

[28] I due cugini, accompagnati dal leone, si mettono in viaggio verso il Cairo e prendono alloggio al castello del Cavalier della Rosa, che scoprono essere partito per partecipare a delle giostre in Macedonia. Il giorno successivo, seguendo il corso di un fiume, smarriscono il cammino e si inoltrano in una foresta fittissima. Polisman scorge un cavaliere a terra in fin di vita, completamente insanguinato; dopo averlo lavato e medicato con l'acqua curativa ottenuta mediante la sua gemma magica, lo riconosce come il Cavalier della Rosa. Egli racconta di essere stato assalito senza motivo da due giganti mentre era in viaggio verso la Macedonia. Doveva presentarsi a delle giostre bandite dall'infanta e l'invito gli era stato consegnato dal figlio del Maggiordomo di Macedonia. Il leone cattura della selvaggina per la cena dei tre cavalieri che, il giorno seguente, decidono di muoversi insieme. Ospitati nel maniero di un conoscente del Cavalier della Rosa, i tre vengono a sapere che a poca distanza si trova il castello di uno dei giganti assalitori, Serpenteo, che sfida ogni cavaliere di passaggio. All'indomani, Polisman si presenta di fronte al castello e si batte furiosamente contro Serpenteo, sconfiggendolo velocemente. Serpenteo chiede salva la vita e racconta di sostenere quella sfida contro la sua volontà: gliel'ha imposta il suo signore, Filipeo, duca di Capadocia, che si era accordato col Maggiordomo di Macedonia per vendicarsi d'un torto subito dal Cavaliere della Rosa. Per fare questo aveva falsificato la lettera d'invito alle giostre di Macedonia e assoldato i due giganti che gli avevano teso l'imboscata nella foresta. Polisman gli concede di vivere a patto di confessare pubblicamente il complotto al cospetto dell'infanta di Macedonia. Due spie, nel frattempo, avvisano della situazione il Maggiordomo di Macedonia che, vedendosi perduto, convince il duca di Capadocia a rapire l'infanta. Quando il duca con i suoi uomini sferra l'attacco alla fortezza in cui si trova la principessa, incontra una strenua resistenza da parte dei cavalieri di Findalo, che si trovavano ospiti al suo interno. La battaglia infuria dentro il castello quando Polisman, Leoneo e il Cavaliere della Rosa arrivano e, dopo aver duramente lottato, uccidono

il Maggiordomo e mettono in fuga il duca di Capadocia e i suoi uomini. L'infanta di Macedonia rende grazie ai suoi salvatori e decide di sposare il Cavalier della Rosa. Dopo la celebrazione del matrimonio, Polisman e Leoneo riprendono il viaggio verso il Cairo. Al loro arrivo, il soldano li riceve con ogni onore e conferisce a Polisman il titolo di capitano generale affinché guidi il suo esercito nella guerra che gli è stata recentemente mossa dal re d'Arabia e dal re di Damasco. Polisman accetta e Miranda, che possiede lo stesso grado, vi rinuncia in segno di ammirazione e rispetto. [29] Il soldano del Cairo raduna il suo esercito e lo mette agli ordini di Polisman che, il giorno seguente, dà inizio alla marcia verso la Mesopotamia. Ai due lati del fiume Eufrate, due città del soldano sono assediate dai nemici. Mentre Graffelo e Miranda si dirigono con diciottomila cavalieri alla città assediata dal re d'Arabia, Polisman e Leoneo, con dodicimila uomini, marciano veloci verso la città assediata dal re di Damasco. Forte della propria superiorità numerica, quest'ultimo viene colto di sorpresa dall'attacco notturno delle truppe del soldano. Polisman ingaggia ripetutamente battaglia col re in persona e, pur non riuscendo a farlo prigioniero, lo costringe a ritirarsi col suo esercito al di là del fiume. L'intero campo nemico diventa un ricco bottino di guerra per le milizie di Polisman, il quale tiene per se (con l'intenzione di donarla al soldano) solamente la preziosissima camera appartenuta al re di Damasco. Il giorno seguente Polisman accetta di combattere in singolar tenzone contro il gigante che il re di Damasco ha lasciato a guardia del ponte. Lo batte e, subito, manda un messaggero a Miranda con l'ordine di prepararsi al suo arrivo. Le truppe di Polisman attraversano il fiume e raggiungono velocemente quelle di Miranda. A mezzanotte scatta l'attacco all'esercito nemico: Polisman affronta le truppe del re d'Arabia, il capitano Miranda quelle comandate dal re di Damasco e Graffelo rimane a presidiare il campo, pronto ad accorrere coi suoi uomini in aiuto dell'una o dell'altra parte. Polisman avanza lottando fra le avanguardie dell'esercito nemico, facendo fra loro «una rovina non minore di quella che fa la tempesta sopra le biade cadendo»; presto raggiunge il re d'Arabia e, mentre Graffelo e Leoneo gli coprono le spalle, lo sconfigge e lo fa prigioniero. Il suo esercito si porta quindi a dar sostegno a Miranda: nella mischia, Polisman affronta il re di Damasco e dopo averlo sbaragliato lo cattura. Il ricco

bottino viene distribuito fra le truppe, tranne la tenda del re di Damasco, che Polisman tiene da parte per farne dono al soldano del Cairo. [30] Mentre Polisman rimane sul campo di battaglia per portare a termine il riscatto delle città che erano state assediate, Leoneo viene inviato al Cairo con la notizia della vittoria. Giunto nei pressi della città, Leoneo predispone una sontuosa cerimonia per consegnare al soldano i due re prigionieri e i doni di Polisman. In segno di riconoscenza, dopo essersi informato riguardo le mire amorose di Polisman, il soldano manda Leoneo a omaggiare Listandora. Approdato a Costantinopoli, con una fastosa sfilata di carri carichi di tesori, Leoneo consegna a Listandora la camera del re di Damasco e all'imperatore i due illustri prigionieri. L'imperatore dispone che i due sovrani tornino in libertà a patto di non muovere più guerra all'impero di Costantinopoli e al soldano del Cairo. Listandora riceve con emozione le notizie del suo cavaliere e Leoneo coglie l'occasione per intrattenersi con la sua amata Griseina. Conclusa la sua ambasciata egli fa ritorno al Cairo, portando con sé delle lettere di riconoscenza per il soldano.

Tepido e Archifebo radunano un esercito e assediano Costantinopoli. Intervento di Polisman alla guida dell'esercito del soldano del Cairo. Morte di Tepido e prigionia di Archifebo

[31] Dopo aver narrato la giovinezza di Polisman, la storia torna a Tepido e Archifebo che, tornati alla corte di Alemagna, convincono l'imperatore della necessità di muovere guerra a Costantinopoli per vendicare l'onta subita durante le giostre. Nonostante la consolidata alleanza fra i due imperi, il padre di Archifebo dichiara guerra all'imperatore di Costantinopoli che, sbalordito di fronte al rifiuto di qualsiasi mediazione, si prepara a difendersi affidando la guida del suo esercito al re di Albania, al re di Dalmazia, a Limedone e al re di Natolia. L'esercito di Alemagna avanza nei territori dell'impero di Costantinopoli tra violenze e angherie e a nulla valgono gli sforzi di Limedone ai confini del regno d'Ongaria e del re di Dalmazia nel regno di Schiavonia. Un ambasciatore di Costantinopoli tenta di nuovo una mediazione con Archifebo, il quale manda a dire all'imperatore che la guerra nasce dalla scarsa considerazione che gli

è stata riservata durante le giostre, soprattutto in quanto pretendente alla mano di Listandora. Aggiunge, inoltre, che non si fermerà finché il cavalier Alessandrino in persona non verrà a scontrarsi con lui. Vista la risposta, l'imperatore di Costantinopoli delibera di metter fine al conflitto dando Listandora in sposa ad Archifebo. [32] Archifebo è entusiasta della proposta, ma Tepido crede che l'alterigia di Listandora e le attenzioni che ha riservato a uno sconosciuto cavaliere moro vadano punite. Se l'avesse in suo potere – aggiunge – la metterebbe a disposizione della truppa. In un primo momento Archifebo sembra condannare le parole di Tepido, ma in seguito si fa convincere a portare a termine l'assalto a Costantinopoli, che viene stretta d'assedio via terra e via mare. [33] Polisman ritorna alla corte del soldano del Cairo e viene a conoscenza dell'assedio di Costantinopoli. Chiede al soldano licenza di partire ed egli, desideroso di dimostrare la sua riconoscenza, gli mette a disposizione tutto il suo esercito. Il re di Damasco, Graffelo, Abreselao e il capitano Miranda si offrono di accompagnarlo e, in breve, una grande armata di trentamila uomini si raduna nel porto di Alessandria. Polisman, conscio del fatto che l'urgenza maggiore di Costantinopoli è la scarsità di viveri, s'imbarca con metà delle truppe riservando la maggior parte delle navi allo stivaggio di scorte alimentari. Ordina che il resto dell'esercito, al comando di Graffelo e Miranda, si metta in viaggio via terra unendosi, lungo il tragitto, all'armata di Felice, re di Corinto. Nel frattempo, di fronte alle sofferenze dei suoi sudditi, l'imperatore di Costantinopoli manda una proposta di resa ad Archifebo, il quale sottopone la questione ai suoi capitani. Tepido non si accontenta di prendere Costantinopoli in modo pacifico e, facendo leva sugli immensi tesori che si possono guadagnare mettendo a sacco la città, convince tutti a proseguire nell'attacco. Vedendosi perduto, l'imperatore si rifugia con la sua famiglia nella fortezza mentre, nelle piazze e nelle strade di Costantinopoli, un venerato eremita profetizza l'arrivo di un esercito soccorritore. All'alba di due giorni dopo, dalla loro torre, Listandora e Griseina avvistano una flotta all'orizzonte. [34] Nei pressi di Costantinopoli la flotta di Polisman attacca le navi nemiche: grazie al favore del vento e al valore dei suoi uomini, fra i quali spiccano Leoneo, Abreselao e Miranda, riesce a sbaragliare la flotta tedesca e a uccidere il capitano generale, chiamato Urbano.

Approdato al porto di Costantinopoli, Polisman dà inizio alla distribuzione dei viveri e manda Miranda al palazzo dell'imperatore il quale, se in un primo momento esita di fronte all'arrivo di un simile esercito moreasco, quando scopre che a guidarlo è il cavaliere Alessandrino abbandona ogni diffidenza e ne gioisce con Listandora. Il capitano Miranda chiede all'imperatore, da parte di Polisman, di radunare i suoi uomini nella piazza principale a mezzanotte. [35] Sul far della notte, il cavalier Alessandrino divide il suo esercito in due parti: la prima, agli ordini di Miranda, attaccherà il campo di Tepido; la seconda, ai suoi comandi, attraverserà la città per unirsi alle truppe dell'imperatore e assalire il campo di Archifebo. Nei pressi del palazzo reale, Polisman incontra l'imperatore e Listandora, che gli dona un velo d'argento da portare sul cimiero. Leoneo riceve da Griseina una catena d'oro con la quale promette di legare un nobile prigioniero. Ha inizio l'attacco: Miranda coglie Tepido di sorpresa e, decimando i suoi uomini, lo costringe a ripiegare verso il campo di Archifebo. Dal canto suo, Polisman ingaggia una furiosa battaglia con le truppe di Archifebo, coadiuvato dal gigante Tremebondo che, con una grande mazza, non si perita di «far macello di gente tedesca» e gli cede il cavallo quando il suo viene ucciso. Leoneo si batte da eroe e fa prigioniero il re d'Ongaria, che lega con la catena di Griseina. Preso alla sprovvista, il grande esercito tedesco fugge in modo disordinato verso una città sicura, che viene subito messa sotto assedio. L'imperatore in persona si presenta sul campo di battaglia a congratularsi con Polisman e, la sera, presiede una cena in suo onore a cui partecipano anche Listandora e Griseina. All'indomani, le truppe sbandate dell'esercito tedesco si radunano nei pressi della città assediata. Polisman si rende conto del gran numero di soldati su cui i nemici possono ancora far affidamento e decide di sfidare a singolar tenzone Tepido e Archifebo. Manda loro una lettera in cui ricorda l'impegno preso con il cartello di sfida che avevano lasciato alle porte di Costantinopoli prima della partenza dalle giostre. Tepido vorrebbe venir meno all'impegno ma Archifebo non cede a tale disonore e accetta la sfida, che avrà luogo in una piccola isola nei pressi di Costantinopoli. Listandora chiede a Polisman di risparmiare la vita ad Archifebo, poiché la sua morte avrebbe dato inizio a una guerra catastrofica fra i due imperi. [36] Giunge il giorno del duello e Polisman, sfoggiando

un'impresa elaborata per l'occasione, si presenta in campo e si batte con Tepido. Nonostante le scorrettezze di quest'ultimo, lo atterra facilmente e lo uccide. Archifebo non vuole aspettare il giorno successivo e chiede a Polisman di duellare: il principe accetta e ha subito la meglio. Ricordandosi delle parole di Listandora, costringe l'avversario ad arrendersi senza togliergli la vita. Questi rinnega Tepido e i suoi deleteri consigli, causa di quella guerra sbagliata, e accetta di consegnarsi prigioniero a Listandora. Durante l'attraversata, la barca di Polisman è raggiunta a nuoto da un centauro (mezzo uomo e mezzo capra) deciso a liberare Archifebo. Con pochi fendenti, Polisman se ne libera e conduce a corte il prigioniero, che viene curato e trattato con onore. La sera, Archifebo e Polisman cenano allo stesso tavolo presieduto dall'imperatore e si riconciliano, così come fanno Leoneo e il re d'Ongaria.

Trattative per la pace. L'imperatore di Costantinopoli scopre l'identità di Polisman e gli concede la mano di Listandora. Sfida risolutiva in un duello di cinque contro dieci

[37] Il re di Polonia, rimasto a capo dell'esercito tedesco, chiede notizie a Polisman riguardo lo stato di salute di Archifebo ed egli lo invita a rivolgersi direttamente all'imperatore. Nel frattempo, approda a Costantinopoli la grande flotta di Corinto e quella di Damasco. Felice, accolto a corte con grandi onori, porta la notizia dell'imminente arrivo del suo esercito di terra. L'imperatore riferisce al re di Polonia che non intende trattare la liberazione di Archifebo finché l'esercito nemico non si sarà ritirato dai suoi territori e i prigionieri non saranno liberati; gli concede, intanto, di fare visita ad Archifebo. Questi si rammarica nuovamente di aver dato ascolto a Tepido e di aver rifiutato l'offerta di matrimonio con Listandora e, su consiglio del re d'Ungheria, incarica il re di Polonia di riproporre all'imperatore le nozze conciliatrici. L'imperatore si mostra accondiscendente e interroga la figlia riguardo la sua volontà. Listandora, che preferirebbe morire piuttosto di andare in sposa ad Archifebo, ricorda al padre il disprezzo con cui era stato trattato l'ambasciatore mandato per la prima volta a offrire la sua mano ad Archifebo. Interviene anche Griseina che allude al cavalier Alessandrino quale degno pretendente.

L'imperatore obietta che egli è un infedele e che, se anche si convertisse, non darebbe comunque la mano di sua figlia a un rinnegato. A Griseina non resta altra soluzione che svelare tutta la verità su Polisman e i suoi due cugini; l'imperatore ne è così stupito e rallegrato che cambia immediatamente idea e si affretta a inoltrare la proposta di nozze a Polisman prima che torni il re di Polonia, affidando l'incarico a Limedone. Polisman vorrebbe portare a termine la riscossa di Costantinopoli prima di sentirsi degno di sposare Listandora, ma l'imperatore in persona lo convoca e, dopo avergli svelato l'esistenza di un legame di sangue fra la sua casata e quella di Provenza, concorda con lui le nozze. Per non mettere in pericolo sua madre e il regno di Provenza, tuttavia, Polisman chiede all'imperatore di mantenere segreto il matrimonio finché non avrà recuperato i suoi possedimenti. Poco dopo, l'imperatore riceve la visita del re di Polonia con la risposta di Archifebo: prima di trattare il matrimonio vuole essere liberato, altrimenti i suoi soldati lo riscatteranno con la forza. L'imperatore ribadisce che non lo libererà finché non riavrà i suoi territori e i cavalieri prigionieri. Il re di Polonia torna, quindi, al campo di Polisman con l'intenzione di radunare il suo esercito. Fra i due nasce un alterco che culmina con una sfida a duello: dieci cavalieri alemanni contro cinque cavalieri del bando greco e moresco. Se questi ultimi vinceranno, i tedeschi dovranno ritirarsi, restituire i territori conquistati e liberare i prigionieri. Se, invece, vinceranno i cavalieri scelti dal re di Polonia, l'imperatore dovrà liberare Archifebo e il re d'Ungheria. Il duello si svolgerà dieci giorni dopo nella solita isola. La sera stessa, alla presenza di Limedone, Felice, Leoneo e Griseina l'imperatore concede la mano di Listandora a Polisman e benedice il loro matrimonio. Polisman, commosso, bacia la sua amata. Giunge a corte la notizia che il re d'Albania è in arrivo con un esercito di tremila cavalieri. L'imperatore affida a Polisman le decisioni sul da farsi e Leoneo parte, a capo di cinquemila cavalieri, a scortare l'arrivo dell'esercito di Albania. Sul far del giorno, il re d'Albania vede un esercito avvicinarsi e, credendolo di Leoneo, non si allarma. Si tratta invece delle armate tedesche guidate dal principe di Norimbergh e dal principe di Suspurch, che giungono all'attacco e hanno gioco facile nel disperdere i nemici e catturare il re d'Albania. Leoneo, raggiunto dai soldati albanesi in fuga, sprona il suo esercito

all'inseguimento dei nemici, li raggiunge e, combattendo come una furia, ottiene la vittoria, libera il re d'Albania e cattura i due principi tedeschi. Insieme, raggiungono il campo di Polisman e da qui entrano a Costantinopoli dove sono ricevuti a corte dall'imperatore. Polisman sceglie i quattro cavalieri che si batteranno al suo fianco nel duello: il re di Damasco, il capitano Miranda, Graffelo e Limedone. Il bando avversario è composto dal re di Polonia, il duca d'Austria, il secondogenito del re di Danimarca (detto il Gran Bastardo), il figlio del re d'Ungheria e il principe d'Oranges, Fabrizio (figlio del re di Sicovia), Rainaldo signor di Pisin, Giason duca di Sighett, Ferdinando (suo fratello) e il principe di Norimberga. Alla data pattuita ha inizio uno scontro furibondo che si conclude con una carneficina nel bando tedesco. I cavalieri di Polisman ottengono la vittoria e fanno prigionieri il re di Polonia, il duca d'Austria e il principe di Norimberga, che vengono consegnati a Listandora. [38] Archifebo chiede a Polisman d'intercedere presso l'imperatore per riottenere la libertà e promette di ritirarsi in Alemagna lasciando liberi tutti i territori conquistati. L'imperatore domanda la questione a Polisman che, nei giorni seguenti, vista l'effettiva ritirata dei tedeschi, fissa il prezzo del riscatto per Archifebo e gli altri prigionieri. L'accordo soddisfa pienamente Archifebo che esprime a Polisman tutta la sua gratitudine.

Polisman riscatta il regno Provenza dalla tirannia di Tiberio e viene riconosciuto come legittimo sovrano. Preparativi per le nozze pubbliche a Costantinopoli.

[39] Messo in sicurezza l'impero di Costantinopoli, Polisman decide che è giunto il tempo di intraprendere il riscatto del regno di Provenza e liberare la madre e la sorella. Dopo uno struggente commiato da Listandora, presa licenza dall'imperatore, s'imbarca con la flotta del soldano del Cairo in compagnia di Leoneo, Felice e altri cavalieri. In breve, attraversa lo stretto di Messina, costeggia l'Italia e giunge in prossimità di Tolosa. Dopo lo sbarco, l'esercito di Polisman affronta vittoriosamente le truppe di Anterba, un capitano di Tiberio, che viene ucciso da Landonio. Il principe manda in città dei banditori a rendere pubblica la sua intenzione di scacciare gli alemanni, e non di muovere guerra ai provenzali (come si sa-

rebbe potuto pensare vedendo lo sbarco di un esercito moresco). Tiberio, nel frattempo, è impegnato in Savoia in un nuovo assedio al marchese di Navarra. Il giorno seguente, due notabili di Tolosa si presentano a Polisman per chiarire le ragioni dell'approdo di navi battenti la bandiera del soldano di Babilonia. Landonio li riconosce e spiega loro la situazione. La notizia dell'arrivo del legittimo sovrano di Provenza si diffonde rapidamente e favorisce l'entrata dell'esercito a Tolosa. Presa la città, l'obiettivo di Polisman è conquistare la fortezza: grazie all'aiuto di un vecchio che era stato precettore di Roselia, Landonio e Leoneo scoprono un passaggio segreto che dalla chiesa conduce all'interno della fortezza. [40] Dopo aver rivelato ai capitani del suo esercito le ragioni della guerra in corso e la sua identità, Polisman con Leoneo, Landonio e molti cavalieri s'inoltra nel passaggio segreto e fa irruzione nella fortezza. In breve tempo le guardie tedesche vengono eliminate e la regina e l'infanta tornano in libertà. Il loro incontro con Polisman è un momento di emozione e di gioia che ben presto coinvolge tutta la città. All'indomani, il principe manda un messaggero in Savoia al marchese di Navarra, che ne è governatore, con la notizia del suo imminente arrivo. L'esercito di Polisman si fronteggia con quello di Tiberio nello stesso luogo in cui era stato ucciso il re Filiberto: i due nemici s'incontrano più volte nella mischia e, a ogni scontro, Tiberio subisce una grave ferita. L'ultimo fendente di Polisman gli spacca in due la testa; Tiberio cade a terra privo di vita e il suo esercito viene passato a fil di spada dagli uomini di Polisman, che ha dato l'ordine di non fare prigionieri. Dopo la vittoria, il principe prega sul luogo in cui è morto suo padre. I pochi soldati tedeschi che si sono salvati si uniscono al drappello rimasto ad assediare la capitale della Savoia e durante la notte si mettono in fuga verso l'Alemagna. Polisman entra trionfalmente in città, dove Felice e Leoneo possono finalmente riabbracciare il loro padre. Come nuovo governatore di Savoia viene designato Abreselao. Polisman rientra a Tolosa e, accolto come legittimo sovrano, viene onorato con grandi feste. Nei giorni seguenti scrive una lettera all'imperatore di Costantinopoli e a Listandora con le notizie delle vittorie di Provenza. [41] L'imperatore di Costantinopoli rende pubbliche le nozze fra Listandora e Polisman, svelando a tutti l'identità del legittimo re di Provenza. Archifebo palesa all'imperatore l'intenzione di pren-

dere in sposa Roselia e gli chiede di intercedere in tal senso con una lettera a Polisman. Questi, saputo la notizia, si rallegra e predispone il viaggio della madre e della sorella a Costantinopoli dove, qualche mese più tardi, le due donne e il loro seguito vengono ricevute con ogni onore. Polisman stesso si mette in viaggio e riconsegna l'esercito moresco al soldano del Cairo, rendendogli grazie e raccontandogli tutta la sua storia. Pochi giorni dopo, riparte con una piccola flotta verso Costantinopoli, accompagnato da Graffelo, Miranda, Leoneo e Felice.

Naufragio di Polisman: la maga Belladina e le avventure nelle terre di Lasirte e Cartagine

Quando è ormai in vista della città, un forte vento comincia a spirare in direzione contraria. Polisman, con pochi uomini, sale a bordo di una piccola galera per raggiungere a remi il porto, ma si scatena una furiosa tempesta che disperde la flotta. Dopo aver a lungo navigato in balia dei venti, la galera di Polisman urta contro una scogliera e affonda davanti alla costa africana. Nessuno si salva, tranne Polisman che, giunto a riva, si rende conto di trovarsi in una terra aspra e desolata. S'inoltra a fatica fra montagne e dirupi e raggiunge una casetta di cacciatori dove scopre di essere a due giorni di cammino dalla città di Lasirte. [41bis] Giunto nelle vicinanze di Lasirte, Polisman avvista un grande accampamento sotto le mura della città. Una compagnia di viaggiatori lo informa: tutti gli anni, ad aprile, ogni cavaliere che intenda prender moglie si accampa ed espone le insegne dell'amata; egli avrà un mese di tempo per difendersi a duello contro gli altri pretendenti e, in caso di sconfitta, dovrà cedere al vincitore il diritto di sposare la donna. Stanco per il viaggio, Polisman si addormenta nei pressi di una fonte. Poco dopo, Belladina, una giovane e bellissima maga che passava da quei paraggi, lo scorge e se ne innamora perdutamente. La maga prende l'aspetto di un vecchio pellegrino, attende il risveglio di Polisman e gli porge dei vestiti nuovi in nome di una dama che si era impietosita nel vederlo in quello stato. Saputo che il cavaliere è diretto a Cartagine, il pellegrino si offre di accompagnarlo e di dargli ospitalità nel castello della dama benefattrice. I due attraversano la città di Lasirte, dove risuonano i pianti per il triste destino dell'infanta, ri-

chiesta in sposa da un malvagio e fortissimo cavaliere che nessuno è riuscito a battere. Polisman si offre di battersi in sua difesa e il pellegrino lo conduce a corte, dove gli vengono fornite armi e cavallo. L'arroganza dello sfidante viene presto schiacciata dalla prodezza del re di Provenza il quale, ucciso l'avversario, rinuncia al diritto alla mano dell'infanta di Lasirte e dispone che la sua ricompensa sia inviata alla misteriosa dama che lo ha soccorso. Il pellegrino rivela che la dama è Belladina e tutta la corte se ne stupisce poiché la maga non aveva mai accettato prima i servigi di un cavaliere. I due si rimettono in viaggio e giungono al palazzo di Belladina, dove il pellegrino si assenta con la scusa di annunciare l'arrivo di Polisman alla dama. [42] Belladina torna alle sue sembianze e accoglie Polisman nel suo sontuoso palazzo. Poco dopo arrivano gli ambasciatori dell'infanta di Lasirte e le consegnano la ricompensa in marche d'oro. La maga, con cortesi parole, ringrazia Polisman e insiste per ricambiare i suoi servigi. Il principe, angosciato per la bellezza di Belladina e la lontananza da Listandora, le chiede licenza di mettersi al più presto in viaggio per Costantinopoli. Vista la risolutezza del cavaliere, Belladina afferma di poterlo condurre a Costantinopoli in meno di otto ore. Per provarglielo entra nel suo studio e, dopo aver consultato alcuni demoni rinchiusi in un'ampolla, torna dal cavaliere, lo chiama per nome e gli dimostra di conoscere tutta la sua storia. Sbalordito, Polisman promette alla dama di accasarla con un suo stretto parente e di darle in dote dieci castelli in cambio di un suo aiuto nell'intraprendere il viaggio. Data la potenza delle sue arti magiche, inoltre, le chiede di fare una tappa intermedia nel regno di Cartagine, alla corte del suo amico Didamone. [43] A mezzanotte, Belladina conduce Polisman a un loggiato dove, dopo aver assunto le sembianze di un vecchio cavaliere, si siede con lui su di una sedia che prende magicamente il volo e, rapida, trasporta i due nel palazzo reale di Cartagine. Didamone accoglie affettuosamente Polisman e gli riferisce che la sua vittoria contro Tepido e Archifebo era stata così veloce da non consentirgli nemmeno di mettersi in mare con la sua flotta per prestare aiuto all'imperatore di Costantinopoli. Poco dopo, all'interno del palazzo, Belladina torna alle sue fattezze davanti agli occhi di Didamone che, ripreso dallo stupore, la riconosce e si congratula con Polisman per aver trovato una compagna di viaggio così valente. All'indomani, i tre pren-

dono il largo con la flotta di Cartagine e in sei giorni raggiungono Costantinopoli. La flotta partita con Polisman dal Cairo e dispersa durante il fortunale, nel frattempo si era ricomposta e aveva raggiunto Costantinopoli. Leoneo e Felice erano subito ripartiti alla ricerca di Polisman.

Belladina inscena uno spettacolare approdo di Polisman a Costantinopoli e un torneo in incognito. Matrimoni tra Listandora e Polisman, Archifebo e Roselia, Griseina a Leoneo. Intrattenimenti magici di Belladina per le feste nuziali

All'approdo, Belladina chiede a Polisman il permesso di preparare un «bellissimo intertenimento»: il cielo si oscura e la flotta in arrivo appare, dalla città, cento volte più grande. Dopo lo sbarco, una moltitudine sterminata di soldati s'accampa sotto le mura di Costantinopoli: sono gli uomini di Alcarabio, «signor dei monti chiari e patron delle mine d'oro», che viene a chiedere in moglie la bella Listandora bandendo un duello. Allo scadere di tre giorni, se nessuno sarà riuscito a sconfiggerlo, egli prenderà in sposa la principessa. Spaventato, l'imperatore non può che accettare la sfida nella speranza che Polisman torni entro il termine stabilito. [44] All'indomani, Polisman, che veste i panni del temibile Alcarabio, monta una sontuosa tenda da campo e attende i cavalieri di Costantinopoli. Il primo a presentarsi è il re d'Albania, che viene disarmato alla prima lancia. Una sorte del tutto simile spetta anche a Grafefo, a Limedone, al re di Natolia e a molti altri cavalieri. Il giorno seguente Alcarabio trionfa nuovamente su tutti coloro che raccolgono la sfida, fra cui il capitano Miranda, Oreste ed Esmero. La disperazione a corte è tale che, mentre l'imperatore in persona si prepara a prendere le armi, Listandora progetta di togliersi la vita piuttosto che finire in sposa ad Alcarabio. Griseina consola l'amica e le propone, nel caso nessuno riuscisse a battere Alcarabio, di accompagnarla nascondendo sotto le vesti un pugnale con cui dare la morte al malvagio. Il terzo giorno, ad appena un'ora dall'inizio delle giostre, Alcarabio ha già sconfitto un gran numero di cavalieri. Il gigante Tremebondo è l'ultimo a raccogliere la sfida, ma anch'egli cade a terra al primo incontro di lancia. L'imperatore è costretto a dichiararsi sconfitto e a prepararsi a consegnare Listandora.

La sera stessa Belladina porta un'ambasciata a corte: Alcarabio si dice disposto a farsi cristiano e ad attendere l'arrivo di Polisman, promesso sposo di Listandora, per sfidarlo a duello. Nel frattempo rispetterà l'onore di Listandora che, comunque, gli dovrà essere consegnata. [45] Durante la solenne cerimonia di consegna di Listandora ad Alcarabio arrivano Felice e Leoneo. Desideroso di mettere fine a una burla che si è fatta fin troppo pesante, Polisman, con il pretesto di farsi dare il battesimo, conduce i due cugini e Archifebo in un padiglione e si svela, suscitando in loro grande sorpresa e commozione. Belladina, in un altro ricchissimo padiglione, porge a Listandora e Roselia due corone imperiali e a Griseina una corona regale. Accompagnati da musiche solenni, i quattro cavalieri in abiti sfarzosi si presentano al cospetto dell'imperatore e di tutto il suo seguito. Nella gioia che si propaga, il Patriarca di Costantinopoli rende ufficiali i matrimoni fra Listandora e Polisman e Archifebo e Roselia. Il re d'Albania, su richiesta di Polisman, non indugia nel concedere la mano di sua figlia Griseina a Leoneo, quindi anche il loro matrimonio viene immediatamente celebrato. Tutta la compagnia decide di trasferirsi in città per i festeggiamenti. Lungo il tragitto, Belladina ricorda a Polisman la promessa di accasarla adeguatamente. Didamone ascolta il dialogo e si propone. «Vergognossi alquanto la donzella essendo dette tal parole in sua presenza», tuttavia, abbassando gli occhi, acconsente. Le nozze vengono celebrate secondo l'uso moresco e tutta la corte di Costantinopoli si ritira a palazzo per festeggiare. [46] All'indomani, Belladina invita tutta la corte a visitare un meraviglioso possedimento di Didamone. Poco lontano dalla città, infatti, s'erge un castello dalle mura di cristallo dal cui interno, tuttavia, gli ospiti non possono più vedere Costantinopoli. Si vedono, invece, due fortezze da dove escono degli eserciti che ben presto cominciano a guerreggiare; per prodigio, i soldati caduti si trasformano in volpi e cani e ingaggiano una spettacolare battuta di caccia. Dopo la cena, la compagnia rientra a Costantinopoli. All'indomani giunge a corte il Cavaliere della Rosa accompagnato dalla Regina di Macedonia (sua moglie) e dalla Regina di Corinto. Felice può finalmente riabbracciare sua moglie e tutta la corte accoglie i nuovi arrivati. Il pranzo si svolge sulle rive di un grande lago nei giardini del palazzo reale. Le pietanze, a base di pesce per rispetto dei precetti religiosi,

vengono servite da delle bellissime giovanette che attraversano il lago a bordo di quattro piccole galere. Belladina, dopo pranzo, usa la magia per creare un nuovo spettacolo: venti galere occupate da bellissime fanciulle armate si fronteggiano in una battaglia navale e al cadere in acqua, le giovani si trasformano in pesci. Quando rimane a galla una sola nave, le giovinette pescano con reti di seta e donano ai sovrani le loro abbondanti catture. La sera, dopo cena, la corte assiste a una commedia. Le feste proseguono per due mesi a base di giostre, spettacoli, caccie e pesche e libagioni.

Scaramucce alla corte di Basilea. Polisman viene rapito dalla duchessa di Baviera e, liberato da Felice e Leoneo, rientra a Costantinopoli dove assume il carico di imperatore.

[47] Tutti gli ospiti della corte di Costantinopoli, dopo essersi scambiati ricchi doni, si mettono in viaggio per tornare alle loro terre. Polisman si accomiata dall'esercito moresco che lo ha accompagnato e consegna a Miranda un preziosissimo scettro da donare al soldano del Cairo. In segno di riconoscenza, l'imperatore regala a ogni soldato un panno d'oro. Polisman si mette in viaggio con una folta delegazione per accompagnare Roselia e Archifebo alla corte di Alemagna, nella città di Basilea. Dopo alcuni giorni, la compagnia arriva a destinazione: l'imperatore di Alemagna accoglie gli sposi e i loro ospiti con grandi onori e l'imperatrice cinge a Roselia la corona imperiale. Ogni cavaliere tedesco è ansioso di provarsi in armi con Polisman, soprattutto il malvagio e forte Simpite, amico di Rinconta, il fratello di Tepido. Nonostante Polisman abbia ordinato ai suoi uomini di non accettare nessuna giostra per evitare nuove inimicizie con i tedeschi, Simpite riesce a convincerlo a dargli un avversario provenzale per un unico incontro. Il cavaliere che Polisman sceglie per la giostra è suo cugino Esmero. [48] Simpite si presenta alla giostra con lance «di giusta guerra», ossia armate con punte di ferro, mentre Esmero non ha che lance senza punta. Nonostante il parere contrario dell'imperatore di Alemagna, Simpite convince l'avversario a giostrare con le stesse sue lance; tale arroganza viene placata al primo incontro poiché Esmero con un colpo gli trafugge la gola lo lascia al suolo esani-

me. Vista la morte dell'amico, Rinconta medita vendetta con la duchessa di Baviera, sua madre. Nel frattempo, Polisman prende congedo dall'imperatore e prepara il rientro a Costantinopoli, dividendo la sua compagnia in diverse squadre in modo da «scemar in gran parte la spesa che quelli che cortesemente lo ricevevano avevano da fare». I primi a lasciare la corte di Basilea sono Felice, Leoneo e il Marchese di Navarra, con la maggior parte delle dame. Qualche giorno dopo è il turno della compagnia di Polisman, Didamone e il re d'Ungheria. La duchessa di Baviera, saputo che Polisman ha preso alloggio in un castello all'interno dei suoi domini, invia Rinconta dal castellano con l'ordine di consegnargli i suoi ospiti. I cavalieri vengono fatti prigionieri, tranne il re d'Ungheria che, antico alleato della Baviera, viene subito liberato e tenta inutilmente di convincere Rinconta a desistere dai suoi intenti. Mentre Polisman viene scortato verso il castello della duchessa di Baviera «sopra una mula con le mani legate di dietro», il re d'Ungheria si precipita ad avvisare la compagnia di Felice e Leoneo che si trova poco distante. Il riscatto è fulmineo e implacabile e, in breve, Polisman coi suoi uomini incalza Rinconta fin dentro la fortezza della duchessa. Ne nasce una cruenta battaglia che, grazie alla mediazione del re d'Ungheria, viene interrotta e le sue sorti affidate a un duello individuale. Rinconta cade trafitto dalla lancia di Polisman al primo incontro e, disperata, sua madre si uccide gettandosi dalla torre della fortezza. [49] A Costantinopoli, Listandora e Griseina possono conoscere lo stato d'animo dei propri amati attraverso un incantesimo operato da Belladina in una «composizion d'acqua» che s'intorbida quando essi si trovano in pericolo. Le dame prendono nota del giorno e dell'ora in cui l'acqua diventa scura per chiederne conto ai mariti al loro ritorno. Nel frattempo, Polisman e i suoi compagni si congedano dal re d'Ungheria e, abbandonati i territori del suo regno, si dirigono verso Costantinopoli. Qualche giorno dopo, riunite le compagnie, Polisman entra in città dove viene accolto calorosamente dai suoi familiari. Le dame trovano conferma alle divinazioni di Belladina nei racconti dei cavalieri. Mentre Felice si congeda dalla corte e torna con sua moglie a Corinto, Polisman decide con sua madre di inviare in Provenza il marchese di Navarra con il carico di viceré. [50] La gigantessa Garganta, che era sempre rimasta al servizio di Listandora,

chiede a Polisman di mediare per un suo matrimonio adeguato. Il re, dopo averle dato in dote dieci castelli del ducato di Savoia, le propone di sposare Tremebondo. Dopo le nozze, l'imperatore convoca gli stati supremi per comunicare ufficialmente il suo desiderio di ritirarsi e di rimettere a Polisman la corona imperiale. Tutti i re dell'impero, a partire dal re di Natolia, giurano fedeltà a Polisman che, in segno di riconoscenza, esenta i loro stati dal pagamento dei tributi per un anno.

Il riscatto del re di Trabisonda

Nei giorni seguenti giunge a corte una donzella vestita a lutto: è la figlia del re di Trabisonda il quale, dopo aver perso il suo regno in guerra contro il re di Ponto, è stato imprigionato nell'isola del gigante Artimeone, signor della Zana. Il gigante ha affidato alla donzella una cassa incantata con tre serrature: solo colui che riuscirà ad aprirla potrà affrontare in combattimento lui e i suoi fratelli e liberare il re di Trabisonda. Tutti i cavalieri presenti alla corte di Costantinopoli tentano invano di aprire la cassa finché Belladina, dopo aver interpretato le iscrizioni in lingua caldea poste sopra ogni serratura, scopre che l'impresa è destinata a Polisman che, in effetti, apre agevolmente la cassa trovando al suo interno delle armi prodigiose. Egli, quindi, accetta d'intraprendere l'avventura in soccorso del re di Trabisonda e si congeda da Listadora e da tutta la corte. [51] Il nuovo imperatore si mette in viaggio accompagnato da Didamone, Leoneo ed Esmero, a ognuno dei quali Belladina ha donato un pentacolo contro gli incantesimi della madre di Artimeone. Dal regno di Arcadia, Findalo decide di unirsi alla spedizione e si dirige verso Costantinopoli, mentre manda un'armata agli ordini del fratello Almino verso l'isola della Zana. La compagnia di Polisman, che non incrocia Findalo perché segue una strada diversa, s'inoltra nel regno di Ponto e si divide: per non essere riconosciuti i cavalieri d'ora in poi viaggeranno a coppie. Didamone percorre con Leoneo, che finge di essere suo scudiere, una strada di montagna sulla quale ben presto incontra in una pattuglia di cavalieri che gli intima di deporre le armi in nome del re di Ponto. Lo scontro che ne segue volge a favore dei due cavalieri di Costantinopoli: l'unico avversario sopravvissuto chiede salva la vita e rivela di essere co-

stretto a prestare quel servizio al re di Ponto come unica condizione per non essere imprigionato. Racconta che in una torre poco lontana sono ingiustamente rinchiusi molti valorosi cavalieri, fra cui il figlio del duca di Frigia, suo signore, e chiede loro di intervenire. Senza incontrare particolari resistenze, Didamone e Leoneo liberano gli ostaggi. Il figlio del duca di Frigia, Galtano, si offre di accompagnarli via mare allo stato di Galanta e di qui verso l'isola della Zana. [52] Polisman ed Esmero s'imbattono in un cavaliere in procinto di uccidere un giovane nonostante le implorazioni di una donzella. Polisman gli chiede di fermarsi, ma va incontro a un nuovo duello che accetta di affidare a Esmero. Questi, mostrandosi all'altezza della situazione, uccide il suo avversario al primo colpo. I due giovani salvati sono la figlia del re di Ponto e Oreste, suo novello sposo. Diomede, il cavaliere ucciso da Esmero, era intenzionato ad ammazzare il suo antico rivale in amore per poter avere con la forza la principessa. Oreste spiega ai suoi salvatori che il re di Ponto non consente a nessun cavaliere forestiero di viaggiare armato nel suo regno perché teme un attacco del gigante Artimeone, suo ex-alleato nella guerra contro il re di Trabisonda. Pur vivendo nella piccola isola di Zana, il gigante è riuscito ad avere un grande potere grazie all'aiuto dei suoi fratelli e alle arti magiche della madre. Dopo aver passato la notte nel castello di Oreste, Polisman ed Esmero si mettono in viaggio per Zana, scortati da due guardie che affrancano il loro passaggio attraverso il regno di Ponto. Approdati all'isola, vengono ospitati nel castello dove risiede la madre di Artimeone. Nello stesso momento anche Leoneo, Didamone e Galtano giungono a Zana e s'imbattono in Artimeone e Reumoro, suo fratello. Lo scontro fra Leoneo e Artimeone viene evitato all'ultimo momento grazie all'arrivo di Polisman, che era uscito per passeggiare col suo cavallo. Contrariamente ai suoi costumi, il gigante acconsente a trattare con ogni onore i cinque cavalieri fino al momento del duello. Il giorno seguente approda a Zana anche Findalo, re d'Arcadia il quale, essendo da tempo alleato di Artimeone, lo diffida dal ricorrere a inganni nel suo duello contro Polisman a pena di sciogliere l'alleanza e l'amicizia. [53] Polisman sconfigge al primo colpo Artimeone, ma lo lascia in vita. Nel secondo duello uccide Reumoro e subito affronta anche il terzo fratello, Atamandro. Questi, vedendosi sconfitto, dà ai suoi uomini l'ordine di attaccare

Polisman a tradimento ma Leoneo, Findalo e gli altri cavalieri del bando di Costantinopoli intervengono e disperdono la squadra avversaria ritirandosi, poi, nella fortezza in cui è rinchiuso il re di Trabisonda. Atamandro raduna i suoi seguaci e stringe d'assedio il castello. Per assicurarsi la vittoria, inoltre, il gigante scrive al re di Ponto e ottiene l'appoggio di una potente flotta che in poco tempo approda all'isola. All'interno della fortezza, Artimeone si mostra ignaro delle macchinazioni di suo fratello e Findalo conforta Polisman con la sicurezza che di lì a poco sarebbe arrivata anche la grande flotta guidata da suo fratello Almindo. Polisman desiste, quindi, dall'idea di rivendicare l'amicizia del re di Ponto per l'aiuto prestato a Oreste. [54] La flotta di Arcadia approda all'isola di Zana e in breve tempo ha la meglio sulla flotta del re di Ponto, sprovvista di difese poiché tutto l'equipaggio era impegnato nell'assedio. Senza indugio, Almindo ordina ai suoi di sbarcare e di attaccare immediatamente gli assediati prima che abbiano il tempo organizzare le retrovie. Polisman, con pochi uomini, esce dal castello e si unisce all'esercito di Findalo. Solo dopo un giorno di battaglia il re di Ponto ha notizia dell'identità dei suoi avversari e il mattino seguente si presenta in persona al campo di Polisman per chiedere perdono. Il re di Trabisonda viene liberato e Artimeone, che apprende la morte di Atamandro, promette di restituire ogni terra tolta a Trabisonda durante la guerra. Polisman gli concede di continuare a essere signore di Zana a patto di non entrare più in guerra contro Ponto e Trabisonda. [55] Polisman entra alla corte del regno di Ponto, dove i festeggiamenti s'intensificano quando Oreste lo riconosce come il suo salvatore.

Polisman e i suoi alleati difendono i regni del Cairo e di Damasco dall'attacco del soldano di Persia

Un giorno, sulla riva del mare, Polisman e i suoi compagni assistono all'approdo di un cavaliere vestito di nero: è Graffelo che, sospinto a Ponto da una tempesta, si stava recando a Costantinopoli alla ricerca di Polisman per un sostegno contro Amalio, nuovo soldano di Persia, che aveva attaccato e invaso il regno del Cairo. Addolorato dalle cattive notizie, Polisman raccoglie la solidarietà di Findalo, del re di Ponto e di Gal-

tano che gli mettono a disposizione i rispettivi eserciti di terra e di mare. Prima di partire, Polisman dispone che il re di Trabisonda si trasferisca a Costantinopoli, dove si trova sua figlia, e gli affida delle lettere per l'imperatore e per Listandora. [56] Mentre Polisman, il re di Ponto, Findalo e Leoneo s'incamminano con le loro milizie verso Damasco, il re di Trabisonda approda a Costantinopoli dove l'imperatore, messo al corrente della situazione, raduna una grande armata al comando del re d'Albania e la invia in soccorso del soldano del Cairo. Il gigante Tremebondo, che ha ricevuto da Listandora l'incarico di guidare duecento cavalieri a guardia personale di suo marito, si mette in viaggio via terra e raggiunge in poco tempo l'esercito di Polisman, accampato in Frigia per unirsi alle truppe radunate da Galtano. Nel frattempo, a seguito di alcune importanti vittorie militari, Amalio ha preso la città del Cairo (di cui si è proclamato sovrano) e costretto il soldano a rifugiarsi a Damasco. Suo figlio Alcorindo cinge d'assedio la città, mentre Dracomone è impegnato nella conquista del regno di Babilonia. Un nuovo, terribile assalto di Alcorindo mette in ginocchio le deboli difese di Damasco che, nonostante gli sforzi del capitano Miranda, è sul punto di capitolare. Il soldano del Cairo e il re di Damasco non hanno altra scelta che fuggire, tuttavia la galera sulla quale prendono il largo viene intercettata da una flottiglia di Amalio. Alfebro, il capitano, cattura i due sovrani e, approdato ad Alessandria, li consegna a Dracomone. Questi, implorato da Liconia, accetta di non giustiziare subito il soldano e di consegnarlo ad Amalio. [57] La città di Damasco è già caduta nelle mani di Alcorindo quando Polisman la raggiunge col suo esercito e si predispone a dar battaglia. Tutti i suoi capitani compiono grandi prodezze nello scontro, specialmente il gigante Dracomone che, da solo, si fa largo tra le coorti nemiche fino a conquistare lo stendardo persiano. Polisman incalza Alcorindo e lo uccide e, in breve, la sua armata riconquista la città. Il capitano Miranda apre le porte della fortezza ai suoi salvatori e li mette al corrente della fuga a Costantinopoli del soldano e del re di Damasco, ignaro della loro cattura. [58] Il re d'Albania, salpato con una grande flotta da Costantinopoli, raggiunge le acque prospicienti ad Alessandria e inizia un duro conflitto navale con l'armata guidata da Alfebro. La sua stessa nave aggancia l'ammiraglia nemica e la conquista portando alla morte Alfebro e tutto il suo equipag-

gio. La flotta di Costantinopoli ottiene una vittoria schiacciante, nonostante una galera avversaria riesca a prendere porto e avvisare Dracomone. Questi s'imbarca immediatamente con una piccola flottiglia, ma batte in ritirata non appena si rende conto della situazione. I legni del re d'Albania lo incalzano, lo raggiungono e annientano le sue imbarcazioni: Dracomone muore «gittato in mare da un colpo d'una palla di ferro». [59] Polisman raduna i suoi uomini e si mette in viaggio verso il Cairo lasciando a Damasco il capitano Miranda, il quale, dopo qualche giorno, riceve la notizia delle vittorie della flotta di Costantinopoli. Immediatamente, il capitano raggiunge il re d'Albania che è ormeggiato con la sua armata nel porto amico di Damiat. Entrambi non hanno notizie del soldano del Cairo e del re di Damasco e decidono, una volta sbarcati tutti i soldati, di raggiungere Polisman. Al Cairo, nel frattempo, Amalio si dispera per la morte dei suoi figli e si accampa fuori dalla città con un esercito di ottantamila uomini in attesa dell'arrivo di Polisman. [60] Miranda e il re d'Albania raggiungono Polisman e, uniti i rispettivi eserciti, si presentano di fronte al campo nemico. Il primo a scendere in campo è il re d'Albania, che guida i suoi uomini contro le schiere del re di Susa; quest'ultimo sembra prevalere, ma l'arrivo del gigante Tremebondo coi suoi duecento cavalieri ribalta la situazione: il re di Susa muore sotto i colpi della mazza di Tremebondo e Amalio, per rinvigorire le fila del suo esercito, ordina alle truppe del principe di Assiria di partire alla carica. Polisman reagisce entrando in battaglia con i suoi cavalieri e combattendo con tale vigore da costringere l'avversario a battere in ritirata; Leoneo raggiunge il principe d'Assiria e lo trapassa con la sua lancia. Amalio, cieco di rabbia, avanza coi suoi quarantamila soldati e dà inizio a una furibonda lotta, mentre Polisman apre il passo alla sua ultima retroguardia formata dalle schiere guidate da Findalo. Lo scontro prosegue per molto tempo finché Polisman, dopo averlo cercato a lungo, scorge Amalio in sella a un elefante. Il gigante Tremebondo, temendo uno scontro impari, uccide l'elefante costringendo a terra Amalio. Polisman, a sua volta, scende da cavallo e inizia a combattere fino ad avere la meglio sul suo avversario il quale, vedendosi perduto, porge la spada per chiedere salva la vita. Per non veder concessa tale grazia, il capitano Miranda spunta fulmineo dalla mischia e trafigge Amalio. L'esercito persiano viene

sconfitto e disperso e il campo saccheggiato. Fra i prigionieri più importanti ci sono il principe d'Armenia e l'infante di Susa. [61] Ad Alessandria scoppia una rivolta contro il presidio persiano: Gemineo e i suoi soldati vengono linciati dalla folla che è determinata a far irruzione nella fortezza in cui si trovano prigionieri il soldano del Cairo e il re di Damasco. All'interno, Liconia si precipita a liberare i due sovrani e a mediare per la vita dei persiani che si trovano nella fortezza. Il re di Damasco esce dal castello e placa la folla con la notizia della definitiva cacciata dei persiani dal regno, mentre il soldano del Cairo decide di rimanere al suo interno per avere l'onore di essere liberato da Polisman in persona. Tutta la città, quindi, si prepara a ricevere il salvatore del regno. [62] Dopo aver radunato le sue genti, Polisman s'incammina verso Alessandria e incontra degli ambasciatori che gli portano la notizia della liberazione dei due sovrani. Sollevato, decide d'intraprendere il viaggio via mare e imbarca il suo esercito nel porto di Damiata, dove si trovano le navi della flotta di Costantinopoli. L'intera città di Alessandria accoglie Polisman con grandi feste e il re di Damasco lo conduce alla fortezza dove, con una sontuosa cerimonia, egli scioglie le catene al soldano. Liconia scoppia in lacrime alla vista del suo antico amore. Il soldano la consola e si scusa con lei per averla data in sposa a Dracomone, spinto dalla necessità di non esporre il suo regno a un grave pericolo. Per dimostrarle la sua gratitudine, la riprende come unica sposa e le cinge la corona imperiale. Liconia gli chiede di fare in modo che anche la nipote, ora regina di Media, venga soccorsa dal pericolo in cui si trova dopo la morte di Alcorindo. [63] Dopo le feste, il re d'Albania riparte per Costantinopoli portando con sé ricchi doni per l'imperatore e Listandora. Il soldano del Cairo incarica il capitano Miranda d'imbarcarsi, in incognito, su di un'altra galera colma di ulteriori omaggi fra cui un «diadema e uno scettro carichi di tante gioie onde venivano a esser inestimabili, un specchio fatto d'un pezzo di diamante, un cappello tutto coperto di perle grossissime e molte altre cose». Tornano alle loro corti anche il re di Ponto e Galtano. Liconia chiede a Polisman di prendersi carico delle sorti di sua nipote ed egli, dopo averne parlato con il soldano, determina di accasarla con l'infante di Susa che, incredulo, non ha parole per esprimere la sua riconoscenza. Con lui, tutti i prigionieri persiani vengono liberati. [64] Al Cairo una rivolta mette in

fuga i persiani che avevano ancora sotto controllo la città. Polisman, il soldano e tutta la corte s'imbarcano e, risalendo il Nilo, entrano trionfalmente nella capitale dove danno inizio a straordinari festeggiamenti. [65] A Costantinopoli, Listandora, Fulgenzia e Griseina, preoccupate per le sorti dei loro congiunti, interrogano la maga Belladina che le conforta attraverso le sue divinazioni. Listandora aspetta un figlio che, secondo i pronostici di Belladina, supererà il padre in fama e virtù. Qualche giorno più tardi, il re d'Albania si presenta alla corte con la notizia del trionfo di Polisman; a breve lo raggiunge anche il capitano Miranda che, ricevuto con ogni onore, consegna i doni del soldano all'imperatore e a sua figlia per poi riprendere il largo alla volta del Cairo.

Nascita di Polidoro e profezie di Belladina

[66] Polisman e i suoi compagni si rimettono in cammino via terra per Costantinopoli, accompagnati per un lungo tratto dal re di Damasco. Lungo il tragitto incontrano il re di Corinto e il Cavaliere della Rosa i quali, avendo avuto la notizia della campagna militare in corso, si stavano muovendo coi loro eserciti per dare man forte a Polisman. La notizia dell'avvenuta vittoria li allietta e, insieme, si dirigono alla corte di Corinto dove rimangono per alcuni giorni. Felice si congeda dalla moglie e si unisce alla compagnia nel viaggio verso Costantinopoli che, tuttavia, è ulteriormente ritardato da una nuova tappa festosa alla corte di Macedonia. Nel frattempo Listandora dà alla luce un bambino, «il più bello e più vago che fusse mai stato veduto al mondo». La notizia, fatta divulgare dall'imperatore di Costantinopoli, raggiunge anche Polisman quando è già partito dalla corte di Macedonia. La compagnia, però, rallenta il passo poiché Felice e il Cavaliere della Rosa dispongono che le loro mogli li raggiungano al fine di presentarsi a Costantinopoli al loro fianco in una occasione così importante. Finalmente, l'imperatore di Costantinopoli riceve la notizia che la compagnia di Polisman è a mezza giornata di cammino dalla corte e invia il re d'Albania, di Natolia e di Trabisonda a riceverla. L'ingresso in città è una vera e propria parata trionfale esaltata dalla presentazione di trofei e da musiche e danze che coinvolgono tutto il popolo fino all'arrivo a palazzo, dove Polisman riabbraccia Listandora

e bacia, emozionato, suo figlio. [67] Nel corso dei festeggiamenti, il figlio di Polisman e Listandora viene battezzato con il nome di Polidoro. Egli diverrà il più grande sovrano al mondo e le sue avventure saranno narrate in un *Secondo Libro*. Polisman accetta la richiesta di Listandora di non cimentarsi in altre imprese cavalleresche che non siano collegate al governo e alla difesa dell'impero di Costantinopoli. [68] Il re di Trabisonda chiede a Polisman di accasare la figlia con un degno cavaliere ed egli la propone in sposa a Findalo, re d'Arcadia. Findalo accetta e il matrimonio viene celebrato immediatamente. Alla conclusione dei festeggiamenti, tutti i sovrani tornano alle rispettive corti. Prima di mettersi in viaggio, la maga Belladina consulta le stelle e compone in lingua caldea un piccolo libro di profezie riguardanti la vita di Polidoro. Dopo la sua partenza, il libro viene aperto e letto di fronte a tutta la corte: in esso si pronostica la carriera cavalleresca di Polidoro che culminerà con l'unione, sotto il suo dominio, delle corone imperiali di Alemagna e di Costantinopoli, «ma perché in la Seconda Parte si farà menzion dell'opre d'un tal valoroso cavaliere, alle quali però vanno innanzi molte altre del re Polisman, è tempo ormai che a questa Prima si ponghi fine».

Indice dei personaggi

Abelasco [11]: duca d'Ubernia, sconfitto da Polisman nel terzo giorno di giostre alla corte di Costantinopoli.

Abreselao, Abrescelao [3]: precettore di Polisman, su disposizione di Fulgenzia predispone la fuga del giovane principe dalle minacce di Tiberio. In veste di mercante, nasconde i tesori in una nave e s'imbarca con Polisman e i suoi due cugini alla volta di Alessandria. In seguito, si trasferisce al Cairo dove rimane dopo la partenza dei tre giovani cavalieri verso le giostre di Costantinopoli. Al Cairo riceve dapprima la visita del fratello Landonio e in seguito riabbraccia Polisman e Leoneo di ritorno da Costantinopoli. Abbandona la veste del precettore per imbracciare le armi al fianco di Polisman nella campagna per la liberazione di Costantinopoli dall'assedio tedesco. S'imbarca con il principe verso la Provenza e, in seguito al riscatto del regno, viene nominato governatore di Savoia.

Adalonio [12]: principe di Rodi, capitano di una delle due squadre che si fronteggiano nel secondo giorno del torneo di Costantinopoli. Viene sconfitto da Polisman.

Adionigi [11]: re di Sicilia, sconfitto da Polisman nel terzo giorno di giostre alla corte di Costantinopoli.

Alcarabio → **Polisman**

Alcorindo [23]: è uno dei figli di Amalio. Di fronte alla richiesta di lasciare il proprio feudo in forza alla caduta del padre dal governatorato di Media, fa tagliare il naso ai messaggeri di corte e chiede aiuto al soldano di Persia, suo zio, che gli affida un grosso esercito per invadere il regno di Media. Il suo assalto viene respinto e i suoi uomini decimati dalle truppe guidate da Polisman; batte in ritirata e si unisce all'armata riunita dal fratello Dracomone. Al termine della contesa, viene fatto prigioniero e inviato come ostaggio, insieme al fratello e al padre, al soldano del Cairo. Per scongiurare una guerra contro la Persia, il soldano del Cairo stabilisce che Alcorindo sposi l'infanta di Media e Dracomone Liconia. Affianca il padre nella campagna di conquista del regno del Cairo, durante la quale stringe d'assedio la città di Damasco e l'attacca ripetutamente

fino a conquistarla. Viene ucciso da Polisman durante la battaglia che questi intraprende per la riconquista di Damasco.

Alessandrino → **Polisman**

Alfebro, Alfredo [56]: capitano dell'armata navale persiana, intercetta la galera su cui stanno fuggendo il soldano del Cairo e il re di Damasco. Approdato ad Alessandria, consegna i prigionieri a Dracomone. Guida la battaglia navale contro la flotta di Costantinopoli ma muore nell'assalto alla sua ammiraglia da parte del re d'Albania.

Alfredo [25]: cavaliere del regno di Natolia, viene abbattuto per due volte da Polisman durante le giostre di Natolia.

Alicarno [57]: cugino di Alcorindo, guida una schiera di ventimila soldati nell'attacco all'esercito di Polisman alle porte di Damasco.

Almino [51]: fratello di Findalo, ha il compito di guidare la flotta del regno di Arcadia all'isola della Zana. Giunto a destinazione, attacca e sconfigge la flotta del re di Ponto e, prima di dare agli avversari il tempo di prepararsi, investe coi suoi uomini le truppe che assediano la fortezza in cui si trovano Polisman e i suoi compagni. La battaglia volge in suo favore anche grazie all'intervento di Polisman, Findalo, Leoneo e gli altri cavalieri di Costantinopoli.

Alteo [57]: comandante persiano alla guida di una schiera di ventimila soldati dell'esercito di Alcorindo. Si scontra con l'esercito del re di Ponto, dal quale viene ucciso al primo incontro.

Amalio, soldano di Persia [22]: governatore del regno di Media per mantenere il potere tenta di delegittimare l'infanta erede al trono accusandola di un reato che prevede la condanna al rogo. Il suo difensore è il terribile gigante Forcamoro contro cui dovrà battersi il difensore dell'infanta. Polisman sconfigge il gigante e mette allo scoperto le ignobili trame di Amalio. Questi manda delle missive ai suoi figli (Alcorindo e Dracomone) ingiungendo loro di restituire i feudi ingiustamente conquistati. Quando l'esercito guidato Alcorindo e Dracomone avanza verso il regno di Media, Polisman manda Amalio al Cairo come prigioniero del soldano. Poco più tardi lo raggiungono i suoi figli, sconfitti in battaglia da Polisman. Temendo una guerra contro la Persia, il soldano del Cairo gli propone di maritare Dracomone e Alcorindo con Liconia e l'infanta

di Media. Egli accetta con entusiasmo. Alla morte del soldano di Persia, Amalio ne eredita il trono e, con l'aiuto dei due figli, invade il regno del Cairo, conquista la capitale (di cui si dichiara sovrano) e costringe il soldano a rifugiarsi a Damasco. Amalio si dispera alla notizia della morte dei suoi figli e, assetato di vendetta, attende Polisman nei pressi del Cairo con un esercito di ottantamila uomini. Si avvantaggia in battaglia combattendo in sella a un elefante finché Tremebondo, uccidendo l'animale, lo costringe a battersi alla pari con Polisman. Dopo aver ricevuto numerose ferite, vedendosi perduto, accenna a porgere la spada a Polisman per chiedere salva la vita, ma un fendente fulmineo del capitano Miranda impedisce che tale grazia gli sia concessa.

Anterba [38]: capitano di Tiberio a presidio di Tolosa. Le sue truppe vengono sconfitte agilmente da quelle di Polisman ed egli stesso soccombe sotto i colpi di Landonio.

Arabiano [12]: si batte con Polisman nel torneo di Costantinopoli e ne rimane ucciso.

Archifebo [10]: figlio dell'imperatore d'Alemagna, si presenta alle giostre di Costantinopoli in compagnia di Tepido. Non digerisce il favore di cui gode Polisman presso l'imperatore di Costantinopoli che, la sera stessa del suo arrivo a corte, gli concede di ballare con Listadora. Durante le giostre raduna un gruppo di cavalieri per attaccare a tradimento Polisman, ma viene sconfitto e ripetutamente sbalzato di sella. Nel corso del torneo tenta in tutti i modi di uccidere Polisman, tuttavia deve ritirarsi dopo esser stato più volte umiliato. In seguito a un diverbio nato a causa delle parole ingiuriose pronunciate da Tepido durante la cerimonia di premiazione, Archifebo lancia una sfida a Polisman, che la raccoglie lasciandogli scegliere il luogo, il tempo e le modalità. L'imperatore di Costantinopoli se ne dispiace poiché intende dare sua figlia in sposa ad Archifebo il quale, per rimettersi dalle ferite, fa ritorno nel suo regno. Con la complicità di Tepido, convince il padre a muovere guerra a Costantinopoli per vendicare l'onta subita. A capo di un grande esercito avanza verso Costantinopoli fra violenze e soprusi; nei territori del regno di Ongaria, riesce a sbaragliare le milizie di Limedone violando una tregua stabilita per seppellire i morti. Abbandona l'assedio alla città di Manadile per unirsi all'esercito guidato da Tepido e manda a dire

all'imperatore di Costantinopoli che la ragione per cui gli ha mosso guerra è la scarsa considerazione di cui è stato oggetto come pretendente alla mano di Listandora durante le giostre. Aggiunge che non si fermerà finché non avrà di fronte, in battaglia, il cavalier Alessandrino. L'imperatore gli offre la mano di Listandora per risolvere la questione ma Archifebo, persuaso da Tepido, avanza verso Costantinopoli fino a cingerla d'assedio via terra e via mare. Nei giorni successivi, nuovamente plagiato da Tepido, respinge una proposta di resa dell'imperatore. L'attacco notturno di Polisman lo prende alla sprovvista, tanto da costringerlo a ripiegare in modo disordinato verso una città sicura. Polisman gli ricorda la sfida lanciata alla sua partenza dalle giostre di Costantinopoli e rinnova la sua disponibilità a battersi in duello. Archifebo, non curandosi del consiglio di Tepido, mantiene la sua parola e manda a dire a Polisman che la sfida è ancora valida e che avrà luogo in un'isoletta nei pressi di Costantinopoli. Sconfitto in duello, Polisman gli risparmia la vita. Archifebo rinnega Tepido e i suoi deleteri consigli, causa di quella guerra sbagliata, e accetta di consegnarsi prigioniero all'imperatore. La sera, Archifebo e Polisman cenano allo stesso tavolo presieduto dall'imperatore e si riconciliano. Attraverso la mediazione del re di Polonia, Archifebo propone nuovamente all'imperatore di Costantinopoli di risolvere la situazione con un matrimonio fra lui e Listandora, ma riceve una risposta negativa. In seguito alla disfatta tedesca nel duello finale, dà ordine ai suoi eserciti di abbandonare le fortezze e i territori conquistati e di ritirarsi. Polisman, su mandato dell'imperatore, fissa l'entità del riscatto che dovrà pagare Archifebo per riottenere la libertà propria e degli altri prigionieri. La decisione soddisfa il principe tedesco, che rinnova le sue dichiarazioni di stima a Polisman. Archifebo rimane a Costantinopoli anche dopo esser stato liberato e, quando l'imperatore rende pubblica l'identità di Polisman, il suo matrimonio con Listandora e le sue vittorie in Provenza, decide di chiedere in sposa Roselia. Quando Roselia arriva con la madre alla corte di Costantinopoli, Archifebo è ammirato dalla sua bellezza e se ne innamora. Sposa Roselia nel momento in cui Polisman, tornato a Costantinopoli, smette i panni di Alcarabio e rivela la propria identità. Rientra in modo solenne alla corte di Alemagna in compagnia della sua sposa, con una nobile delegazione di cavalieri provenzali e di Costantinopoli.

Artimeone [50]: gigante signore dell'isola della Zana, fratello di Reumoro e Atamandro. Con l'aiuto dei suoi fratelli e delle arti magiche esercitate dalla madre, si allea con il re di Ponto e conquista il regno di Trabisonda. Libererà il re di Trabisonda, suo prigioniero, solo a una condizione: essere sconfitto in duello dal cavaliere che riuscirà ad aprire la cassa magica che ha affidato all'infanta di Trabisonda. Accoglie nei suoi castelli la compagnia di Polisman e garantisce di condurre i duelli con lealtà e di rispettare i patti. Rimane privo di sensi al termine dello scontro con Polisman che, per questo motivo, gli concede salva la vita. Ripresosi, si rammarica della condotta scorretta di Atamandro e promette di restituire al re di Trabisonda ogni sua terra. Polisman gli concede di rimanere signore di Zana a patto di non entrare nuovamente in guerra contro Trabisonda o Ponto.

Ascot [4]: porta le ambasciate di Tiberio alla corte di Tolosa. Fa parte dei cento cavalieri che Tiberio lascia in pegno a Fulgenzia alla corte di Savoia. Gli viene ordinato di partire alla ricerca di Polisman.

Astolfo [1]: secondogenito dell'imperatore di Alemagna (I), marito di Germania, padre di Fulgenzia. Alla sua morte lascia il regno di Provenza a Filiberto. L'imperatore di Costantinopoli, quando scopre l'identità di Polisman, gli rivela che suo padre era cugino di Astolfo e che quindi c'è fra loro un legame di parentela.

Atamandro [53]: fratello di Artimeone e di Reumoro, sostiene il terzo duello contro Polisman ma, vedendosi malparato, dà ordine ai suoi uomini di attaccare il suo avversario. Si ritira ferito in una fortezza da cui dispone l'assedio al castello in cui si sono rifugiati Polisman e suoi compagni. Chiama in suo aiuto la flotta del re di Ponto, ma muore prima di conoscere l'esito della battaglia.

Belladina [41 bis]: giovane e bellissima maga che s'innamora di Polisman vedendolo dormire presso una fonte lungo la strada per Lasirte. Prende le sembianze di un pellegrino e, al risveglio di Polisman, gli dona dei vestiti nuovi in nome di una dama impietosita dal suo stato. Insieme a lui attraversa la città di Lasirte e fa in modo che la regina gli fornisca delle armi per sostenere il duello contro il malvagio pretendente alla mano dell'infanta. Dopo il duello, rivela alla corte che la dama a cui Polisman ha donato la ricompensa per la vittoria ottenuta è la maga

Belladina. Tutti se ne stupiscono poiché Belladina aveva fama di non accettare i servigi di nessun cavaliere. Nel suo sontuoso palazzo, Belladina riprende le sue sembianze e si presenta a Polisman, turbandolo con la sua bellezza. Tuttavia, di fronte alla fermezza con cui il principe insiste per ritornare al più presto a Costantinopoli, decide di aiutarlo. Per provargli che è in grado di condurlo alla sua meta in meno di otto ore, Belladina usa le sue arti magiche per consultare alcuni demoni prigionieri di un'ampolla, poi torna dal principe e lo chiama per nome, dando prova di conoscere tutta la sua storia. Polisman le promette grandi ricompense in cambio del suo aiuto; durante la notte i due usano una sedia volante per trasferirsi a Cartagine e incontrare il re Didamone. Con la sua flotta s'imbarcano e raggiungono Costantinopoli. Dopo aver ottenuto il consenso di Polisman e Didamone, Belladina prepara un intrattenimento prodigioso: la flotta di Didamone appare cento volte più grande, prende porto e inizia a sbarcare un'infinita moltitudine di soldati. Con un'ambasciata all'imperatore, Belladina annuncia l'arrivo del potente re Alcarabio, intenzionato a bandire un duello per prendere in sposa Listandora. Al termine del duello annuncia alla corte che Alcarabio, il vincitore, è disposto a farsi cristiano e ad aspettare l'arrivo di Polisman per battersi con lui. Durante la cerimonia di consegna di Listandora ad Alcarabio, Belladina fa in modo che Polisman riveli la sua identità in modo emozionante e spettacolare. Con la mediazione di Polisman sposa il re di Cartagine, Didamone. Durante l'assenza di Polisman, fornisce a Listandora e a Griseina una «composizion d'acqua» incantata, attraverso la quale le dame possono conoscere lo stato d'animo dei loro mariti. Belladina interpreta le iscrizioni in lingua caldea poste sulla cassa magica portata a Costantinopoli dall'infanta di Trabisonda: esse indicano che il predestinato a compiere l'impresa è Polisman. Per proteggere Polisman e i suoi compagni dagli incantesimi della madre di Artimeone, dona loro dei pentacoli da indossare durante l'avventura. Su richiesta di Fulgenzia, usa le sue arti magiche per avere notizie su Polisman e i suoi compagni impegnati nella campagna di riscatto del soldano del Cairo. Rivela, inoltre, a Listandora che il figlio che porta in grembo sarà superiore a Polisman in virtù e fama. Dopo il battesimo di Polidoro, consulta le stelle e compone un piccolo libro in lingua caldea con le divinazioni che lo riguardano;

chiude il libro all'interno di una cassa e consegna le chiavi a Listandora con il patto di aprirla solo dopo la sua partenza da Costantinopoli. Nel libro si pronostica che Polidoro riuscirà a unire le corone imperiali di Costantinopoli e di Alemagna.

Calisto [11]: principe di Calavria, disarcionato da Polisman e Leoneo nel secondo giorno di giostre a Costantinopoli. Viene ucciso da Polisman durante il torneo.

Carone, Caron [19]: malvagio cavaliere che, combattendo in groppa a un leone, sconfigge agilmente i suoi avversari. Per arricchirsi si batte con i proprietari dei castelli limitrofi al suo, li sconfigge, li imprigiona e s'impodisce dei loro beni. Polisman mette fine alla sua arroganza con un duello a cui interviene anche un leone che egli stesso aveva soccorso nella foresta.

Cavaliere della Rosa, re di Macedonia [16]: per riconquistare il cuore dell'infanta di Macedonia, sfida in suo nome chiunque intenda attraversare un ponte nei pressi del suo castello. Il duello, puramente sportivo, si svolge secondo regole precise e nella massima cortesia. Viene sconfitto da Polisman e s'impegna a consegnare a Listandora il premio in palio (un «rosaio» d'oro). Viaggia verso Costantinopoli in compagnia di Garganta e, dopo essersi presentato al cospetto di Listandora, rientra nel suo feudo. Polisman lo ritrova morente nel fitto di una foresta: è stato vittima di un'imboscata da parte del gigante Serpenteo, mandatario del duca di Capadocia che voleva vendicarsi di un torto subito. Polisman lo cura con la sua gemma magica e lo vendica sconfiggendo il gigante. Insieme, scoprono la congiura ordita dal Maggiordomo di Macedonia e dal duca di Capadocia ai danni dell'infanta di Macedonia, accorrono in suo aiuto e la salvano combattendo valorosamente. Grata ai suoi benefattori, l'infanta sceglie il Cavaliere della Rosa come marito. A Costantinopoli, il Cavaliere della Rosa fallisce nel tentativo di aprire la cassa magica portata a corte dall'infanta di Trabisonda. In compagnia di Felice, tenta di unirsi a Polisman nella campagna militare per il recupero dei territori del soldano del Cairo, tuttavia lo raggiunge solo dopo la vittoria, quando ormai è già di ritorno. Dopo aver trascorso alcuni giorni alla corte di Macedonia, accompagna Polisman a Costantinopoli insieme alla moglie. Alla conclu-

sione dei festeggiamenti per il battesimo di Polidoro, cui fa da padrino, torna alla corte di Macedonia.

Cavallier Alessandrino → **Polisman**

Cavallier dal leone → **Polisman**

Cavallier Dalmantino → **Tilandro**

Cavallier Eremitano → **Polisman**

Cavallier Toscano [12]: rimane ferito a un braccio scontrandosi con Polisman nel torneo di Costantinopoli.

Didamone, Lidamone, re di Tunigi, re di Cartagine [11]: capitano della squadra in cui combatte Polisman nel torneo di Costantinopoli, nonostante il suo valore, viene sbalzato di sella da Adalonio. Molto tempo dopo, Polisman e Belladina giungono magicamente alla sua corte. Didamone mette a disposizione la sua flotta e per riportare Polisman a Costantinopoli dopo il suo naufragio. Al momento dell'approdo, è complice di Polisman e Belladina nell'organizzazione della sfida del malvagio Alcarbio. Si propone a Belladina come marito, lei accetta e le nozze vengono celebrate secondo gli usi moreschi. Dopo le feste, accompagna Roselia e Polisman alla corte di Alemagna. Durante il viaggio di ritorno viene fatto prigioniero con Polisman da un vassallo della Duchessa di Baviera e liberato da Leoneo. Fallisce nel tentativo di aprire la cassa magica portata alla corte di Costantinopoli dall'infanta di Trabisonda. Accompagna Polisman nell'impresa di liberazione del re di Trabisonda: nel regno di Ponto la compagnia si divide ed egli, al fianco di Leoneo, riscatta dalle prigioni Galtano, che lo accompagna a Galanta e di qui verso l'isola della Zana, dove si riunisce con Polisman. Partecipa alla campagna di riconquista dei territori del soldano del Cairo. Dopo i festeggiamenti di Costantinopoli ritorna con Belladina alla sua corte.

Diomede [52]: pretendente alla mano dell'infanta di Ponto, quando il re la dà in sposa a Oreste inizia a perseguire il suo rivale in amore con lo scopo di ucciderlo. E' sul punto di realizzare il suo progetto quando intervengono Polisman ed Esmero. Quest'ultimo placa la sua arroganza uccidendolo in duello.

Dioneo [12]: cavaliere sconfitto da Polisman durante il torneo di Costantinopoli.

Dionis [12]: cavaliere sconfitto da Polisman durante il torneo di Costantinopoli.

Dracomone [23]: secondogenito di Amalio, per vendicare il padre chiede aiuto al soldano di Persia che gli affida un esercito con una temibile prima linea costituita da poderosi elefanti armati di torri. Ciò nonostante, subisce una pesante sconfitta da parte dell'esercito di Media comandato da Polisman, viene fatto prigioniero e inviato come ostaggio, insieme al fratello e al padre, al soldano del Cairo. Per scongiurare una guerra contro la Persia, il soldano del Cairo stabilisce che Alcorindo sposi l'infanta di Media e Dracomone Liconia. Appoggia il padre nella nuova campagna contro il soldano del Cairo, spingendosi alla conquista del regno di Babilonia. Intercetta la fuga del soldano del Cairo, lo cattura e, supplicato da Liconia, desiste dall'intento di ucciderlo. Messo al corrente dell'arrivo della flotta di Costantinopoli, s'imbarca con una flottiglia dal porto di Alessandria ma, non appena si rende conto di aver perso la sua armata navale, batte in ritirata. Il re d'Albania gli taglia la fuga e lo uccide in uno scontro navale.

Duca d'Austria [37]: è uno dei cavalieri del bando tedesco scelti dal re di Polonia per partecipare al torneo che deciderà le sorti della guerra contro Costantinopoli. Dopo la sconfitta, viene fatto prigioniero e consegnato a Listandora. Torna al suo regno alla conclusione della guerra, dopo essere stato liberato dietro il pagamento di un riscatto.

Duca di Cales [11]: cavaliere battuto da Leoneo nel primo giorno di giostre a Costantinopoli.

Duca di Capadocia → **Filipeo**

Duca di Fenicia → **Nastifar**

Duca di Savoia → **Filiberto**

Duca di Sighett → **Giason**

Duca d'Ubernia → **Abelasco**

Duchessa di Baviera [47]: moglie di Tiberio, madre di Tepido e Rinconta. Dopo la morte del marito e di Tepido serba rancore a Polisman, tanto da spronare Rinconta alla vendetta. Sapendo che Polisman, di ritorno da Basilea, è ospite in un castello nei suoi territori, manda Rinconta a ordinare al castellano di farlo prigioniero. Quando il suo piano fallisce,

incita Rinconta a vendicarsi in un duello individuale. Dopo la morte di Rinconta si suicida gettandosi dalla torre della sua fortezza.

Eliseo [13]: messaggero di Archifebo, ha il compito di consegnare la risposta di Polisman alla sfida lanciata da Tepido e Archifebo.

Esmero [3]: cugino di Polisman, è a capo della provvigione a guardia di Tolosa durante l'assedio di Tiberio e conduce alla corte di Savoia i finti cavalieri che questi ha messo a disposizione di Fulgenzia. In seguito, tenta di intercedere presso Tiberio affinché liberi Fulgenzia dalla prigione in cui l'ha rinchiusa. Dopo la liberazione del regno da parte di Polisman, si reca a Costantinopoli al seguito di Fulgenzia e accetta la sfida di Alcarabio, ma viene sconfitto. Accompagna Polisman alla corte dell'imperatore di Alemagna, dove ottiene di essere il cavaliere provenzale scelto per combattere contro Simpite. Nonostante l'arroganza dell'avversario, Esmero si mostra all'altezza della situazione e lo uccide al primo incontro di lancia. Esmero accompagna Polisman anche nell'impresa di liberazione del re di Trabisonda e gli chiede di poter combattere contro Diomede in difesa di Oreste e sua moglie. Uccide Diomede al primo colpo e si sposta sull'isola di Zana. In seguito, partecipa al fianco di Polisman alla campagna di liberazione dei territori del soldano del Cairo occupati da Amalio.

Fabrizio [37]: figlio del re di Sicovia, è uno dei cavalieri del bando tedesco scelti dal re di Polonia per partecipare al torneo che deciderà le sorti della guerra contro Costantinopoli. Muore durante il combattimento.

Fastenio [11]: re di Cipri, compagno di Oritonio, viene disarcionato da Polisman durante le giostre di Costantinopoli.

Felice, re di Corinto [3]: figlio maggiore del marchese di Navarra, fugge dalla Provenza con il fratello Leoneo, Polisman e Abreselao, loro precettore, che li conduce ad Alessandria. Qualche tempo dopo, i tre giovani si trasferiscono al Cairo, dove si fanno notare per l'eleganza e la destrezza in armi. Dopo aver ricevuto l'investitura cavalleresca dal soldano, Felice parte con Polisman verso le giostre di Costantinopoli. Accompagna il principe a Corinto per la sfida contro Findalo, durante la quale interviene per impedire che alcuni cavalieri sleali s'intromettano nel duello. Su proposta di Polisman, sposa segretamente l'infanta di Corinto, diventando re, e poi si rimette in viaggio per Costantinopoli. Nelle giostre si batte va-

lorosamente sbalzando di sella vari cavalieri, fra cui Tepido, ma rimane ferito a una gamba. Durante la cerimonia di premiazione, risponde a tono agli insulti di Tepido generando una sfida tra Polisman, Archifebo e lo stesso Tepido. Dopo essersi recuperato dalla ferita, lascia la corte di Costantinopoli insieme a Leoneo e Polisman e si dirige verso il regno di Corinto, dove vengono celebrate le sue nozze ufficiali con l'infanta. La sua flotta e il suo esercito di terra arrivano a Costantinopoli nel momento in cui si stanno decidendo le sorti della guerra fra l'impero di Costantinopoli e l'impero di Alemagna. Assiste al matrimonio segreto tra Polisman e Listandora. Prende parte alla riconquista della Provenza al fianco di Polisman e, in Savoia, riabbraccia suo padre. Accompagna Polisman al Cairo e, in seguito, fa rotta con lui verso Costantinopoli. Resosi conto che la galera di Polisman è scomparsa durante una tempesta, Felice s'imbarca nuovamente alla ricerca del cugino. Di ritorno, scopre con grande allegria che Alcarabio è, in realtà, Polisman. Dopo le feste di Costantinopoli, accompagna Roselia e Polisman alla corte di Alemagna. In seguito, torna a Corinto con la moglie. In compagnia del Cavaliere della Rosa, tenta di unirsi a Polisman nella campagna militare per il recupero dei territori del soldano del Cairo, tuttavia lo raggiunge solo dopo la vittoria, quando ormai egli è già di ritorno. Dopo una tappa alla corte di Corinto, decide di accompagnare il cugino a Costantinopoli. Alla notizia della nascita di Polidoro, chiede a sua moglie di raggiungere la compagnia per fare ingresso a Costantinopoli insieme a lei. Alla fine dei festeggiamenti torna alla corte di Corinto.

Ferdinando [37]: fratello di Giason, è uno dei cavalieri del bando tedesco scelti dal re di Polonia per partecipare al torneo che deciderà le sorti della guerra contro Costantinopoli. Muore durante il combattimento.

Figlio del re d'Ungheria [37]: è uno dei cavalieri del bando tedesco scelti dal re di Polonia per partecipare al torneo che deciderà le sorti della guerra contro Costantinopoli. Muore durante il combattimento.

Filiberto [1]: duca di Savoia, marito di Fulgenzia, padre di Polisman e Roselia, diventa re di Provenza alla morte di Astolfo. Colto di sorpresa dall'attacco di Tiberio, resiste con prodezza a capo di un piccolo esercito, ma soccombe di fronte alla slealtà e superiorità numerica degli avversari.

Molti anni dopo, Polisman lo vendica uccidendo Tiberio nello stesso luogo della sua morte.

Filipeo, duca di Capadocia [28]: per vendicarsi di un torto subito, assolda il gigante Serpenteo per uccidere il Cavalier della Rosa. Il Maggiordomo di Macedonia, suo complice, per rimediare al fallimento dell'agguato, lo convince a rapire l'infanta di Macedonia, impossessarsi del suo regno e costringerla a sposarlo. Filipeo raduna le sue milizie e attacca il castello della principessa, sfondando le porte difese dagli uomini di Findalo. Tuttavia, l'intervento del Cavaliere della Rosa, affiancato da Polisman e Leoneo, lo costringe a ripiegare e darsi alla fuga.

Findalo, re di Arcadia [8]: uccide suo fratello, legittimo re di Arcadia, per rompere la promessa di matrimonio fra questi e la figlia della regina di Corinto. Prende il potere con la forza nel regno di Arcadia e invade quello di Corinto, mettendo sotto assedio la capitale. Sfida la regina di Corinto a trovare un cavaliere che la difenda, a pena di dare la figlia in mano alle sue truppe. A furor di spada, Polisman lo costringe ad abbandonare ogni pretesa nei confronti del regno di Corinto. Findalo ordina al suo esercito di ritirarsi e si riappacifica con Polisman. In seguito, si trova con cinquanta cavalieri nel castello dell'infanta di Macedonia al momento dell'attacco di Filipeo: difende con ogni forza gli accessi ma non riesce a evitare che i nemici facciano breccia. Polisman, Leoneo e il Cavaliere della Rosa intervengono al suo fianco, ottenendo la vittoria. Desidera unirsi a Polisman nell'impresa di liberazione de re di Trabisonda e per questo si mette in viaggio verso Costantinopoli senza riuscire, tuttavia, a incrociare la compagnia di Polisman. Nel frattempo, affida al fratello Almido una potente armata con cui recarsi all'isola della Zana. Incontra Polisman nei pressi del castello di Artimeone e, in quanto alleato storico del gigante, ha un fondamentale ruolo di garante della lealtà nello svolgimento dei duelli. Alla corte di Ponto, offre le sue armate a Polisman per intervenire in difesa del soldano del Cairo e partecipa egli stesso alla spedizione. Guida una schiera dell'esercito nella battaglia che porta al riscatto di Damasco e nello scontro definitivo contro Amalio. Accompagna Polisman fino al suo rientro a Costantinopoli, dove fa da padrino al battesimo di Polidoro. Polisman gli propone di sposare l'infanta di Trabisonda

ed egli è onorato di accettare. Dopo i festeggiamenti ritorna alla sua corte.

Forcamoro [22]: gigante assoldato da Amalio per sostenere in duello giudiziario la falsa accusa rivolta all'infanta di Media. Viene sconfitto da Polisman che gli risparmia la vita affinché confessi pubblicamente l'inganno ordito da Amalio.

Fulgenzia [1]: figlia di Astolfo e Germania, regina di Provenza, moglie di Filiberto e madre di Polisman e Roselia. Alla morte del marito, di fronte all'inesorabile avanzata di Tiberio, predispone la fuga di Polisman. Accetta la conciliazione proposta in un primo momento da Tiberio, ma non rivela dove Polisman si trovi e per questo viene rinchiusa nella torre della fortezza di Tolosa. Al culmine della sua carriera cavalleresca, Polisman la libera, vendica la morte di Filiberto e recupera il regno. Fulgenzia e Roselia raggiungono Costantinopoli per festeggiare il matrimonio di Polisman e Listandora. Fulgenzia guida la delegazione che consegna Listandora al re Alcarabio; quando scopre che Alcarabio è Polisman, si getta fra le sue braccia in lacrime. Determinata a rimanere al fianco di Polisman a Costantinopoli, decide, d'accordo con il figlio, di inviare il marchese di Navarra in Provenza con il titolo di viceré e di confermare ad Abreselao il governatorato della Savoia. Chiede a Belladina un pronostico sulle sorti di Polisman, impegnato nella campagna di riscatto del soldano del Cairo, e ne viene rassicurata.

Galtano [51]: figlio del duca di Frigia, imprigionato dal re di Ponto e liberato da Leoneo e Didamone. Accompagna i due cavalieri a Galanta e di qui all'isola della Zana. Alla corte di Ponto offre il suo aiuto a Polisman per l'intervento in sostegno del soldano del Cairo e parte immediatamente per Frigia al fine di radunare il suo esercito. Si unisce a Polisman e, con le sue armate, dimostra grande valore nella campagna di riconquista dei territori del soldano del Cairo e del re di Damasco. Dopo la vittoria ritorna alla sua corte.

Garganta [17]: malvagia gigantessa del regno di Partaria, spinge i cavalieri stranieri in una trappola mortale raccontando loro una storia lacrimevole. Polisman cade nel tranello, ma scopre l'inganno e, tuttavia, le risparmia la vita. Garganta si pente, dona a Polisman una spada invincibile e accetta di presentarsi al Cospetto di Listandora con un dono e una

lettera del suo amante. Si mette al servizio di Listandora e l'accompagna alle giostre del regno di Natolia dove, durante una battuta di caccia, riconosce Polisman e Leoneo. Organizza un incontro a sorpresa fra le due coppie di amanti e, in seguito, porta a Polisman un'ambasciata da parte di Listandora con l'ordine di presentarsi al suo palazzo per ritirare il premio delle giostre. Mette Polisman e Leoneo sull'avviso riguardo le giostre che li attendono nella provincia di Arpisea. Rimane al servizio di Listandora fino al ritorno di Polisman da Basilea, quando gli chiede di intercedere per maritarsi in modo adeguato. Polisman le propone di sposare il gigante Tremebondo e le dà in dote dieci castelli del ducato di Savoia. Le nozze vengono celebrate alla corte di Costantinopoli.

Gemineo [61]: cugino di Amalio, rimane a capo della provvigione persiana ad Alessandria dopo la morte di Dracomone. Finisce linciato dalla folla allo scoppio di una rivolta popolare.

Germania [1]: figlia di Lotario, re di Francia, riceve in eredità la Provenza. Sposa Astolfo e dà alla luce Fulgenzia.

Giason [37]: duca di Sighet, fratello di Ferdinando, è uno dei cavalieri del bando tedesco scelti dal re di Polonia per partecipare al torneo che deciderà le sorti della guerra contro Costantinopoli. Viene ucciso in combattimento da Polisman.

Graffelo [6]: cugino del soldano del Cairo, introduce Polisman a corte e lo invita a partecipare alle giostre di Costantinopoli. Soccorre Polisman contro il gruppo di cavalieri radunati a tradimento da Archifebo durante le giostre e dimostra in più occasioni la sua prodezza in armi. Torna al Cairo e ospita Polisman in un suo castello fuori dalla città. Dopo aver perso le tracce di Polisman durante una battuta di caccia, lo riabbraccia a Tarsia e con lui rientra alla corte del soldano. Partecipa al fianco di Polisman e Leoneo alla guerra fra il regno di Media e gli eserciti persiani, alla cui conclusione scorta i figli di Amalio, come ostaggi, alla corte del Cairo. Al comando di una schiera dell'esercito guidato da Polisman, ha un ruolo fondamentale nella guerra contro il re d'Arabia e il re di Damasco. Dopo il suo rientro al Cairo, Polisman gli affida il comando dell'esercito di terra nella campagna in soccorso di Costantinopoli. Graffelo è uno dei cavalieri che Polisman sceglie per combattere al suo fianco nel duello che deciderà le sorti della guerra contro gli eserciti tedeschi. Accompagna

Polisman in Provenza, al Cairo e poi verso Costantinopoli, quando una tempesta disperde la flotta. La sua nave, dopo alcuni giorni, riesce a ri-congiungersi con le altre e a prendere porto a Costantinopoli. Accetta la sfida di Alcarabio ma viene disarcionato al primo incontro. Tornato alla corte del Cairo, si trova nuovamente in pericolo quando Amalio invade il suo regno. Su indicazione del soldano parte alla volta di Costantinopoli alla ricerca di Polisman e lo trova fortuitamente sulle coste del regno di Ponto, dopo esservi approdato a causa di una tempesta. E' sempre in prima linea nella campagna intrapresa da Polisman per recuperare il regno del Cairo.

Gran Bastardo [37]: secondogenito del re di Danimarca, è uno dei cavalieri del bando tedesco scelti dal re di Polonia per partecipare al torneo che deciderà le sorti della guerra contro Costantinopoli. Viene ucciso da Polisman.

Griseina [10]: figlia del re d'Albania, sorella di latte e confidente di Listandora. S'innamora di Leoneo ma, credendolo mussulmano, teme di non poter coronare i suoi sentimenti. Chiede a Polisman di mostrarle un gioiello che porta al collo e questi gliene fa dono, mostrandosi liberale agli occhi di Listandora. Prima di lasciare la corte di Costantinopoli, incalzato da Listandora, Leoneo le rivela la sua identità. Lei lo accetta come cavaliere e gli dona uno smeraldo. Riceve con gioia i doni e le lettere che Leoneo le manda durante la sua assenza. I due si rincontrano nella corte di Natolia, dove Griseina cerca di convincere Listandora a trovare un modo per far sì che i due cavalieri possano trasferirsi stabilmente alla corte di Costantinopoli. Ottiene da Leoneo la promessa del suo trasferimento, ma non prima di aver accompagnato Polisman al Cairo. Trascorre alcuni giorni in compagnia di Leoneo in occasione della sua ambasciata da parte del soldano del Cairo. Quando Costantinopoli, sotto l'assedio tedesco, è ormai allo stremo delle forze, Listandora e Griseina avvistano all'orizzonte la flotta di Polisman. Griseina dona una catena d'oro a Leoneo prima della battaglia contro i tedeschi e si fa promettere che con essa incatenerà un nobile prigioniero. Leoneo mantiene la promessa e le porta in ostaggio il re d'Ongaria. Con la decisione di rivelare all'imperatore di Costantinopoli l'identità di Polisman, Griseina ha un ruolo fondamentale tanto nel matrimonio fra il protagonista e Listando-

ra, quanto nella soluzione del conflitto fra l'impero di Costantinopoli e quello di Alemagna. Rimane al fianco di Listandora durante la sfida di Alcarabio, la consola e pianifica con lei di uccidere il tiranno con un pugnale nascosto sotto le vesti. Polisman, smessi i panni di Alcarabio, chiede al re d'Albania di concedere la mano di Griseina a Leoneo e il matrimonio viene celebrato immediatamente. Durante l'assenza di Leoneo, Griseina può conoscere il suo stato d'animo e di salute attraverso i vaticini di Belladina. Analogamente, riceve conforto dai pronostici della maga mentre il marito è impegnato al fianco di Polisman nella campagna di riscatto del soldano del Cairo.

Imperatore di Alemagna (I) [1]: padre di Astolfo, quindi suocero di Germania.

Imperatore di Alemagna (II) [1]: appoggia Tiberio nella sua campagna contro la Provenza a causa di antichi rancori con la casa reale di Francia. Si fa convincere da suo figlio Archifebo e, soprattutto, da Tepido che l'onta subita alle giostre di Costantinopoli merita di essere vendicata con una guerra. Per questa ragione, nonostante la storica amicizia fra i due imperi, manda i suoi ambasciatori a dichiarare guerra all'imperatore di Costantinopoli e affida il suo potente esercito al comando di Archifebo e Tepido. Dopo la riconciliazione, riceve da Archifebo una lettera che gli annuncia la sua intenzione di sposare Roselia. Celebrate le nozze, accoglie con ogni onore Roselia alla sua corte e fa ogni sforzo affinché i cavalieri tedeschi non entrino in lizza con quelli provenzali e di Costantinopoli che la accompagnano.

Imperatore di Costantinopoli (I) [5]: è imparentato con la corona di Provenza tramite Astolfo, cugino di suo padre. L'imperatore accoglie alla sua corte Landonio e lo nomina precettore di sua figlia Listandora. Bando delle grandi giostre cavalleresche per trovare un degno pretendente alla mano della principessa. Dirige in modo autorevole e giusto i tre giorni di giostre e mostra in più occasioni di apprezzare le virtù di Polisman, che si dà a conoscere come Cavalier Alessandrino. Progetta di concedere la mano di Listandora ad Archifebo, perciò si rammarica quando questi sfida a duello Polisman alla fine dei tornei. Riceve sempre con grandi onori e con gratitudine i messaggeri e i doni che Polisman gli invia dopo ogni sua impresa. Rende la libertà al re d'Arabia e al re di

Damasco, prigionieri di guerra che il soldano del Cairo gli ha mandato in segno di amicizia e di riconoscenza per le vittorie militari ottenute da Polisman, cavaliere al servizio di Listandora. Rimane sbalordito dalla dichiarazione di guerra da parte dell'imperatore di Alemagna e dal fallimento dei suoi tentativi di mediazione. Quando scopre che il motivo della guerra è la scarsa attenzione dedicata ad Archifebo durante le giostre, decide di risolvere il conflitto dandogli in sposa Listandora. A nulla vale, tuttavia, la sua offerta e, di fronte a un assedio che procura grandi sofferenze ai suoi cittadini, l'imperatore tenta di negoziare la resa. La proposta viene nuovamente rifiutata, perciò l'imperatore si rinchiude nella sua fortezza con la famiglia. All'arrivo della grande armata del soldano, l'imperatore teme un'invasione infedele ma, quando scopre che a guidarla è il Cavaliere Alessandrino, abbandona ogni diffidenza e se ne rallegra con Listandora. Si presenta di persona sul campo di battaglia per congratularsi con Polisman della vittoria e presiede una cena in suo onore. Tratta con rispetto Archifebo, che gli viene consegnato come prigioniero dopo la sconfitta in duello contro Polisman. Sul punto di cedere a una nuova proposta di matrimonio pacificatore fra Listandora e Archifebo, cambia idea quando Griseina gli svela la vera identità di Polisman. Egli stesso benedice il patto matrimoniale e accetta di mantenerlo segreto fino a quando Polisman non avrà recuperato il regno di Provenza. Il conflitto con l'impero tedesco viene risolto con un duello, in seguito al quale gli invasori si ritirano. Dopo aver ricevuto da Polisman la notizia della riconquista del regno di Provenza, l'imperatore di Costantinopoli decide di rendere pubblica la sua identità e il matrimonio con Listandora e, contestualmente, scrive una lettera a Polisman per intercedere per il matrimonio fra Archifebo e Roselia. Accoglie alla sua corte con grandi onori Fulgenzia e Roselia, con il loro seguito. L'imponente, quanto illusorio, esercito che il malvagio Alcarabio schiera alle porte di Costantinopoli è la ragione che lo spinge ad accettare la sfida proposta; di fronte alla sconfitta di molti campioni di Costantinopoli, egli stesso si propone di giostrare con Alcarabio ma Listandora lo convince a desistere. Quando Polisman torna da Basilea, l'imperatore convoca gli stati supremi per comunicare ufficialmente il suo desiderio di ritirarsi e di affidare al genero la carica imperiale. Raduna il suo esercito e lo affida al re d'Albania per prestare

soccorso a Polisman nella campagna in difesa del regno del Cairo. Riceve con gioia le notizie portate dal re d'Albania al suo ritorno e accoglie con riconoscenza i doni inviati dal soldano del Cairo tramite il capitano Miranda. Fa divulgare pubblicamente la notizia della nascita di Polidoro e, al ritorno di Polisman, è sollevato dalla determinazione di quest'ultimo ad abbandonare le avventure cavalleresche per dedicarsi al governo dell'impero di Costantinopoli.

Imperatore di Costantinopoli (II) → Polisman

Imperatrice di Alemagna [47]: madre di Archifebo, accoglie Roselia, sua nuora, alla corte di Alemagna, le cinge la corona imperiale e la invita a ballare. Nei giorni seguenti si prende cura di lei e delle sue accompagnatrici.

Infanta di Corinto, regina di Corinto (II) [8]: minacciata da Findalo, viene soccorsa da Polisman al quale, come ricompensa, offre la sua mano. Dato che Polisman non può accettare, l'infanta accoglie il suo consiglio di sposarsi segretamente con Felice. Le nozze ufficiali vengono celebrate al ritorno di Felice dalle giostre di Costantinopoli, alla presenza di Polisman e Leoneo. Come nuova regina di Corinto, accompagna Roselia alla corte di Alemagna e in seguito fa ritorno, col marito, al suo regno. Entra a Costantinopoli con la compagnia di Polisman di ritorno dalla guerra nei territori del soldano del Cairo e fa da madrina al battesimo di Polidoro. Dopo i festeggiamenti torna alla corte di Macedonia con Felice.

Infanta di Idumea [20]: promessa in sposa al Signore di Palestina, viene rapita da Nastifar e liberata da Polisman. Come segno di riconoscenza accompagna Polisman ad assistere alla caccia agli alicorni e gliene dona uno.

Infanta di Lasirte [41 bis]: in forza a un'usanza locale, si vede costretta a sposare un malvagio cavaliere che nessuno riesce a battere in duello. All'ultimo momento, tuttavia, Polisman interviene in suo favore e uccide il pretendente. Il salvatore rinuncia al suo diritto di prenderla in moglie e dona alla maga Belladina la ricompensa ottenuta con la vittoria al duello.

Infanta di Macedonia, regina di Macedonia [16]: bandisce delle giostre presso la sua corte con l'idea di aumentare la fama del suo favorito, il

Cavaliere della Rosa, il quale tuttavia non riesce a parteciparvi perché si trova lontano. Per rimediare e riconquistare il suo favore, il Cavaliere della Rosa sfida in nome dell'infanta chiunque attraversi il suo feudo. Il Maggiordomo di Macedonia, con la complicità del duca di Capadocia, ordisce una congiura per impossessarsi del regno di Macedonia e attacca il castello in cui si trova l'infanta con l'intenzione di rapirla. Findalo, suo ospite, resiste strenuamente all'assalto, ma è solo grazie all'intervento di Polisman, Leoneo e il Cavaliere della Rosa che l'infanta riesce a salvarsi e a mantenere il trono. In segno di riconoscenza prende in sposo il Cavaliere della Rosa. Come nuova regina di Macedonia accompagna Roselia alla corte di Alemagna e in seguito fa ritorno alla sua corte. Fa da madrina a Polidoro nel giorno del suo battesimo alla corte di Costantinopoli, poi ritorna con il Cavaliere della Rosa nel suo regno.

Infanta di Media, regina di Media [22]: nipote di Liconia, è vittima di un piano meschino di Amalio che, per non cederle il trono di Media, la accusa pubblicamente di mantenere relazioni illecite, reato che prevede la condanna al rogo. L'infanta manda un messaggero alla corte del Cairo, dove si trova Polisman che accetta di intervenire in suo aiuto su richiesta di Liconia. La vittoria di Polisman in duello giudiziario contro Forcamoro la scagiona e tutti la riconoscono come regina di Media. Affida a Polisman la difesa del suo regno di fronte all'avanzata dell'esercito radunato dai figli di Amalio. Per scongiurare una guerra contro la Persia, il soldano del Cairo stabilisce che l'infanta si sposi con Alcorindo e che Dracomone sposi Liconia. Suo malgrado, lei accetta il matrimonio. Dopo la guerra, per ovviare alla situazione di pericolo in cui ella si trova essendo rimasta vedova, Polisman, su istanza di Liconia, la dà in sposa all'infante di Susa.

Infanta di Ponto [52]: novella sposa di Oreste, è insidiata da Diomede che vuole uccidere suo marito per poterla prendere con la forza. Viene salvata *in extremis* da Esmero, cui Polisman ha affidato il duello contro Diomede.

Infanta di Trabisonda [50]: arriva vestita a lutto alla corte di Costantinopoli per cercare il cavaliere predestinato a liberare suo padre dalle prigioni del gigante Artimeone. Porta con se una cassa con tre serrature incantate: solo colui che riuscirà ad aprirla potrà combattere contro il gigante. Il re di Trabisonda viene liberato da Polisman e inviato alla corte

di Costantinopoli dove, finalmente, può riabbracciare sua figlia. L'infanta di Trabisonda fa da madrina al battesimo di Polidoro e in seguito, su proposta di Polisman, sposa Findalo, re d'Arcadia.

Infante di Susa [60]: cugino del re di Susa, schierato con l'esercito di Amalio, viene fatto prigioniero durante la battaglia che si svolge alle porte del Cairo. Polisman, considerandolo un cavaliere valoroso, lo propone come marito alla regina di Media, nipote di Liconia.

Landonio [3]: fratello di Abreselao, rimane a guardia di Fulgenzia e Roselia durante l'assedio di Tolosa da parte delle truppe di Tiberio che, in seguito, lo tortura e lo imprigiona per sapere dove si trovi Polisman. Viene liberato per intercessione di Esmero a patto di partire immediatamente alla ricerca di Polisman. Dopo aver attraversato le principali corti d'Italia e di Tessaglia, si ferma a Costantinopoli, dove si mette al servizio dell'imperatore e diventa precettore di sua figlia. Nei giorni precedenti alle giostre bandite dall'imperatore, Landonio riconosce Leoneo fra i cavalieri del soldano del Cairo e gli rivela la presenza a corte del figlio di Tiberio, accompagnato dal figlio dell'imperatore di Alemagna. Veglia in segreto sui tre cavalieri di Provenza durante le giostre di Costantinopoli e li accompagna nelle loro visite a Listandora e Griseina. Messo alle strette da Listandora, le rivela l'identità di Polisman accertandosi, tuttavia, che la principessa mantenga il segreto. Su richiesta di Listandora si reca al Cairo per consegnare a Liconia i doni di Polisman. Alla corte del soldano riabbraccia il fratello Abreselao. Successivamente, si mette in viaggio per far ritorno a Costantinopoli con dei doni di Polisman per Listandora, fra cui un alicorno e una lettera. Imbarcatosi ad Alessandria, raggiunge in breve Costantinopoli e, dopo aver raccontato le prodezze di Polisman alla corte, consegna a Listandora l'alicorno e gli altri doni e, in privato, le lettere per lei e Griseina. Parte con Polisman verso la Provenza, partecipa alle battaglie e uccide in combattimento Anterba, il capitano posto da Tiberio a presidiare Tolosa.

Leoneo, Leoneo [3]: figlio minore del marchese di Navarra, fugge dalla Provenza con il fratello Felice, Polisman e Abreselao, loro precettore, che li conduce ad Alessandria. Qualche tempo dopo, i tre giovani si trasferiscono al Cairo, dove si fanno notare per l'eleganza e la destrezza in armi. Dopo aver ricevuto l'investitura cavalleresca dal soldano, accompa-

gna Polisman alle giostre di Costantinopoli, dove disarciona vari cavalieri e s'innamora di Griseina, infanta d'Albania e confidente di Listandora. Rimane solo in campo con Polisman alla fine del torneo di Costantinopoli, ma si rifiuta di combattere contro di lui arrendendosi alla sua superiorità in armi. Incalzato da Listandora, rivela la propria identità a Griseina prima di lasciare la corte di Costantinopoli. Griseina lo accetta come suo cavaliere e gli fa dono di uno smeraldo. Accompagna Polisman nelle sue avventure lungo il cammino verso il regno di Corinto. In viaggio per il Cairo, chiede a Polisman di risparmiare la vita a Garganta e manda una lettera a Griseina. Giunge alla corte del soldano insieme a Polisman, dove entrambi sono accolti con grandi onori. Dopo aver perso le tracce di Polisman durante una battuta di caccia, lo riabbraccia a Tarsia e con lui rientra alla corte del soldano. Partecipa al fianco di Polisman e Graffelo alla guerra fra il regno di Media e gli eserciti persiani guidati dai figli di Amalio. Partito con Polisman dalla corte di Media, Leoneo si ritrova coinvolto nelle malefatte di una banda di ladri e, scambiato per uno di loro, viene consegnato alla giustizia. Solo grazie all'intervento di Polisman riesce a salvarsi dalla forca e con lui si rimette in viaggio verso il regno di Natolia. Dimostra il suo valore in occasione delle giostre bandite alla corte di Natolia, dove ha la possibilità di rivedere la sua amata Griseina. Scambiato per Polisman, atterra un cavaliere scortese dando vita a una contesa che coinvolge il cugino e altri cavalieri. Si trasferisce con Polisman nel palazzo in cui alloggiano Griseina e Listandora a patto di poter mantenere segreta la sua identità. Alle giostre d'intrattenimento organizzate ad Arpisea da Limedone in occasione del passaggio della compagnia diretta a Costantinopoli, Leoneo è l'unico cavaliere a riuscire a sbaragliare tutti i mantenitori. Listandora, consapevole del fatto che proseguendo verso Costantinopoli i due cugini non avrebbero più potuto celare la propria identità, concede loro di tornare al Cairo. Leoneo combatte coraggiosamente al fianco di Polisman e del Cavalier della Rosa per sventare la congiura ordita ai danni dell'infanta di Macedonia e uccide con un fendente il Maggiordomo di Macedonia. Rientra al Cairo con Polisman e partecipa, al comando di una schiera, alla guerra contro il re d'Arabia e il re di Damasco. Inviato da Polisman al Cairo per portare l'ambasciata della vittoria al soldano, Leoneo prepara una spettacolare

cerimonia di consegna dei due re prigionieri e dei doni. Il soldano, a sua volta, lo manda a Costantinopoli affinché renda partecipe della vittoria l'imperatore e consegna i doni a Listandora. Leoneo organizza nei pressi di Costantinopoli una nuova sontuosa cerimonia con la quale consegna a Listandora la preziosa camera del re di Damasco (guadagnata in guerra da Polisman) e all'imperatore i due illustri prigionieri affinché ne disponga a suo piacimento. Prima di fare ritorno al Cairo, s'intrattiene alcuni giorni con Griseina. Parte con Polisman per liberare Costantinopoli dall'assedio tedesco, si batte valorosamente e consegna a Griseina il re d'Ongaria come prigioniero, legato con una catena d'oro che lei gli aveva donato prima della battaglia. Nella cena che segue il duello decisivo fra Polisman e Archifebo, Leoneo si riconcilia con il re d'Ongaria. Assiste al matrimonio segreto fra Polisman e Listandora. Dopo le vittorie di Costantinopoli, Leoneo e suo fratello accompagnano Polisman in Provenza, dove partecipano alla cacciata dei tedeschi. Nella città di Savoia i due riabbracciano il padre, il marchese di Navarra. Leoneo accompagna Polisman al Cairo e, in seguito, fa rotta con lui verso Costantinopoli. Resosi conto che la galera di Polisman è scomparsa durante una tempesta, egli s'imbarca nuovamente da Costantinopoli alla ricerca del cugino. Torna a Costantinopoli nel momento in cui Listandora sta per essere consegnata ad Alcarabio il quale, stanco della burla, gli rivela di essere Polisman. Nel giubilo generale, Leoneo ottiene il consenso del re d'Albania al matrimonio con Griseina, che viene celebrato immediatamente. Dopo le feste, accompagna Roselia e Polisman alla corte di Alemagna. Avvisato dal re d'Ongaria, interviene al fianco del marchese di Navarra per liberare Polisman dagli uomini di Rinconta. Più tardi, fallisce nel tentativo di aprire la cassa magica portata alla corte di Costantinopoli dall'infanta di Trabison-da. Accompagna Polisman nell'impresa di liberazione del re di Trabison-da: nel regno di Ponto la compagnia si divide ed egli, al fianco di Didamone, riscatta dalle prigioni Galtano, che lo accompagna a Galanta e di qui verso l'isola della Zana, dove si riunisce con Polisman. Prima di intraprendere il viaggio verso il regno del Cairo, scrive una lettera a Griseina. Compie grandi prodezze nella campagna intrapresa da Polisman per recuperare il regno del Cairo, fra cui l'uccisione in battaglia del prin-

cipe di Assiria. E' al fianco di Polisman nel suo rientro trionfale a Costantinopoli dove, finalmente, può riabbracciare Griseina.

Liconia, Licaonia [6]: figlia del re di Media, è una delle mogli del soldano del Cairo. S'innamora di Polisman vedendolo giostrare con il nome di Alessandrino. Prima della partenza per le giostre di Costantinopoli fa in modo che il soldano conferisca l'investitura ad Alessandrino, gli dona una ricca spada appartenuta a suo padre e ottiene che egli si dichiari suo cavaliere con la promessa di dividere con lei ogni guadagno ottenuto in quel viaggio. I due si avvicinano ulteriormente con uno scambio epistolare: Polisman le svela di ricambiare il suo amore e si presenta a un appuntamento notturno che, tuttavia, fallisce perché Liconia non riesce ad aprire la porta arrugginita del suo giardino. Riceve con emozione i doni che Polisman le invia da Costantinopoli, interpretandoli come un segno del suo amore. Si rende conto che Polisman è diventato cavaliere di Listandora, tuttavia lo accoglie con calore al suo ritorno al Cairo e conserva la speranza di essere corrisposta. Chiede al soldano di prendere posizione in difesa dell'infanta di Media, sua nipote, ma ne ottiene una risposta elusiva. In segreto, rivolge la stessa richiesta a Polisman, che accetta di intervenire ma non crede conveniente che lei lo segua. Dopo la vittoria di Polisman, il soldano del Cairo per evitare una guerra contro la Persia stabilisce di dare in sposa Liconia a Dracomone (lecitamente, secondo le usanze del sultanato) e l'infanta di Persia ad Alcorindo. Non potendo opporsi, Liconia deve accettare suo malgrado il matrimonio, che viene celebrato immediatamente. Si dispera inoltre nel non vedere Polisman alla corte di Media, dato che questi, per togliersi dall'imbarazzo, ha intrapreso un nuovo viaggio. Durante l'offensiva di Amalio al regno del Cairo, supplica Dracomone di non giustiziare il soldano, suo prigioniero nella fortezza di Alessandria. Quando scoppia il tumulto cittadino contro la presenza persiana ad Alessandria, Liconia impedisce a Gemineo di rifugiarsi nella fortezza e libera il soldano del Cairo e il re di Damasco. Chiede loro, inoltre, di risparmiare la vita ai soldati persiani che si trovano all'interno del castello. All'arrivo di Polisman, scoppia in lacrime: il soldano la consola e si scusa per aver anteposto le ragioni di stato alla sua felicità dandola in sposa a Dracomone. Per dimostrarle la sua riconoscenza la riprende come sua unica sposa e le cinge la corona imperiale.

Liconia gli chiede quindi di fare in modo che anche la nipote, ora regina di Media, venga soccorsa dal pericolo in cui si trova dopo la morte di Alcorindo.

Lidamone → Didamone

Limedone, Limedon [8]: fratello dell'imperatore di Costantinopoli, marito di Tretedia. Organizza delle giostre d'intrattenimento per festeggiare il passaggio della compagnia di Listandora e Griseina diretta alla corte di Costantinopoli. Mentre tutte le dame sono ospiti di Tretedia in un castello, i cavalieri che intendono proseguire il viaggio dovranno giostrare contro sei guardie. Leoneo è l'unico a riuscire nell'impresa di battere tutti e sei gli avversari. L'imperatore di Costantinopoli gli affida una parte del suo esercito per contrastare l'avanzata di Archifebo ai confini del regno d'Ongaria. Nonostante l'inferiorità numerica, Limedone riesce a tener testa al nemico che, tuttavia, violando una tregua stabilita per seppellire i morti, porta a termine un assalto che causa numerose perdite fra le truppe di Costantinopoli. Limedone è costretto a rifugiarsi con il resto dei suoi uomini nella città inespugnabile di Madanile. Torna a Costantinopoli e rimane a guardia della città durante la battaglia che l'esercito di Polisman sostiene contro gli assediati. L'imperatore gli affida il compito di comunicare a Polisman la sua proposta di matrimonio con Listandora. È uno dei cavalieri che Polisman sceglie per il duello che deciderà le sorti della guerra contro gli eserciti tedeschi. In seguito alla vittoria, Limedone ha il compito di riprendere possesso delle fortezze e dei territori che Archifebo lascia liberi nella ritirata dei suoi eserciti. Combatte contro Alcarabio, ma ne viene sconfitto. Dopo le feste nuziali di Costantinopoli, accompagna Roselia e Polisman alla corte di Alemagna. Fallisce nel tentativo di aprire la cassa magica portata alla corte di Costantinopoli dall'infanta di Trabisonda. Fa parte della delegazione mandata dall'imperatore di Costantinopoli per accogliere l'arrivo della compagnia di Polisman di ritorno dalla spedizione nei territori del soldano del Cairo.

Limeno [10]: fratello del re d'Albania, accoglie Polisman e il cavaliere del soldano del Cairo alla corte di Costantinopoli.

Listandora [9]: infanta di Costantinopoli, su suggerimento del padre concede un ballo a Polisman la sera del suo arrivo a corte in occasione delle giostre. Durante i tornei s'accende d'amore per Polisman, ma è

tormentata dal pensiero che sia mussulmano. Una notte, scopre che Landonio si rivolge a Polisman con reverenza e parlandogli in francese: lo fa chiamare e si fa rivelare la vera identità del suo amato, promettendo di serbare il segreto. In varie occasioni provoca Polisman riguardo il suo legame con Liconia, ma questi risponde in modo galante e arguto lasciandole intendere di essere l'unica a cui il suo cuore è rivolto. Per non mancare di parola a Landonio, Listandora incalza Leoneo affinché riveli a Griseina la sua vera identità. Alla fine dei tornei si accomiata da Polisman accettandolo come cavaliere e donandogli un ricco pendaglio dai poteri taumaturgici. Riceve emozionata gli ostaggi, i doni e le lettere che Polisman le invia a ogni sua avventura. E' presente alle giostre del regno di Natolia, cui partecipano in incognito anche Polisman e Leoneo. Il re di Natolia, essendo assente il vincitore delle giostre, affida a Listandora il premio in attesa che il Cavalier dal Leone si presenti per ritirarlo. In un incontro a sorpresa organizzato dalla gigantessa Garganta, ha modo di ritrovarsi con Polisman e scambiare con lui cortesi parole. La sera, con Griseina, pensa al modo per far sì che i due cugini si stabiliscano alla corte di Costantinopoli. Il giorno dopo, in seguito a una diatriba nata con alcuni cavalieri, tramite Garganta ordina a Polisman di presentarsi al suo cospetto per ritirare il premio. Polisman e Leoneo acconsentono a spostarsi nello stesso palazzo di Listandora e Griseina a patto di poter tener nascosta la propria identità. La sera prima di partire per Costantinopoli Listandora chiede a Polisman di stabilirsi alla sua corte ed egli accetta con l'accordo di recarsi prima al Cairo per sistemare alcune cose rimaste in sospeso. Lungo il viaggio per Costantinopoli, Limedone l'accoglie nel suo feudo di Arpisea con delle giostre d'intrattenimento: Listandora capisce che Polisman e Leoneo non possono più tenere nascosta la propria identità in simili occasioni e quindi concede loro di partire per il Cairo. Riceve con gioia l'ambasciata di Leoneo con le notizie riguardo le vittorie militari di Polisman e i doni che le invia il soldano del Cairo. Di fronte all'avanzata dell'esercito di Alemagna, l'imperatore decide di mettere fine al conflitto concedendo la mano di Listandora ad Archifebo. Quando Costantinopoli, sotto assedio, è ormai allo stremo delle forze Listandora e Griseina avvistano all'orizzonte la flotta di Polisman. Prima della battaglia Listandora regala al suo amato un velo d'argento da portare sul ci-

miero; in seguito chiede a Polisman di risparmiare la vita ad Archifebo nel duello individuale, poiché la sua morte avrebbe causato una guerra catastrofica fra i due imperi. Dopo il duello, Polisman le consegna Archifebo come prigioniero ed ella s'impegna per la riconciliazione. Quando si prospetta nuovamente il matrimonio pacificatore con Archifebo, Listandora espone all'imperatore la sua contrarietà, ricordandogli anche l'umiliazione subita con il primo rifiuto. Grazie a Griseina, che rivela all'imperatore la vera identità di Polisman, Listandora ottiene di coronare il suo amore con un matrimonio segreto. Al termine del conflitto con l'impero di Alemagna e del recupero del regno di Provenza da parte di Polisman, Listandora accoglie alla sua corte Fulgenzia e Roselia. Terrorizzata dall'arrivo della flotta di Alcarabio è costretta, suo malgrado, ad accettare la sfida che questi propone. Dato che nessuno dei cavalieri di Costantinopoli è in grado di sconfiggere Alcarabio, progetta di darsi la morte piuttosto che finire nelle sue mani. Griseina la consola e, con lei, pianifica di uccidere il tiranno con dei pugnali nascosti sotto le vesti. Durante la cerimonia in cui viene consegnata ad Alcarabio, Listandora scopre con grande emozione che egli in realtà è Polisman: immediatamente le loro nozze vengono ufficializzate dal Patriarca di Costantinopoli. Durante il viaggio di Polisman alla corte di Basilea, può sapere lo stato d'animo del suo amato attraverso un incantesimo di Belladina. Rimane in compagnia del marito per qualche tempo, poi, mentre egli si sposta a Damasco per riscattare il soldano del Cairo, Listandora raduna duecento cavalieri e li invia sotto la guida di Tremebondo a fargli da scorta. Angustata nell'attesa del ritorno di Polisman, viene consolata dalle divinazioni di Belladina, che le annuncia inoltre che il figlio che porta in grembo supererà in virtù e in fama il padre. Riceve con sollievo le notizie portate dal re d'Albania e i doni inviati dal soldano del Cairo per mezzo di Miranda. Riabbraccia Polisman solo dopo aver dato alla luce Polidoro. Dopo il battesimo del bambino, Listandora si fa promettere da Polisman che abbandonerà le avventure cavalleresche per dedicarsi al governo dell'impero di Costantinopoli.

Lotario [1]: re di Francia, padre di Germania a cui lascia il regno di Provenza in occasione delle nozze con Astolfo. E' padre naturale di Tiberio.

Madre di Artimeone [52]: gigantessa esperta di arti magiche. Accoglie Polisman e i suoi compagni nel suo castello sull'isola della Zana e avvisa i figli del loro arrivo.

Maggiordomo di Macedonia [28]: complice di Filipeo, falsifica la calligrafia dell'infanta di Macedonia per ordire un complotto ai danni del Cavaliere della Rosa. Quando viene scoperto, convince Filipeo a rapire l'infanta assicurandogli che lei si sarebbe convinta a sposarlo. Viene ucciso da Leoneo mentre tenta di fare irruzione nella fortezza in cui si trova l'infanta.

Miranda [23]: capitano generale dell'esercito del soldano del Cairo, amico di Polisman. Viene mandato a capo di un reggimento a sostenere l'infanta di Media nella contesa contro Amalio. Si coordina con Polisman per stabilire la strategia da adottare per fronteggiare l'esercito persiano di Dracomone. Al termine della contesa torna alla corte del Cairo. Con un gesto di cortesia e ammirazione, rinuncia al titolo di generale dell'esercito in favore di Polisman. Ha un ruolo di grande importanza nella strategia di guerra che porta le truppe del soldano, comandate da Polisman, alla vittoria contro gli eserciti del re d'Arabia e del re di Damasco. Dopo il suo rientro al Cairo, Polisman gli affida il comando di una nave nella missione di soccorso a Costantinopoli. Dopo lo sbarco, viene messo a capo delle truppe di terra che assaltano e sbaragliano il campo di Tepido. Miranda è uno dei cavalieri che Polisman sceglie per combattere al suo fianco nel duello che deciderà le sorti della guerra contro gli eserciti tedeschi. Parte con Polisman alla volta della Provenza e ha un ruolo di primo piano nella campagna di riconquista del regno. Accompagna Polisman al Cairo e poi verso Costantinopoli, quando una tempesta disperde la flotta. Prende la decisione di mantenere segreta la scomparsa di Polisman durante il fortunale. Si batte con Alcarabio e, alla seconda lancia, viene sbalzato di sella. Torna alla corte del Cairo. Si prodiga con tutte le sue forze nella difesa di Damasco dagli assalti di Alcorindo, ma non riesce a evitare la caduta della città e si trincerava nella fortezza fino al salvifico arrivo di Polisman. Rimasto al presidio di Damasco, Miranda riceve le ambasciate del re di Albania e lo raggiunge nel porto di Damiatina da dove, sbarcato l'esercito di Costantinopoli, si mette in viaggio verso il Cairo per unirsi a Polisman. Partecipa alla battaglia decisiva che si svolge alle porte

del Cairo, durante la quale, accorgendosi che Amalio sta per chiedere salva la vita a Polisman, lo fredda con un fendente per non vedergli concessa una tale grazia. Dopo la vittoria, il soldano del Cairo gli affida dei ricchissimi omaggi da portare in incognito alla corte di Costantinopoli. Al termine dell'ambasciata fa ritorno alla corte del soldano.

Marchese di Navarra [5]: fratello di Filiberto, alla sua morte eredita il governatorato della Savoia. Scopre la truffa sull'identità dei «cavalieri» inviati da Tiberio in uno dei suoi castelli, ma non può far altro che rendere pubblica la scorrettezza. Rimane a governare la Savoia durante la lunga assenza di Polisman e dei suoi figli, Felice e Leoneo. E' sotto l'assedio dei soldati tedeschi quando gli arriva la notizia della vittoria di Polisman a Tolosa. Di lì a poco gli assediati si mettono in fuga e il marchese può riabbracciare i suoi figli e Polisman. Accompagna Fulgenzia e Roselia a Costantinopoli per le celebrazioni dei matrimoni e in seguito fa parte della delegazione guidata da Polisman verso la corte imperiale di Basilea. Interviene al fianco di Leoneo per liberare Polisman dagli uomini di Rinconta, che lo portano prigioniero alla duchessa di Baviera. Fulgenzia, d'accordo con Polisman, decide di rimandarlo in Provenza con il carico di viceré.

Nastifar [20]: duca di Fenicia, innamorato della principessa di Idumea, la rapisce quando scopre che il padre l'ha promessa in sposa al Signore di Palestina. Polisman lo sconfigge e libera la principessa, ma concede salva la vita a Nastifar poiché comprende che la forza dell'amore può condurre ad azioni riprovevoli.

Oreste (I) [44]: cugino di Fulgenzia, zio di Polisman. Viene disarcionato da Alcarabio alle porte di Costantinopoli.

Oreste (II) [52]: marito dell'infanta di Ponto, è sul punto di essere ucciso da Diomede, suo rivale in amore, quando viene salvato dall'intervento di Polisman ed Esmero. Racconta ai due cavalieri la sua storia e li aggiorna sulla situazione del regno di Ponto. Non potendo muoversi a causa delle ferite, fornisce loro una scorta con un salvacondotto per raggiungere l'isola della Zana.

Oritonio [11]: principe di Candia, viene disarcionato da Polisman durante le giostre di Costantinopoli.

Panfirio [8]: zio dell'infanta di Corinto, suo consigliere e messaggero con Polisman.

Patriarca di Costantinopoli [45]: fa parte della delegazione che consegna Listandora al re Alcarabio. Quando Polisman svela la sua identità, il Patriarca celebra ufficialmente il suo matrimonio con Listandora.

Polidoro [66]: figlio di Polisman e Listandora, viene battezzato al ritorno di Polisman dalla campagna militare del Cairo. Polidoro è destinato, secondo i pronostici di Belladina, a superare il padre in fama e virtù e a unire le corone dell'impero di Costantinopoli e di Alemagna. Le sue imprese saranno narrate in una *Seconda Parte*.

Polisman, Alessandrino, Cavallier Eremitano, Cavalier dal leone, Re di Provenza, Alcarabio, Imperatore di Costantinopoli (II) [1]: figlio di Filiberto e Fulgenzia, fratello di Roselia. Tiberio lo vuole uccidere per sottrargli il regno di Provenza, per questo Fulgenzia prepara la sua fuga affidandolo ad Abreselao. Dopo aver trascorso qualche tempo ad Alessandria, dove viene educato da Abreselao assieme ai suoi cugini Felice e Leoneo, Polisman si trasferisce al Cairo. Sotto il nome di Alessandrino, si fa notare a corte per la sua eleganza e prodezza in armi, tanto da accendere il cuore di Liconia, una delle mogli del soldano. Accetta di accompagnare Graffelo alle giostre di Costantinopoli e, per l'occasione, viene armato cavaliere dal soldano. Liconia gli regala una ricca spada e Polisman si impegna a essere suo cavaliere. In uno scambio epistolare le dichiara di ricambiare il suo amore, ma un incontro notturno tra i due fallisce poiché Liconia non riesce ad aprire la porta arrugginita del suo giardino. Lungo il cammino per Costantinopoli, Alessandrino decide di prestare soccorso alla regina di Corinto raccogliendo la sfida di Findalo e battendolo in duello. Riconoscente, l'infanta di Corinto gli offre la sua mano ma Polisman rifiuta in forza alla promessa fatta a Liconia e le propone, in compenso, di sposare Felice. Preceduto dalla sua fama, viene accolto con ogni onore alla corte di Costantinopoli. Messo al corrente da Leoneo, durante la cena è attento a non rispondere alle provocazioni di Tepido e Archifebo. Su richiesta dell'imperatore, Listandora gli concede un ballo. Il primo giorno delle giostre si batte in incognito travestito da eremita (cavallier Eremitano) e ha la meglio su molti avversari fra cui Tepido e Archifebo. Abbandonato il travestimento, nel secondo e nel

terzo giorno di giostre si dimostra il migliore in campo, umiliando ripetutamente il bando di Tepido. Si avvicina alla principessa Listandora che, tuttavia, lo crede moro e se ne rammarica. Le sue prodezze durante il torneo gli valgono il titolo di vincitore. S'innamora di Listandora che, nel frattempo, scopre da Landonio la sua vera identità. Insultato durante la cerimonia di premiazione, raccoglie il guanto di sfida di Archifebo e Tepido, risponde al loro cartello e lascia a loro stabilire il tempo e le modalità dello scontro. Dopo essersi congedato dall'imperatore di Costantinopoli, Polisman si accomiata anche da Listandora che lo accetta come suo cavaliere donandogli un pendaglio dai poteri magici. Prima di mettersi in viaggio si assicura che Landonio abbia il consenso di partire per il Cairo con i doni promessi a Liconia. Lungo il cammino verso il regno di Corinto si allontana dalla strada principale insieme a Leoneo e s'imbatte nel malvagio gigante Tremebondo, che ben presto paga con una sconfitta in duello la sua arroganza e le ingiustizie che commette ai danni di una dama indifesa. Polisman gli ingiunge di restituire il maltolto e di presentarsi al cospetto di Listandora; poi, mosso a pietà, cura le sue ferite con la gemma magica che la principessa gli ha donato. Dopo aver partecipato alle nozze di Felice con l'infanta di Corinto, si mette in viaggio con Leoneo verso il Cairo. Nel regno di Partaria mette fine alla malvagia usanza della gigantessa Garganta che, con una storia commovente, spingeva i cavalieri stranieri in una trappola mortale. Le risparmia la vita, accetta in dono una spada invincibile e le ingiunge di presentarsi alla corte di Costantinopoli con una lettera per Listandora. Di lì a poco rientra alla corte del soldano del Cairo, dove viene ricevuto con grandi onori. Finge ancora di ricambiare i sentimenti di Liconia, ma in realtà soffre la lontananza da Listandora. Per distrarsi, si dedica alla caccia in un maniero di proprietà di Graffelo. Durante una battuta si perde e vaga per giorni nella foresta. Con i resti di un daino di cui si è nutrito salva dagli stenti una famiglia di leoni affamati. Riconoscente, il capobranco lo guida alla capanna di un eremita e, in seguito, interviene in soccorso di Polisman nel duello contro lo sleale Carone, che si avvale anch'egli di un leone per sconfiggere i suoi avversari. In compagnia di tre fratelli liberati dalle prigioni di Carone, Polisman si dirige verso il regno di Tarsia. Lungo il tragitto, nei pressi dei prodigiosi bagni di Idumea, salva dalle grinfie di

Nastifar la figlia del re di Idumea e l'accompagna alla sua corte. Come segno di riconoscenza, l'infanta lo conduce ad assistere alla caccia degli alicorni e gli fa dono della preda più bella. Di ritorno al Cairo, accetta la richiesta di Liconia di intervenire in difesa dell'infanta di Media, sua nipote, vittima di un piano malefico di Amalio che vuole usurparne il trono. Prima di sostenere il duello giudiziario con il gigante Forcamoro, si accerta con perizia che non possano esserci altri colpi di mano da parte dello sleale Amalio. La sua vittoria causa le ire dei figli di Amalio che ottengono dal soldano di Persia, loro parente, dei potenti eserciti con cui invadere il regno di Media. L'infanta, che ora tutti riconoscono come regina, affida a Polisman la difesa del suo regno. Nella guerra che ne segue Polisman, accompagnato da Graffelo e Leoneo e coadiuvato dal capitano Miranda, dimostra delle grandi abilità strategiche, grazie alle quali sbaraglia i suoi nemici e cattura i figli di Amalio, mandandoli come ostaggi al soldano del Cairo. E' sollevato nell'apprendere che il soldano ha stabilito che Liconia sposi Dracomone e, per togliersi da ogni imbarazzo, lascia la corte di Media prima che Liconia vi giunga in occasione delle nozze tra la regina di Media e Alcorindo. In compagnia di Leoneo e del suo inseparabile leone, viaggia verso il regno di Natolia. Lungo il cammino viene derubato a tradimento da una banda di ladri: affida un gioiello a Leoneo affinché procuri dei nuovi cavalli e in sua assenza scova i banditi, rientra in possesso delle sue armi, sgomina la banda e salva una giovane sposa che era stata rapita. Il suo intervento è decisivo per sottrarre Leoneo, scambiato per un membro della banda di ladri, alla morte per impiccagione da parte della giustizia. Giunti alla corte di Natolia, i due cugini partecipano a un torneo dove, scorgendo fra i palchi Listadora e Griseina, compiono grandi prodezze e portano alla vittoria il bando di Costantinopoli. Polisman, che si è presentato come Cavalier dal Leone, viene premiato come miglior cavaliere delle giostre ma non si presenta alla cerimonia di consegna del premio per mantenersi in incognito. In compagnia di Leoneo, durante una battuta di caccia, s'imbatte in Garganta che li riconosce e organizza per il giorno seguente un incontro a sorpresa con Listadora e Griseina. I due cugini hanno occasione, così, di rivedere le proprie amate e di scambiare con loro cortesi parole. Nei giorni seguenti, a causa di una diatriba con alcuni cavalieri di Costantino-

poli, Polisman è costretto a presentarsi al cospetto di Listandora per ritirare il premio e accetta di rimanere nel suo palazzo a patto di mantenere l'anonimato. Listandora gli chiede di trasferirsi stabilmente presso la sua corte e Polisman, commosso, accetta di accompagnarla a Costantinopoli, ma decide di trasferirvisi solamente dopo aver sistemato alcune faccende lasciate in sospeso al Cairo. In viaggio verso Costantinopoli, nella provincia di Arpisea, Listandora gli concede di far ritorno al Cairo per evitare che qualcuno lo possa riconoscere mentre si avvicina alla sua corte. Lungo il cammino, in compagnia di Leoneo, trova il Cavalier della Rosa gravemente ferito e, dopo averlo curato, lo vendica sconfiggendo il suo assalitore. I tre scoprono una congiura i danni dell'infanta di Macedonia e la sventano a furor di spada. Dopo aver assistito al matrimonio tra il Cavalier della Rosa e l'infanta di Macedonia, Polisman fa ritorno al Cairo. La corte lo riceve con ogni onore e il soldano gli conferisce il carico di capitano generale dell'esercito nell'incipiente guerra contro il re d'Arabia e il re di Damasco. Polisman intraprende la campagna militare in difesa di due città assediate sulle rive dell'Eufrate e, dimostrando di avere grandi doti strategiche oltre che prodigiose virtù in combattimento, sconfigge gli eserciti nemici e cattura i re di Damasco e d'Arabia. Di ritorno al Cairo, apprende la notizia dell'assedio di Costantinopoli e chiede licenza di partire al soldano il quale, in segno di riconoscenza, gli affida il suo esercito. Polisman s'imbarca immediatamente con viveri e soldati e dispone che metà delle truppe (alla guida di Graffelo e del re di Damasco) raggiunga Costantinopoli via terra unendosi con l'esercito del re di Corinto. Giunto nei pressi del porto di Costantinopoli ingaggia una battaglia navale contro la flotta tedesca, la sbaraglia e approda in città scaricando subito i viveri per la popolazione. Durante la notte sferra un attacco a sorpresa alle truppe di Archifebo e Tepido, costringendoli a mettersi in salvo in una città sicura. Il giorno seguente, vedendo che l'esercito tedesco ha ancora molti soldati, decide di misurarsi in singolar tenzone con Tepido e Archifebo, ricordando loro la sfida che avevano bandito il giorno della loro partenza dalle giostre di Costantinopoli. Nonostante Tepido lo consigli di trattare, Archifebo mantiene la parola data. Il duello si svolge in un'isoletta nei pressi di Costantinopoli e ha come esito la morte di Tepido e la consegna di Archifebo come prigioniero a Li-

standora. La sera stessa, a una cena presieduta dall'imperatore, Polisman si riconcilia con Archifebo, che rinnega pubblicamente Tepido e i suoi cattivi consigli. Quando l'imperatore di Costantinopoli, per mezzo di Griseina, scopre la vera identità del cavaliere Alessandrino, gli concede la mano di Listandora e promette di mantenere segreto il matrimonio fintanto che non sia recuperato il regno di Provenza. A seguito di un alterco con il re di Polonia, rimasto a capo dell'esercito tedesco, Polisman accetta di risolvere la guerra in corso con un duello di cinque cavalieri di Costantinopoli contro dieci cavalieri alemanni. Ne risulta una schiacciante vittoria da parte dei primi. Mentre i nemici si ritirano, l'imperatore affida a Polisman il compito di trattare la liberazione di Archifebo e degli altri prigionieri. Il riscatto che egli fissa soddisfa entrambe le parti, soprattutto Archifebo. Dopo aver salvato l'impero di Costantinopoli, Polisman decide che è giunta l'ora di riscattare la Provenza e s'imbarca con la flotta del soldano del Cairo. La presa di Tolosa si risolve con una breve battaglia contro le truppe del capitano Anterba. Attraversando un passaggio segreto, Polisman irrompe coi suoi uomini nella fortezza, sbaraglia il corpo di guardia e riabbraccia finalmente sua madre, Fulgenzia, e sua sorella Roselia. Qualche giorno dopo, parte con le sue truppe verso la Savoia e, a metà strada, si scontra con l'esercito di Tiberio. Polisman è implacabile: Tiberio viene ucciso nello stesso luogo in cui era morto il re Filiberto e l'esercito tedesco viene sterminato. Con la riconquista della Savoia e la fuga delle ultime truppe tedesche, Polisman è riconosciuto da tutti come giusto sovrano di Provenza e festeggiato per alcuni giorni. Una lettera che egli stesso invia a Costantinopoli annuncia alla corte le sue nuove vittorie e la riconquista del suo regno. A questo punto l'imperatore rende pubblica la sua identità, nonché il patto di nozze con Listandora. Dalla Provenza Polisman s'imbarca verso il Cairo, dove restituisce al soldano l'esercito moresco e gli racconta tutta la sua storia. Di lì a poco riparte per Costantinopoli, ma una tempesta disperde la sua flotta. Unico sopravvissuto al naufragio di una piccola galera, Polisman si trova stremato in una terra inospitale sulle coste africane. Giunge a piedi a una piccola casa di cacciatori dalla quale, il giorno seguente, si rimette in cammino verso la città di Lasirte. Lungo il tragitto incontra un pellegrino che gli dona degli abiti nuovi in nome di una dama che si era impietosita nel ve-

derlo in quello stato. In sua compagnia attraversa la città di Lasirte, dove affronta e vince in duello un malvagio cavaliere che pretendeva la mano della figlia del re. Il pellegrino che accompagna Polisman è in realtà la bellissima maga Belladina che, innamoratasi di lui, riesce a condurlo nel suo castello. Polisman si mostra fermo nel suo amore per Listandora e promette alla maga grandi ricompense in cambio del suo aiuto. Belladina, constatata la sua nobiltà d'animo e di lignaggio, accetta di aiutarlo e lo conduce magicamente a Cartagine, dove Polisman riabbraccia Didamone e con la sua flotta raggiunge Costantinopoli. Prima dell'approdo, Polisman dà il permesso a Belladina di preparare uno spettacolare intrattenimento con l'aiuto della magia: il duello bandito da Alcarabio per la mano di Listandora. Nei panni di Alcarabio, Polisman disarciona tutti i cavalieri di Costantinopoli che raccolgono la sfida. Il terzo giorno, attraverso un'ambasciata di Belladina, Alcarabio si dichiara pronto ad aspettare l'arrivo di Polisman per sfidarlo. Durante la cerimonia di consegna di Listandora, Polisman, stanco della burla, fa in modo che Belladina sveli in modo spettacolare la sua identità. Il suo matrimonio con Listandora viene immediatamente ufficializzato dal Patriarca di Costantinopoli. Polisman chiede al re d'Albania di concedere la mano di sua figlia Griseina a Leoneo, quindi anche il loro matrimonio viene subito celebrato. Nella stessa occasione, Polisman è mediatore anche dei matrimoni tra Belladina e Didamone e Roselia e Archifebo. Con una folta delegazione, Polisman accompagna Roselia a Basilea, sede della corte di Alemagna e dà ordine ai suoi cavalieri di non accettare alcun duello per evitare il rischio di nuove inimicizie. Ciò nonostante, si vede costretto a scegliere un cavaliere provenzale (Esmero) per sostenere un duello contro Simpite. Durante il viaggio di ritorno viene fatto prigioniero nel castello di un vassallo di Rinconta (fratello di Tepido) e liberato dalla compagnia di Leoneo mentre viene trasferito nella fortezza della duchessa di Baviera. Ne segue un duello individuale, nel quale Polisman uccide Rinconta al primo colpo. Di ritorno a Costantinopoli, Polisman riceve da suo suocero lo scettro imperiale e, per festeggiare il giuramento di fedeltà dei suoi nuovi vassalli, concede loro l'esenzione dai tributi per un anno. Insieme alla madre decide, inoltre, d'inviare il marchese di Navarra in Provenza con il titolo di viceré e di confermare ad Abreselao il governatorato della

Savoia. All'arrivo dell'infanta di Trabisonda, Polisman apre agevolmente la cassa incantata e trova al suo interno delle armi prodigiose foggiate appositamente per lui. Accetta quindi di andare a combattere contro Artimeone per liberare il re di Trabisonda e parte accompagnato da Didamone, Leoneo ed Esmero. Lungo il cammino salva l'infanta di Ponto e Oreste, suo marito, dalle ire di Diomede. Giunto all'isola di Zana, sostiene il duello contro Artimeone, Reumoro e Atamandro. Quest'ultimo, vedendosi sconfitto, ordina un attacco a tradimento. Polisman resiste, ma si ritira coi suoi compagni nella fortezza in cui è prigioniero il re di Trabisonda, che viene cinta d'assedio. Quando arriva la flotta di Arcadia, Polisman si unisce alla battaglia e, il giorno seguente, accetta di deporre le armi di fronte alle scuse del re di Ponto. Liberato il sovrano di Trabisonda, Polisman concede ad Artimeone di conservare la signoria di Zana a patto di mantenere la pace coi regni confinanti. Alla corte di Ponto riceve la richiesta di soccorso di Graffelo e raduna gli eserciti di Ponto e di Arcadia per intervenire. Nel regno di Frigia raccoglie l'aiuto dell'esercito di Galtano e si dirige verso Damasco dove si scontra con l'esercito persiano. In breve uccide Alcorindo, riconquista la città e prende alloggio nella fortezza, accolto dal capitano Miranda. Pochi giorni dopo guida i suoi uomini verso il Cairo e sostiene una cruenta battaglia che lo porta alla vittoria definitiva contro i persiani. Si sposta, quindi, ad Alessandria dove corona il suo trionfo con la liberazione del soldano del Cairo. Su richiesta di Liconia, Polisman propone alla Regina di Media il matrimonio con l'infante di Susa. Sulla strada del ritorno incontra Felice e il Cavaliere della Rosa che, con i loro eserciti, si erano messi in marcia per portargli soccorso. Per alcuni giorni si ferma alla corte di Corinto, poi riprende il viaggio verso Costantinopoli. Nel regno di Macedonia lo raggiunge la notizia della nascita di suo figlio. Il suo ingresso a Costantinopoli è un vero e proprio trionfo in pompa magna, che si conclude al palazzo reale dove ritrova Listandora e abbraccia suo figlio. Il bambino viene battezzato con il nome di Polidoro e Polisman accetta la richiesta di Listandora di abbandonare le avventure cavalleresche per dedicarsi al governo dell'impero di Costantinopoli. A corte, il re di Trabisonda gli affida il compito di trovare un marito adeguato a sua figlia e Polisman propone

Findalo. Le nuove avventure di Polisman saranno narrate in una *Seconda Parte*.

Principe di Armenia [60]: viene fatto prigioniero da Polisman dopo la battaglia per la riconquista del Cairo.

Principe di Assiria, re di Assiria [59]: Amalio gli affida un contingente del suo esercito nella battaglia contro Polisman. Muore nello scontro trafitto dalla lancia di Leoneo.

Principe di Calavria → **Calisto**

Principe di Norimberga [37]: è uno dei cavalieri del bando tedesco scelti dal re di Polonia per partecipare al torneo che deciderà le sorti della guerra contro Costantinopoli. Dopo la sconfitta, viene fatto prigioniero e consegnato a Listandora. Torna al suo regno alla conclusione della guerra, dopo essere stato liberato dietro il pagamento di un riscatto.

Principe di Candia → **Oritonio**

Principe di Rodi → **Adalonio**

Principe di Susa → **re di Susa**

Principe d'Oranges [37]: è uno dei cavalieri del bando tedesco scelti dal re di Polonia per partecipare al torneo che deciderà le sorti della guerra contro Costantinopoli. Muore durante il combattimento.

Rainaldo [37]: signore di Pisin, è uno dei cavalieri del bando tedesco scelti dal re di Polonia per partecipare al torneo che deciderà le sorti della guerra contro Costantinopoli. Muore durante il combattimento.

Re d'Albania [10]: padre di Griseina, accoglie Polisman e il cavalieri del soldano del Cairo a Costantinopoli. Con il re d'Illiria accompagna Polisman a ricevere il premio delle giostre di Costantinopoli. L'imperatore di Costantinopoli gli affida una parte del suo esercito per contrastare l'avanzata dell'armata dell'imperatore d'Alemagna. E' il primo cavaliere di Costantinopoli ad accettare la sfida di Alcarabio, da cui viene abbattuto. Accetta con entusiasmo di concedere la mano della figlia a Leoneo. L'imperatore di Costantinopoli gli assegna il comando dell'armata che parte verso il regno del Cairo ad appoggiare Polisman in aiuto del soldano. Di fronte ad Alessandria, il re d'Albania sostiene una dura battaglia navale contro la flotta persiana che si conclude con una vittoria schiacciante e con la morte di Alfebri e Dracomone. Prende porto a Damiata

e di qui, sbarcati tutti i suoi soldati, si mette in viaggio con il capitano Miranda verso il Cairo per raggiungere Polisman. Guida l'avanguardia dell'esercito di Polisman contro le schiere del re di Susa nella decisiva battaglia che si svolge alle porte del Cairo. Dopo la vittoria, riparte con la sua flotta per Costantinopoli, portando con sé ricchi doni e, soprattutto, un grande conforto per le dame con la notizia del trionfo dell'esercito di Polisman. Fa parte della delegazione mandata dall'imperatore di Costantinopoli per accogliere l'arrivo della compagnia di Polisman di ritorno dalla spedizione nei territori del soldano del Cairo.

Re d'Arabia [28]: muove guerra al soldano del Cairo e stringe l'assedio a una città sulle rive dell'Eufrate. Le avanguardie del suo esercito si avvalgono di dromedari dotati di castelletti dai quali partono micidiali saette. Durante la battaglia il re viene sconfitto da Polisman e fatto prigioniero. Il soldano del Cairo lo tratta con rispetto e, per compiacere Polisman, lo invia all'imperatore di Costantinopoli affinché disponga del suo destino. L'imperatore gli rende la libertà, sotto promessa di non muovere più guerra né al Cairo, né a Costantinopoli.

Re di Arcadia (I) [8]: ottiene dalla Regina di Corinto la mano della figlia, ma viene ucciso da suo fratello Findalo, anch'egli pretendente alla mano della giovane.

Re di Arcadia (II) → **Findalo**

Re di Assiria → **Principe di Assiria**

Re di Cartagine → **Didamone**

Re di Cipri → **Fastenio**

Re di Corinto → **Felice**

Re di Creta [12]: è sconfitto da Polisman nel torneo di Costantinopoli.

Re di Dalmazia [31]: l'imperatore di Costantinopoli gli affida una parte del suo esercito per contrastare l'avanzata dell'armata dell'imperatore d'Alemagna nel regno di Schiavonia. Nonostante i suoi sforzi, non riesce a fermare l'esercito guidato da Tepido e si mette in salvo con i suoi uomini all'interno di una fortezza.

Re di Damasco [29]: muove guerra al soldano del Cairo e stringe l'assedio a una città sulle rive dell'Eufrate. Durante la battaglia viene sconfitto da Polisman e fatto prigioniero. Il soldano del Cairo lo tratta

con rispetto e, per compiacere Polisman, lo invia all'imperatore di Costantinopoli affinché disponga del suo destino. L'imperatore gli rende la libertà, sotto promessa di non muovere più guerra né al Cairo, né a Costantinopoli. Riconoscente, il re di Damasco ritorna al Cairo e si offre di accompagnare Polisman nella sua campagna in difesa di Costantinopoli. Polisman gli affida, insieme a Graffelo, il comando dell'esercito di terra e qualche tempo dopo anche la sua flotta raggiunge Costantinopoli. Il re di Damasco è uno dei cavalieri che Polisman sceglie per il duello che deciderà le sorti della guerra contro gli eserciti tedeschi. Alla conclusione del conflitto ritorna nel suo regno. A seguito dell'invasione di Amalio, accoglie il soldano del Cairo a Damasco e lo ospita presso la sua corte finché la città riesce a resistere all'assedio di Alcorindo. Quando la situazione si fa disperata, tenta con lui la fuga via mare ma viene intercettato e catturato. Dracomone lo libera in considerazione di un'antica alleanza, ma egli si rifiuta di abbandonare il soldano del Cairo e viene condotto con lui nelle prigioni della fortezza di Alessandria. Alla morte di Amalio e dei suoi figli, Liconia lo libera e lo informa del riscatto del suo regno da parte di Polisman. Con la sua autorità, il re di Damasco riesce a placare una violenta rivolta antipersiana scoppiata nella città di Alessandria. Dopo la vittoria definitiva accompagna Polisman e i suoi compagni lungo il viaggio di ritorno, ma si ferma alla corte di Damasco.

Re di Francia → Lotario

Re d'Illiria [13]: con il re d'Albania accompagna Polisman a ricevere il premio delle giostre di Costantinopoli.

Re di Idumea [20]: concede la mano di sua figlia al Signore di Palestina, suscitando il risentimento di Nastifar. Accoglie con gratitudine Polisman alla sua corte.

Re di Macedonia → Cavaliere della Rosa

Re di Natolia [13]: parente dell'imperatore di Costantinopoli, gli porge la corona con cui premiare Polisman come miglior cavaliere delle giostre e tornei di Costantinopoli. Bandisce, a sua volta, delle grandi giostre cavalleresche presso la sua corte con lo scopo di trovare un degno pretendente alla mano di sua figlia. Non essendo il Cavalier dal Leone presente alla cerimonia di premiazione, determina di affidare il premio a Listandora. L'imperatore di Costantinopoli gli assegna una parte del suo esercito

per contrastare l'avanzata dell'armata dell'imperatore d'Alemagna. A pace fatta, accetta di giostrare con Alcarabio e viene battuto. Il re di Natolia è il primo dei vassalli imperiali a giurare fedeltà a Polisman come nuovo imperatore di Costantinopoli. Fa parte della delegazione mandata dall'imperatore di Costantinopoli per accogliere l'arrivo della compagnia di Polisman di ritorno dalla spedizione nei territori del soldano del Cairo.

Re di Polonia [37]: è uno dei principali alleati di Archifebo nella campagna militare contro l'impero di Costantinopoli e rimane a capo dell'esercito in seguito alla cattura del principe. Dopo aver inutilmente tentato di mediare con l'imperatore di Costantinopoli per una soluzione del conflitto tramite un matrimonio fra Listandora e Archifebo, stabilisce con Polisman che la guerra si risolverà con un duello di dieci cavalieri tedeschi contro cinque di Costantinopoli. Durante il duello, vedendo prossima la sconfitta, tenta di darsi la morte con la propria spada. Polisman lo dissuade, convincendolo a consegnarsi prigioniero. Torna al suo regno alla conclusione della guerra, dopo essere stato liberato dietro il pagamento di un riscatto.

Re di Ponto [12]: si batte con Polisman nel torneo di Costantinopoli e viene sconfitto. Si allea con Artimeone per conquistare il regno di Trabisonda ma, in seguito, temendo che il gigante lo tradisca e prepari un colpo di mano contro di lui, vieta a ogni cavaliere di viaggiare armato nel suo regno. Dà in sposa sua figlia a Oreste, suscitando le ire di Diomede che tenta di rapirla. La situazione viene risolta da Polisman. Per rispondere alla richiesta di aiuto di Atamandro, il re di Ponto s'imbarca con una potente flotta verso l'isola della Zana e stringe d'assedio la fortezza in cui si trovano Polisman e il re di Trabisonda. Scopre l'identità dei cavalieri assediati solo dopo aver combattuto un'aspra battaglia, quindi si reca di persona al campo di Polisman per chiedere perdono. Di ritorno alla sua corte, offre il suo esercito a Polisman per l'intervento in difesa del regno del Cairo e partecipa egli stesso alla spedizione. Alle porte di Damasco si scontra con Alteo e lo uccide al primo incontro costringendo il suo esercito alla ritirata. Partecipa anche alla battaglia del Cairo e, dopo la vittoria, fa ritorno alla sua corte.

Re di Provenza (I) → **Filiberto**

Re di Provenza (II) → **Polisman**

Re di Sicilia → Adionigi

Re di Susa, principe di Susa [59]: Amalio gli affida un contingente del suo esercito nella battaglia contro Polisman. Muore nello scontro sotto i colpi del gigante Tremebondo.

Re di Trabisonda [50]: perde il suo regno in una guerra contro il re di Ponto e rimane prigioniero del gigante Artimeone. Polisman lo libera e fa in modo che gli vengano restituiti i suoi territori. Si sposta a Costantinopoli dove riabbraccia l'infanta (sua figlia) e consegna all'imperatore e a Listandora le lettere di Polisman. Fa parte della delegazione mandata dall'imperatore di Costantinopoli per accogliere l'arrivo della compagnia di Polisman di ritorno dalla spedizione nei territori del soldano del Cairo. Dopo i festeggiamenti per il battesimo di Polidoro, a cui fa da padrino, chiede a Polisman di dare a sua figlia un degno marito. La scelta ricade su Findalo, re di Arcadia.

Re di Tunigi → Didamone

Re d'Ongaria, re d'Ungheria, re d'Ungheria [11]: cugino di Temistocle, viene sconfitto da Polisman alle giostre di Costantinopoli. Partecipa col bando tedesco all'assedio di Costantinopoli: Leoneo lo sconfigge in battaglia e lo consegna come prigioniero a Griseina. Dopo la sconfitta si riconcilia con l'imperatore di Costantinopoli e promette eterna amicizia a Polisman e Leoneo. Partecipa ai matrimoni di Costantinopoli e in seguito fa parte della delegazione guidata da Polisman verso la corte imperiale di Basilea. Durante il viaggio di ritorno viene imprigionato da Rinconta in un castello assieme a Polisman. Viene subito liberato in quanto storico alleato dei duchi di Baviera e tenta inutilmente di convincere Rinconta a desistere dal suo proposito di vendicarsi. Si precipita, quindi, a chiedere l'aiuto di Leoneo e interviene al fine di risolvere la battaglia che ne segue con un duello individuale fra Polisman e Rinconta. In seguito, fa ritorno nel suo regno.

Regina di Corinto (I) [8]: rimasta vedova, concede la mano della figlia al re di Arcadia il quale, tuttavia, viene ucciso da Findalo, suo fratello. Questi, preso il potere con la forza, invade il regno di Corinto e minaccia la Regina di dare sua figlia in mano alla truppa se non trova un cavaliere in grado di difenderla. Giunta ad Arpisea racconta la sua storia alla com-

pagnia di Polisman, il quale decide segretamente di andare a sfidare Findalo. Alla corte di Costantinopoli, dove si è recata alla ricerca di un difensore, apprende la notizia della liberazione del suo regno. Si mette subito in viaggio e, nella città di Arpia, incontra Alessandrino, il suo giovane benefattore e Felice, suo nuovo genero e re di Corinto. Dopo averli ringraziati ritorna alla corte di Corinto.

Regina di Corinto (II) → Infanta di Corinto

Regina di Lasirte [41 bis]: promette un premio di mille marche d'oro a chi riesce a battere un malvagio cavaliere che, in forza a un'usanza locale, pretende di prendere in sposa l'infanta per poi abbandonarla. Fornisce armi e destriere a Polisman affinché sostenga il duello. Su richiesta di Polisman invia la ricompensa per la vittoria alla maga Belladina.

Regina di Macedonia → Infanta di Macedonia

Regina di Media → Infanta di Media

Reumoro [52]: gigante fratello di Artimeone, viene sconfitto e ucciso in duello da Polisman.

Rinconta, Rimonta [47]: fratello minore di Tepido, cova rancore nei confronti di Polisman e pianifica con l'amico Simpite un modo per vendicarsi. Con la morte di Simpite non demorde e, su indicazione della madre, si reca nella fortezza in cui è ospitato Polisman e ordina al castellano, suo feudatario, d'imprigionare il cavaliere. I consigli del re d'Ungheria non valgono a farlo desistere e, mentre conduce Polisman dalla duchessa di Baviera, viene attaccato dagli uomini di Leoneo e messo in fuga. Spronato dalla madre, combatte con Polisman in un duello individuale e viene ucciso al primo incontro.

Roselia, Rosella [1]: figlia di Filiberto e Fulgenzia, sorella di Polisman. Tiberio la imprigiona con sua madre in una torre della fortezza di Tolosa. Alcuni anni dopo viene liberata da Polisman. Si trasferisce, quindi, con la madre a Costantinopoli per festeggiare il matrimonio del fratello e per incontrare il suo pretendente, il principe di Alemagna Archifebo. Il matrimonio viene celebrato dal Patriarca di Costantinopoli nel momento in cui Polisman smette i panni di Alcarabio. Dopo le feste si sposta alla corte di Alemagna, nella città di Basilea, accompagnata da una folta scorta guidata da Polisman.

Serpenteo [28]: gigante assoldato da Filipeo per uccidere il Cavaliere della Rosa, il quale tuttavia sopravvive all'agguato. Polisman lo affronta per vendicare il suo amico, lo sconfigge e lo costringe a rivelare pubblicamente le trame di Filipeo e del Maggiordomo di Macedonia ai danni dell'infanta di Macedonia.

Signore di Palestina [20]: promesso sposo della principessa di Idumea.

Signore di Pisin → **Rainaldo**

Simpite [47]: cavaliere tedesco di grande fama, amico del malvagio Rinconta. Riesce a convincere Polisman a indicargli un cavaliere provenzale contro cui giostrare. Simpite si presenta al duello con lance da guerra, ma la sua arroganza gli costa la vita poiché Esmero, il suo avversario, lo uccide al primo incontro.

Soldano del Cairo, soldan del Cairo [6]: accoglie alla sua corte il giovane Alessandrino e i suoi cugini e conferisce loro l'investitura cavalleresca prima delle giostre di Costantinopoli. Riceve con ogni onore Abreselao e Landonio che portano a corte la notizia delle prodezze di Polisman alle giostre di Costantinopoli. Risponde in modo elusivo alla richiesta di Liconia di intervenire in favore dell'infanta di Media e, tuttavia, di lì a poco fa partire un esercito al comando del capitano Miranda. Riceve alla sua corte come ostaggi di guerra Amalio e i suoi figli e si meraviglia dei doni di Polisman e della grande fama che egli ha guadagnato con imprese militari. Di fronte alla richiesta da parte del soldano di Persia di liberare i suoi ostaggi, per evitare una guerra sanguinosa, propone dei matrimoni politici ad Amalio: i suoi figli Dracomone e Alcorindo andranno in sposi rispettivamente a Liconia e all'infanta di Media. Celebrati all'istante, gli sposalizi mettono fine alla contesa. Il soldano conferisce a Polisman il titolo di comandante generale del suo esercito per affrontare la guerra contro il re d'Arabia. Dopo la vittoria, per dimostrare la sua riconoscenza a Polisman, manda a Costantinopoli i doni più preziosi che questi gli ha inviato dal fronte di guerra, nonché i due sovrani d'Arabia e di Damasco che egli ha fatto prigionieri. Come ulteriore segno di gratitudine, gli affida il suo esercito nella campagna per il riscatto di Costantinopoli dall'assedio tedesco. Accoglie a braccia aperte Polisman al suo ritorno dalla Provenza: scopre la sua vera identità e la sua storia e ne rimane profondamente ammirato. Successivamente, subisce l'aggressione di Amalio

che, con l'aiuto dei figli, invade i suoi territori e lo costringe a rifugiarsi a Damasco. Manda Graffelo a chiedere aiuto a Polisman. A un ulteriore attacco da parte delle truppe di Alcorindo, il soldano e il re di Damasco tentano la fuga via mare, ma vengono intercettati e consegnati a Dracomone. Solamente grazie all'intercessione di Liconia, il soldano evita di essere giustiziato e viene imprigionato nella fortezza di Alessandria. Dopo la morte di Amalio e dei suoi figli, Liconia lo libera e lo informa riguardo il riscatto del regno da parte di Polisman. Il soldano, tuttavia, si rifiuta di uscire dalla fortezza per avere l'onore di essere liberato da Polisman in persona. Dopo la liberazione, si scusa con Liconia per averle imposto un matrimonio di stato e la riprende con se come unica sposa, cingendole la corona imperiale. Affida a Miranda l'incarico di portare dei ricchi doni all'imperatore di Costantinopoli e a Listandora. Accetta di intervenire, su richiesta di Liconia, per porre rimedio alla situazione pericolosa della Regina di Media e, parlandone con Polisman, decide di accasarla con l'infante di Susa.

Soldano di Persia (I) [23]: parente di Amalio, appoggia Dracomone e Alcorindo contro il regno di Media, fornendo loro dei potenti eserciti. Esercita la sua influenza sul soldano del Cairo affinché liberi Amalio e i suoi figli, ostaggi di guerra presso la sua corte. Temendo una guerra catastrofica, il soldano del Cairo risolve la situazione con dei matrimoni combinati. Alla sua morte, Amalio eredita il sultanato.

Soldano di Persia (II) → **Amalio**

Temistocle [11]: principe di Boemia, cavaliere del bando di Archifebo. Viene disarcionato da Polisman nel secondo giorno di giostre a Costantinopoli. Anche durante il torneo subisce una sconfitta da Polisman.

Tepido [10]: figlio di Tiberio e della duchessa di Baviera, fratello di Rinconta. Si presenta alle giostre di Costantinopoli in compagnia di Archifebo. Invidioso di Polisman, non si lascia sfuggire l'occasione di schernirlo alle spalle, facendosi goffamente scoprire dall'imperatore. Durante le giostre e il torneo viene ripetutamente disarcionato da Polisman e dai cavalieri del suo bando. La cerimonia di premiazione è per Tepido un'altra occasione per insultare Polisman con parole che, pronunciate in latino, crede non vengano intese. Felice gli risponde a tono e dal diverbio ne nasce una sfida da parte di Archifebo e Tepido a Polisman, che la raccoglie

lasciando loro la scelta riguardo tempi e modalità. Di ritorno alla corte di Alemagna riesce a convincere l'imperatore che l'affronto subito a Costantinopoli merita di essere vendicato con una guerra. Gli viene affidata una parte dell'esercito imperiale con la quale, fra violenze e angherie, avanza nei territori del regno di Schiavonia e sconfigge la resistenza guidata dal re di Dalmazia. Si unisce ad Archifebo e lo convince a non accettare la mano di Listadora (offertaagli dall'imperatore per porre fine alla guerra) e a portare a termine la campagna contro Costantinopoli. Nonostante la proposta di resa dell'imperatore di Costantinopoli, Tepido persuade Archifebo e i capitani dell'esercito tedesco a mettere in atto l'assalto e il saccheggio della ricca città. Il suo esercito viene colto di sorpresa dall'attacco notturno delle truppe comandate da Miranda ed egli è costretto a mettersi in salvo in una città fortificata insieme ad Archifebo. Polisman ricorda a entrambi la sfida che avevano lanciato al termine delle giostre e li invita a mantenere la parola. Tepido tenta di convincere Archifebo a rinnegare la parola data, ma non ci riesce e deve quindi rispondere alla sfida presentandosi per primo al duello. Nonostante le sue scorrettezze, Polisman lo sconfigge facilmente e lo uccide. Archifebo, sconfitto a sua volta, attribuisce a Tepido la colpa di quella guerra sbagliata e lo rinnega pubblicamente, convinto che il suo potere persuasivo avesse una natura demoniaca.

Tiberio [1]: figlio illegittimo di Lotario, generale dell'esercito dell'imperatore di Alemagna sposato con la duchessa di Baviera, è padre del malvagio Tepido e di Rinconta. Tiberio rivendica i suoi diritti sul regno di Provenza e per questo muove guerra a Filiberto. Pur ricorrendo a metodi sleali, esce ripetutamente umiliato dallo scontro frontale con Filiberto. La superiorità numerica del suo esercito, comunque, lo porta alla vittoria sul re di Provenza, che muore in battaglia. Con la segreta intenzione di eliminare anche Polisman, l'erede al trono, Tiberio propone un patto a Fulgenzia: lui abbandonerà ogni pretesa se la regina accetterà il matrimonio tra Polisman e sua figlia. In pegno della parola data, dopo l'approvazione del patto, lascia a disposizione di Fulgenzia cento cavalieri, che in realtà non sono che semplici villani. In mancanza di notizie di Polisman, Tiberio rinchiude Fulgenzia e Roselia in una torre e tortura Landonio, senza risultati. Invia Ascot e Landonio alla ricerca di Poli-

sman, sulla cui testa mette una taglia di cinquecento marche d'oro. Anni più tardi, quando Polisman approda con la sua flotta a Tolosa, Tiberio è nuovamente impegnato nell'assedio al marchese di Navarra in Savoia. Le sue truppe si scontrano con quelle di Polisman nello stesso luogo in cui, anni prima, egli aveva sconfitto e ucciso Filiberto. Questa volta, però, il suo esercito viene sterminato ed egli stesso cade sotto i fendenti del legittimo re di Provenza.

Tilandro, Cavallier Dalmantino [12]: sconfitto da Polisman nel torneo di Costantinopoli.

Tremebondo [15]: malvagio gigante che sfida chiunque osi entrare nei suoi territori. Polisman, in viaggio verso il regno di Corinto, lo batte in duello e gli impone di restituire i castelli che aveva ingiustamente conquistato e di presentarsi a suo nome al cospetto di Listandora. Le sue ferite vengono risanate per mezzo della gemma magica che Listandora ha regalato a Polisman. Il giorno seguente, il fratello di Tremebondo cerca di vendicarsi sfidando Polisman, ma rimane ucciso nello scontro. Tremebondo si consegna a Listandora e rimane al suo servizio fino all'arrivo di Polisman, quando si schiera al suo fianco nella battaglia contro l'armata di Archifebo. Durante lo scontro, cede il cavallo a Polisman in sostituzione del suo, che è stato ferito a morte. Tremebondo è l'ultimo cavaliere di Costantinopoli a battersi contro Alcarabio. Polisman, al suo ritorno da Basilea, gli propone di sposare la gigantessa Garganta; egli accetta con entusiasmo e le nozze vengono celebrate alla corte di Costantinopoli. Su incarico di Listandora guida una scorta di duecento cavalieri con il compito di proteggere Polisman durante la campagna di riscatto del regno del Cairo. Compie un gesto eroico nella battaglia per la riconquista di Damasco: da solo si fa strada fra le schiere nemiche fino a conquistare lo stendardo persiano. Durante la battaglia che si svolge alle porte del Cairo uccide con la sua mazza il re di Susa, soccorre Polisman procurandogli un cavallo nuovo e uccide l'elefante su cui combatte Amalio.

Tretedia, Treteida [8]: moglie di Limedone, accoglie nel suo castello il Cavalier Alessandrino e i suoi cugini in viaggio verso le giostre di Costantinopoli. Nella stessa occasione si presenta al castello anche la regina di Corinto in cerca di aiuto. Più tardi, col marito, Tretedia organizza delle giostre d'intrattenimento per festeggiare il passaggio della compagnia di

Listandora e Griseina diretta alla corte di Costantinopoli. Mentre tutte le dame sono ospiti di Tretedia in un castello, i cavalieri che intendono proseguire il viaggio dovranno giostrare contro sei guardie. Leoneo è l'unico a riuscire nell'impresa di battere tutti e sei gli avversari.

Urbano [34]: capitano di una grande nave della flotta tedesca. Polisman lo sconfigge durante la campagna di riscatto di Costantinopoli.