

L' ENIGMA NON È PIÙ !



IL DISCO DI FESTO

Tradotto da Fernand Crombette

43.211

No part of this book may be reproduced or translated
in any form, by print, photoprint, microfilm
and by other means, without written permission
from the publisher.

© by CESHE (Belgium) 1995
che ha dato autorizzazione temporanea
a Rosanna Breda,
in data 5 aprile 1995, di pubblicare,
sotto questa forma, la presente opera in lingua italiana

CESHE-FRANCE
B.P. 1055
F - 59011 - LILLE - CEDEX

INTRODUZIONE.

... Il disco (di Festo) attende sempre il suo decifratore. Le sue due facce,... restano mute, per quanto eloquenti possano sembrare di primo acchito.

... Forse un ricercatore professionale verrà presto o tardi a raccogliere gli allori promessi a quello che scoprirà il segreto di questa impenetrabile placca d'argilla...

... Forse anche un geniale "outsider" saprà penetrare l'enigma di queste immagini a spirale e, moderno Teseo, scoprire quest'altro labirinto dell'isola di Minosse.

(Da: "**Il deciframento delle scritture**", di Ernst DOBLHOFER, ediz. Arthaud)

Ernst Doblhofer non sapeva di dire una cosa vera.

F. Crombette fu questo "*ricercatore professionale*" che, durante 35 anni, attingendo a tutte le sorgenti serie di informazione, raccolse dei tesori, di cui questa traduzione è un esemplare particolarmente notevole.

Egli fu questo "*outsider*" che penetrò il segreto del labirinto dell'isola di Creta, misteriosa e rimasta tale, nonostante i nomi celebri che le sono associati: Evans, Kober, Dussault, Hrozny, Glotz,...

F. Crombette è il "*geniale decifratore*" delle due facce del famoso disco, moderno "*Teseo*" che, nel silenzio e nella tenacia, ha scoperto ciò che tanti altri avevano cercato invano nel rumore della pubblicità.



Fernand Crombette
24 settembre 1880 - 13 novembre 1970

Questa traduzione nuova fa parte di una vasta opera in tre volumi che totalizzano 1382 pagine: "**Luci su Creta**".

Ecco perché, prima di leggere questa traduzione, abbiamo giudicato utile per il lettore far conoscenza, anche succintamente, con l'opera di cui faremo una breve analisi nelle pagine seguenti.

Aggiungiamo solo che l'autore ha tradotto anche altre lingue antiche seguendo lo stesso metodo logico.

I.

Sintesi tratta

da

LUCI SU CRETA

scritto da F. CROMBETTE



presentato dal CESHE

L'opera getta una luce inattesa sull'enigma cretese e tende a illuminarlo interamente. Nel primo tomo, Fernand Crombette si pone varie questioni la cui risposta gli darà la chiave della lingua cretese:

- cos'è Creta?
- chi sono i Cretesi?
- cosa si sa dei Cretesi?
- come decifrare la lingua cretese?

L'origine di Creta è sempre rimasta un punto di discussione tra gli studiosi, che hanno cercato di spiegare le loro teorie sconvolgendo quelle degli altri. Pur cercando di provare la loro ponevano altri enigmi. Ora, cosa ci dice la geologia? Giacché gli scavi e i sondaggi restano molto istruttivi se li si utilizza scientemente. Essi permettono di stabilire una cronologia dagli spessori dei depositi del suolo. Questo studio ci fa scoprire una congiunzione di Creta all'Europa così come all'Africa. L'unione con l'Africa è durata fino al 2598 a.C.. Di origine continentale, sia africana che europea, Creta ha potuto conoscere due tipi di civiltà: l'una continentale, che fu quella dell'Europa e quella dell'Africa durante i periodi glaciali anteriori al Diluvio; l'altra principalmente marittima quando si fu formato il Mediterraneo.

Queste civiltà hanno lasciato le loro tracce nei differenti strati del suolo, nelle rovine, nei sigilli reali, nelle leggende... L'origine delle leggende è un mezzo in più per ritrovare la civiltà cretese. È così che noi possiamo cercare di comprendere il racconto del re Minosse che, dopo aver regnato saggiamente sulla sua isola, era andato a sedere nel tribunale degli inferi e che esigeva dai Greci la consegna annuale di sette ragazzi e di sette ragazze per essere sacrificati al Minotauro; la leggenda della regina Pasifae; quella di Dedalo e di Icaro che sono fuggiti dal Labirinto cretese costruendo il primo apparecchio volante; il racconto del re Epimenide che sarebbe vissuto nel settimo secolo a.C., e che si era risvegliato dopo aver dormito per 57 anni in una caverna.

D'altra parte, lo studioso Evans ha risuscitato delle città antiche affondate sotto le sabbie e raccolto dei materiali che restano purtroppo inutilizzabili nelle vetrine e che attendono ben altro che un collezionatore. L'interpretazione di questi oggetti dev'esser fatta con un criterio serio e non con delle supposizioni e opinioni personali. Un piccolo esempio chiarirà l'interpretazione un po' semplicistica di Evans. Alla pagina 137 di "**Scripta Minoa**", tomo primo, leggiamo:

"É da notare che un gran numero di questi sigilli prismatici primitivi mostra una figura umana su una o più facce, che si rapporta evidentemente al proprietario del sigillo. Gli elementi pittorici associati danno un'idea delle sue occupazioni e possessioni. Così sul sigillo della figura 69, il cui proprietario era evidentemente un capo-pastore o bovaro: sulla faccia A lo vediamo portare ciò che sembrano essere delle impronte di cuoio sospese a un'asta, mentre sull'altro lato vediamo un vaso a tubo del tipo del Minoico antico e sull'altro una capra. Il proprietario del sigillo riprodotto alla figura 70 è dipinto come un guerriero con una lancia, ma la capra e i vasi sospesi mostrano che vi è associata una funzione più pacifica. I proprietari di altri sigilli sono associati ad un pesce e sono evidentemente dei pescatori. La frequente ripetizione di brocche nelle mani delle figure umane sui sigilli... suggerisce che in molti casi abbiamo a che fare col mestiere di vasaio. La terza faccia di un altro sigillo sul quale si trovano un cane da caccia e una capra selvaggia, indica chiaramente la professione di cacciatore. Una figura accovacciata che manipola un arco indica ugualmente un cacciatore".

Questa spiegazione ci ricorda il sigillo che abbiamo visto in una città fiamminga. Esso ci mostra un pozzo e una falce. Secondo le visuali esposte sopra si potrebbe pensare di attribuirlo ad uno scavatore di pozzi o a uno che si occupa di pompe funebri, dunque a un becchino; o ancora, a un distributore d'acqua che lavora per i fattori tagliando il grano. Queste due spiegazioni sono valide, se non si conosce il fiammingo. In realtà, questo sigillo appartiene a un incisore che si chiamava Putzeys. Eccone la spiegazione:

- **pozzo** in fiammingo si dice "**put**"
- **falce** si dice "**zeis**".

Leggendo di filato: put zeis = **Putzeys**. Questo è semplice se si cerca prima di conoscere la lingua nella quale l'autore si esprime. È ciò che ha fatto F. Crombette. Egli non ha seguito l'esempio di Alice Kober che dice: "*Una lingua sconosciuta scritta con dei segni sconosciuti non può essere decifrata*". Anche Ventris ha sbagliato strada costituendo il suo "grid", giacché partiva dal punto di vista che la lingua cretese rassomigliava alle nostre lingue moderne, il che restava da discutere.

F. Crombette ha innanzitutto cercato di comprendere ciò che era il cretese. Là dove Evans, per una concezione molto utilitaria da isolano, ha visto dei buoi, delle pecore, dei guerrieri, dei pescatori, dei vasai, dei cacciatori (e perché non dei mercanti di maiali dato che certi sigilli mostrano un cinghiale?), erano nientemeno che i re di Creta ! L'autore ce lo dimostra nel suo terzo tomo. Un altro studioso, Hronzy, ha visto delle doppie asce in tutte le linee dei dischi e delle pietre che si sono trovate, anche là dove non ce n'erano; ma siccome la doppia ascia era adorata in Creta, egli ha detto che gli uomini disegnati nelle iscrizioni non potevano essere che dei boscaioli o degli sterratori; da là le sue pretese traduzioni totalmente gratuite. Glotz riconosce semplicemente che "*su migliaia di iscrizioni trovate in Creta, non si è potuto leggere finora che delle cifre*". A dire il vero, neanche queste sole cifre sono state "lette".

Si sa che | = 1; — = 10; ○ = 100; $\overset{|}{\ominus}$ = 1000, ma come questi segni si pronuncino lo si ignora. Noi crediamo di dimostrare con questi esempi, tratti dal tomo 1, lo stato reale delle attuali conoscenze scientifiche su Creta.

F. Crombette ci svelerà come ha potuto carpire il segreto di questa lingua per poi spiegarci il modo di trascrizione che gli ha permesso di scrivere una storia di Creta veramente inattesa e che gli storici potranno controllare. L'autore faciliterà d'altronde la loro fatica giacché una parte della storia cretese andrà di pari passo, e anche molto strettamente, con la storia dell'Egitto.

In questo volume è abordata una questione importante: chi sono i Cretesi ? Gli egittologi hanno chiamato i Cretesi KEFTIOU. Questo nome proviene dal gruppo di geroglifici egiziani:

che essi hanno letto:

		
K	T	W
F		

Essi si sono ispirati al fatto che la Bibbia li chiama **Kaphthorim**, che può corrispondere al copto **KOH-HI-HFÊOUI-TIH-OURA**, ammettendo che quest'ultimo segno sia un uccello e non un pulcino. Ma il loro nome non è stato letto in tutte le maniere possibili, poiché il copto dà, tra altre, la traduzione **KOH-HI-AHORI-TIH-OUEI**.

Ecco, secondo Hrozny, la genesi della parola *Cretese*: partendo dal babilonese **KAPTURA**, passando per l'ebraico **KAPHTOR** e l'egiziano **KFTJW**, si arriva alla parola **KAFTIU**, *Cretese*. Glotz, ancora più ardito, scrive che i Greci avrebbero chiamato i Cretesi **PHOINIKES** (Pelli-Rosse).

In breve, i Cretesi si sono confusi con tutti i popoli del Mediterraneo. Gli studiosi lasciati alle loro proprie conoscenze sono incapaci di edificare sull'origine dei Cretesi una teoria coerente.

F. CROMBETTE, una volta di più, si riferisce alla Bibbia che apporta la luce poiché essa dice: "Misraim generò Ludim, Ananim, Luhabim, Naphtuim, Phathrusim e Chasluim, dai quali sono usciti i Filistei e i Caphtorim". Lo scrivano spiega allora storicamente la relazione tra Chasluim, l'Egitto e i Caphtorim o Cretesi. F. Crombette, con l'onomastica, sua specialità, prova che queste definizioni si trovano nascoste nei nomi cretesi dei primi re.

F. Crombette attacca allora la questione della lingua cretese stessa. Essendo certo della provenienza del popolo cretese, egli dimostra l'influenza egiziana sull'isola di Creta e apre la via alla lettura della scrittura cretese. Un popolo che si sposta si trova in un ambiente nuovo a cui si ispirerà per le sue procedure grafiche. Questo adattamento al mezzo ambientale gioca anche per gli studiosi contemporanei che hanno cercato di spiegare i segni di una scrittura sconosciuta. Impregnati come sono del contesto attuale, dell'epoca e delle abitudini odierne, essi commettono l'errore di applicare questi stessi dati al decifraggio di una civiltà tutta diversa, che ha probabilmente dei modi d'espressione molto differenti dai nostri.

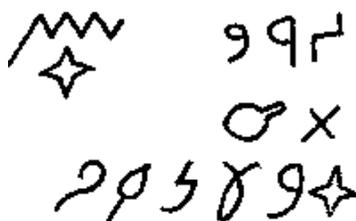
L'occidentale vuol vedere nei segni cretesi delle lettere alfabetiche, come Champollion ha fatto, a torto, per l'egiziano. Giacché, al pari di Champollion, i nostri studiosi credono che i geroglifici erano delle lettere, tutt'al più delle sillabe, molto raramente delle brevi parole. Su questa base falsa essi hanno eretto delle teorie per tentare di ricostruire un alfabeto cretese.

F. Crombette mostra, con un'analisi profonda, che i segni cretesi non sono dei semplici ideogrammi, ma che parlano; che essi non sono né delle lettere, né delle sillabe, ma sempre delle parole intere e sovente anche delle frasi. Egli si riferisce al suo "**Libro dei nomi dei re d'Egitto**" nel quale spiega la genesi dell'alfabeto e dove ha provato che Giuseppe, figlio di Giacobbe, ne è l'autore "per delle ragioni antimagiche". (La spiegazione di questa affermazione e quella del potere magico dei geroglifici egiziani sarà ripresa in un altro studio).

F. Crombette si riferisce anche a quella che è stata chiamata la più antica scrittura alfabetica (peraltro a torto), trovata nel tempio edificato vicino alle miniere di turchesi di Serabit (Sinai). Questo documento è una statua che dicono edificata in onore della dea Balat, benché rappresenti un uomo...

Citiamo qui più ampiamente l'autore.

Il testo inciso nella parte inferiore è il seguente:



Si notano quattro gruppi di segni di cui il lettore troverà sotto una delle traduzioni possibili, tra altre ottenute col copto:

	<u>Copto</u>	<u>Italiano</u>
1		Immagine - Dio
2		Giacobbe - Seme
3		Faraone-Di-Interpretare Cose-Occulte
4		Pietra - Mostrare

Noi constatiamo che nei quattro gruppi si parla di Giuseppe: *Immagine di Dio; Seme di Giacobbe; L'interprete delle cose occulte di Faraone; mostraci le pietre* (i turchesi).

Perché diciamo "*una delle traduzioni possibili tra altre*"? Una stessa pronuncia copta può darci significati differenti. Pensiamo a *choeur* e *coeur*, a *foi*, *foie* e *fois* (in francese). E poiché il geroglifico è una parola o una frase, essendo la pronuncia in copto la stessa, la comprensione e il significato possono essere tuttavia differenti, ma, cosa alquanto bizzarra, questi significati si completano e non si contraddicono mai. Ecco la bellezza, la difficoltà e la libertà delle antiche lingue! Noi ne restiamo meravigliati. E non è una teoria campata in aria, l'autore ce lo prova lungo i suoi tre volumi.

Infatti il copto non è altro che la lingua egiziana primitiva di cui gli studiosi hanno dimostrato la notevole fissità durante i secoli salvo leggere varianti regionali.

Al fine di non abbandonarsi a delle supposizioni immaginarie e vista la relazione con l'Egitto, l'autore ha preso questa lingua, ben conosciuta all'epoca in questione, come base del suo studio del cretese. Egli ha potuto così realizzare, in modo perfetto, la decifrazione della lingua cretese.

Come ha proceduto Crombette? Egli prende il segno cretese di cui determina la natura il più esattamente possibile. La definizione che ne dà così in francese è tradotta parola per parola in latino e dal latino in copto. Perché questo giro? Per la semplice ragione che egli doveva servirsi del dizionario di Parthey che è stabilito sulla base delle lingue latina e copta. La lettura così ottenuta, sarà il valore verbale del segno in cretese. Fatto ciò, egli considera questa lettura come una sorta di rebus da decifrare e lo trascrive in termini nuovi con un'approssimazione il più serrata possibile. Queste nuove parole copte saranno tradotte in latino e poi in francese. L'iscrizione è così tradotta nel suo senso allegorico. Da notare che la traduzione letterale non comprende parole di relazione e che utilizza il verbo all'infinito invece del passato, perché nelle lingue antiche le parole di relazione spesso mancavano e una stessa parola poteva servire indifferentemente da sostantivo, da aggettivo, da infinito, da participio, senza cambiare di forma. Per l'ebraico di Mosè è lo stesso, come abbiamo già spiegato nella sintesi de "**La Rivelazione della Rivelazione**".

F. Crombette studia quindi sette iscrizioni in lineare **B**. Evans vi ha visto dei nomi qualunque di uomini, di donne, di ragazzi e di intendenti. Cosa strana giacché queste iscrizioni risultano essere:

- una lista quasi completa dei re di Creta
- una lista molto estesa delle regine di Creta
- una lista degli etnarchi spartiaci governatori di Creta
- una lista dei primi arconti di Creta
- una lista dei secondi arconti
- una lista parziale dei gran-sacerdoti, in due parti
- una lista almeno parziale degli dèi di Creta

... e questo in una cronologia logica e coerente parallela alla cronologia dell'Egitto e della Grecia.

Evans si è dunque completamente ingannato.

Bisognava veramente cercare il perché di questa scrittura prima di provare a tradurla, come Crombette aveva già fatto per i geroglifici egiziani. Così la figura accovacciata che manipola un arco, di cui gli studiosi facevano un cacciatore, è di fatto un geroglifico che si può tradurre in svariate maniere e che tutte fanno la descrizione del "cretese". Non è affatto questione di caccia.

Per provare che il suo metodo è esatto, Crombette affronta allora la traduzione del disco di Festo di cui daremo in seguito le 80 pagine dell'opera dove dimostra la sua traduzione parola per parola. Questo disco non è, come supponeva Evans in **Scripta Minoa**, un semplice brano di un salmo, forse perso, di un'antica religione anatolica. Si tratta nientedimeno che dell'antenato del gioco dell'oca. Ma, a causa della famosa pronuncia identica, questo disco dà un'altra traduzione: la storia inaudita dell'epopea di Dedalo ed Icaro!

L'abbiamo detto all'inizio, Doblhofer non sapeva di dir giusto: il "*geniale straniero*" Crombette ha penetrato l'enigma di queste immagini a spirale e, moderno Teseo, ha scoperto il vero labirinto costruito a Creta da Dedalo e Icaro e una parte della sua storia. L'origine della leggenda dei due uomini volanti è rivelato nell'opera dove l'avvicinamento al "sole" avviene molto comprensibile.

Oltre a questi due significati (storia del labirinto e gioco), il disco di Festo ci dà anche una terza informazione sui Cretesi in quanto prova che essi sono i precursori della stampa; questo disco è stato fatto a partire da uno stampo, che è servito per altri esemplari.

F. Crombette termina il suo primo tomo con un condensato della storia di Creta, che deriva dalle varie tavolette, pietre e sigilli trovati. La traduzione ottenuta non ci dà semplicemente l'origine delle leggende che abbiamo citato all'inizio, ma anche il loro vero significato. Scopriamo con Crombette l'origine di alcune invenzioni che sono da attribuire ai Cretesi e non a altri popoli, come la birra, la seta, le boe segnaletiche marine e il miele, per non citarne che alcune. Queste traduzioni confermano anche numerosi fatti e avvenimenti citati nella Bibbia, le situazioni politiche in Egitto, la guerra di Troia, la distruzione e la ricostruzione di Cnosso da Amosis. I documenti ci provano il dominio dei Cretesi sul Mediterraneo e i cambiamenti nel culto degli egiziani...

Nel secondo e terzo tomo, F. Crombette ci dettaglia la storia cretese. Spiega la cronologia

cretese dal fondatore del regno fino al 21° ed ultimo sovrano della terza dinastia, con la quale il regno scompare. In questa cronologia egli associa le regine ai re. Cosa strana, nella maggior parte dei nomi delle regine, almeno un segno è identico a quello del loro sposo.

Le liste della dinastia sono seguite da quelle delle 21 etnarchie inviate dai re di Sparta per amministrare Creta, trarne delle imposte e delle truppe, e reprimervi al bisogno le rivolte. Questa lista è seguita a sua volta da quella degli arconti a vita. Purtroppo, la pietra dove figura la lista di questi arconti non ci è pervenuta intatta. Evans la riproduce incompiuta, con sole cinque linee su sedici. L'arconte era una specie di prefetto o di monarca come ne aveva l'Egitto per amministrare localmente il paese, o arconti regionali suscettibili di riunirsi in un consiglio per deliberare eventualmente delle questioni di ordine generale.

Il secondo tomo ci spiega che la tavoletta riprodotta da Evans alla pagina 705 della sua opera (fig. 687) e sulla quale egli ha visto semplicemente degli uomini ordinari, è in realtà una lista dei gran-sacerdoti. E termina il libro analizzando la tavoletta che Evans riprende alla figura 682. Questa tavoletta ha una particolarità: essa porta un'iscrizione supplementare sul suo taglio. Questa tavoletta ci rivela una lista degli dèi e dèe di Creta di cui si portavano le statue nei cortei religiosi.

Il terzo tomo comporta i nomi geroglifici dei re di Creta tratti dai loro sigilli. L'autore li riprende nell'ordine dato da Evans. Ma, come il lettore potrà costatare, bisognava metterli in un ordine logico, cosa che ha fatto Crombette.

* * * *

II.

LA TRADUZIONE
DEL
DISCO DI FESTO

DI

FERNAND CROMBETTE



RECTO



VERSO

AVVERTENZA

Abbordando lo studio del disco di Festo, ricorderemo al nostro lettore che non si troverà come supponeva Evans¹ in presenza di un semplice brano di un salmo di un'antica religione anatolica, ma dell'antenato del gioco dell'oca.

All'origine, questo gioco si giocava successivamente sulle due facce del disco di cui la prima non era quella che l'archeologo inglese ha marcato **A** e la cui lettura inizia col segno , ma quella che egli a torto ha marcata **B**, e la cui prima casella è segnalata dal segno .

Ed eccone la ragione: i cinque punti sovrapposti si dicono in copto:

Ouai	Ti	Aschei	
i punti	5	esser sospeso,	e Ouai Ti Aschei si trascrive:

Houeite	Ôsch	Êi
Initium	Multus	Domus = <i>Inizio delle numerose case</i> ;

mentre i quattro punti sovrapposti si leggono: **Ouai Fte Aschei**, il che si comprende:

Ouai	Fte	A	Schai
Quidam	Hic	I	Novus
Alcune altre	Qui	I	Secondo = <i>Qui è la prima di alcune altre seconde</i> .

Stante ciò, noi studieremo tutte le caselle del disco seguendo il loro ordine normale.

Non abbiamo bisogno di esporre al lettore che il gioco dell'oca, ben noto, si pratica con due dadi, avendo ogni giocatore un gettone o una moneta che pone in via generale sulla casella guadagnata gettando i dadi. Tuttavia, quello che fa certi punti privilegiati, come 3 e 6, 4 e 5, avanza di molte più caselle di quanto non indichi il suo punteggio; per contro, certi punteggi sfavorevoli lo bloccano dove si trova, o gli fanno perdere dei giri, o lo fanno retrocedere, o lo obbligano ad attendere che un altro venga a prendere il suo posto; quello che arriva esattamente su un'oca raddoppia il suo percorso in avanti o indietro, e chi è raggiunto da un altro giocatore riprende il posto da lui occupato in precedenza.

Se dunque abbiamo proprio a che fare col gioco dell'oca, il testo decifrato ci darà senza dubbio la regola del gioco all'origine, regola analoga se non identica all'attuale. E nello stesso tempo ogni casella non sarà probabilmente più, come oggi, occupata da una figura qualunque di riempimento, ma la storia stessa che è all'origine dell'invenzione del gioco deve normalmente essere inscritta nella sequenza delle caselle.

* * * *

¹ - *Scripta Minoa*, pag. 293.

STUDIO DELLE CASELLE

CASELLA I



In questa prima casella vediamo successivamente una testa d'uomo sormontata da palme, un setaccio, una forcella rovesciata, delle borse parimenti rovesciate e una tiara. La lettura di questa casella sarà dunque:

Palma	Sommità	Uomo	Testa	Setaccio	Forca	Rovesciata	Borse	Rovesciare	Tiara
Palma	Summitas	Homo	Caput	Cribrum	Furca	Perversa	Testiculi	Pervertere	Tiara
Benne	Çisi	Hoout	Ape	Schelôoui	Djanê	Çôôme	Athreu	Çoouç	Akis

Trascrizione concernente il racconto:

Benne çis	I	Ouôteb	È	Sche	L	Ô
Phoenices	Venire	Transferre	In	Filius	Facere	Magna
Fenicio	Venire	Trasferire	Per	Figlio	Fare	Grande

Oueh	Djane	Çô	Hô
Habitare	Profundus	Opus remurere	Etiam
Dimora	Segreto	Non consentire il lavoro	Una seconda volta

Me	Hathe	Āra	Hou	Tho	Ôsch	Hok	Is
Locus	Coram	Rex	Aqua	Multitudo	Magnus	Militare	Ecce
Luogo	Di fronte	Re	Mare	Moltitudine	Grande	Guerriero	Ecco;

in chiaro: *I Fenici sono venuti per trasferire il figlio di quello che ha fatto una grande dimora segreta. Il re del mare non consente che il lavoro sia fatto una seconda volta nel paese di fronte, ecco una grande moltitudine di guerrieri.*

In altre parole: *Il re di Tanis, dopo aver inutilmente chiesto al re di Creta di inviargli Icaro per costruire in Egitto un labirinto analogo a quello che Dedalo aveva edificato in Creta, ritorna con una moltitudine di guerrieri.*

Seconda trascrizione relativa al gioco:

Benê	Çis	Ioh	Ou	Ta
Postis	Vertex	Multitudo ordine disposita	Hic	Cujus
Alla porta	Il primo	Moltitudine disposita in ordine	Quello	Di cui

Bidj	El	Ouai	Dja	Ñ	He	Djô
Tessera	Facere	Unus	Permittere	Ad	Similis	Caput
Dado	Fare	Uno	Dirigere in avanti	Fino a	Simile	Testa

Hô	Me	Hahte	Raouo	Çôç	Ha	Sek
Consistere	Locus	Ad	Incidere	Portio	Adversus	Trahere
Tenersi	Luogo	Fino a	Cadere in	Parte	Avversario	Tirare;

ossia, in testo coordinato: *Essendo alla portata della prima della moltitudine delle cose*

disposte in ordine, quello il cui il dado fa uno si dirige in avanti fino alla testa simile e sta nel luogo fino a quando l'avversario, cadendo nella stessa parte, lo sposta.

Cioè: colui che fa 1 va a 3, dove si trova ugualmente una testa di guerriero, e vi resta fino a quando un altro non lo libera. Da notare che, perché un giocatore possa fare un solo punto, bisogna che abbia a disposizione un solo dado e non due come nel gioco dell'oca attuale.

CASELLA II



Sulla seconda Casella vediamo una tunica, due rettili uniti, una tiara e un ramo d'olivo; queste figure si leggeranno:

Tunica	Accoppiamento	Due	Strisciare	Tiara	Ramo	Ulivo
Tunica	Coitus	Duae	Reptare	Tiara	Ramus	Oliva
Phork	Djinnkot	Ei	Moschi	Akis	Mouldj	Djôit

Trascrizione relativa al racconto:

Phork	Djinnkoti	Mou	Schi	Akês	Mou	Ārdjoeis;
Velum navis	Peripheria	Aqua	Tangere	Cincturae	Insula	Dominari;
Vela	Periferia	Mare	Toccarsi	Cinture	Isola	Dominare;

che in linguaggio chiaro dà: *Le vele di nave si toccavano alla periferia del mare; esse accerchiarono l'isola che fu dominata.*

Trascrizione relativa al gioco:

Phôrsch	Djin	Kot	Êi	Ma	Schi	Akis	Mouldj	Djoeit
Protrahere	Ab	Orbis	Duae	Locus	Venire	Tiara	Conjungi	Testiculus
Portare a	Cominciando per	Giro	Due	Luogo	Andare	Tiara	Unito	Borsa;

cioè: *Quello che, iniziando, è portato al secondo posto del giro, andrà dove la tiara è unita alle borse, - ossia alla decima casella.*

CASELLA III



Sulla terza casella vediamo di nuovo la testa di un uomo sormontata da palme, poi un gambo di giglio, un martello e un bambino che mostra il suo sesso. Leggiamo dunque questa casella:

Palma	Sommità	Uomo	Testa	Gambo	Giglio	Martello	Ragazzo
Palma	Summitas	Homo	Caput	Caulis	Lilium	Malleus	Infans
Benne	Çisi	Hoout	Ape	Kasch	Hrêri	Bakôn	Schêre

Piccolo	Mostrare	Il sesso maschile
Tenuis	Offere	Mas
Schome	Ñ	Hoout

Trascrizione del seguito del racconto:

Benne çis	Ioh		Ouôteb	È	Kah	Schreh	Ribê
Phoenices	Multitudo	ordine disposita	Proficisci	Ad	Terra	Deducere	Linter nauticus
Fenici	Moltitudine	disposta in fila	Avanzarsi	A	Terra	Condurre	Barca nautica

Konš	Heri	Schô	Me	Hñ	Hoout
Occidere	Quiescere	Multus	Locus	In	Homo
Uccidere	Essere tranquillo	Numerose	Località	In	Uomo;

in testo coordinato: *La moltitudine dei Fenici disposti in ranghi si avanzò, portò a terra le sue barche marine e uccise gli uomini tranquilli di numerose località.*

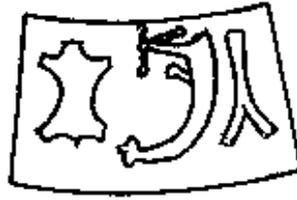
Trascrizione relativa al gioco:

Pene	Çisi	Ho	Koti	Phê	Kha	Sch	Re
Transfere	Vertex	Facies	Circulus	Qui	Usque ad	Posse	Facere
Trasferire	Primo	Figura	Cerchio	Colui	Fino a	Potere	Fare

Hreb	Hah	Koh	Hñ	Schê	Re	Schoment
Similitudo	Quantus	Lapis durus	In	Introire	Facere	Tres
Somiglianza	Quantità	Pietra dura	Su	Entrare	Fare	Tre;

ossia, in coordinato: *Trasferire alla prima figura del cerchio quello che, entrando, ha fatto tre, fino a quando abbia potuto fare un quantum simile sulla sua pietra dura (dado).*

CASELLA IV



La quarta casella ci mostra, dopo una forcilla capovolta, un naviglio in verticale la cui prua porta un'antenna, poi una tunica.

Forcella	Rovesciata	Navigatore	Prua	Con	Antenna da nave	Raddrizzare	Tunica.
Furca	Perversa	Nauta	Prora	Cum	Antenna navis	Erigere	Tunica
Djanê	Çôôme	Nef	Thê	Hi	Tar	Ohi	Phork

Questo testo si trascrive nel racconto:

Dja	Hñhe	Tho	Homi	Ñ
Permettere	Circumveniri	Multitudo	Ambulare	Ad
Avanzare	Assalire	Moltitudine	Camminare	Verso

Hep	Tatho	Ř	Ohi	Efrok
Abscondere	Carcer	Facere	Domicilium	Combustus
Nascondere	Prigione	Mettere	Casa	Interamente bruciato;

in chiaro: *Avanzando, la moltitudine degli assalitori camminò verso la prigione nascosta mettendo le case interamente in fiamme.*

Questa prigione nascosta era la grotta misteriosa del monte Ioukta dov'erano detenuti Icaro e suo padre.

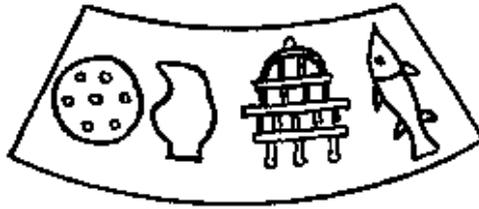
Relativamente al gioco la trascrizione dà:

Djôn (t)	E	Sou	Hm	Ene
Incipere	Qui	Facere	In	Lapis
Essere all'inizio	Colui che	Fare	Sopra	Pietra

Fte	I	Thê	Ro	Hi	Phork
Quatuor	Ire	Prora	Os	Cum	Tunica
Quattro	Andare	Naviglio	Figura	Con	Tunica;

in chiaro: *Quello che, essendo all'inizio, fa quattro sulla sua pietra, vò alla figura del naviglio con tunica (casella 12).*

CASELLA V



Il pesce col quale comincia la quinta casella dev'essere uno storione, di cui il vocabolario del Parthey non dà il nome, ma lo si può definire un pesce che ha come un becco; questo pesce è in verticale. Vengono poi un tempio portatile, una forma di tortorella rovesciata e un setaccio. Questa descrizione si tradurrà in copto:

Sospendere	Pesce	Simile	Becco	Tempio portatile
Suspendere	Pisces	Similis	Rostrum	Templum portatile
Esch	Saak	Schôsch	Antoli	Touôti

Tortora	Forma	All'inverso	Setaccio
Turtur	Forma	Adversus	Cribrum
Çrompscham	Ho	Kha	Schelôoui

Una prima trascrizione dà:

Esch	Sah	Hok	Schôsch	En	Djô
Posse	Magister	Militare	Pastor	Emittere	Caput
Essere potente	Maestro	Guerriero	Pastore	Far sapere	Capo

Le	Tou	Ho	Ti	Çro
Pars	Trasmutare	Facies	Dei	Debellare
Regione	Trasportare	Immagini	Dèi	Sottomettere con le armi

Empe	Schemmo	Ka	Sche	Ļ	Ô	Oueh
Donec	Alienus	Relaxare	Filius	Facere	Magna	Habitare
Fino a	Straniero	Rilasciare	Figlio	Fare	Grande	Dimorare;

in termini chiari: *Il potente capo dei guerrieri Pastori fa sapere al capo della regione che le immagini degli dèi saranno trasportate e che gli stranieri sottometteranno la (regione) con le armi finché non abbia rilasciato il figlio di quello che ha fatto una grande dimora.*

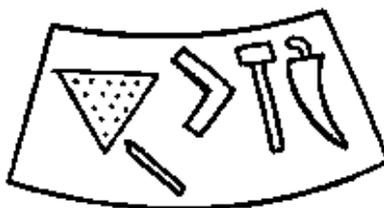
Seconda trascrizione:

Odj	Çiaik	Schosch	Ent	Hôl	Hidjô	Ho
Latro	Initiare	Rejicere	Qui	Vadere	Super	Facies
Pedina	Cominciare	Lanciare	Colui che	Andare	Sopra	Figura

Tê	Çro	Empe	Sche	Hm	Ho	Kha	Schelôoui;
Quinque	Dirigere	Donec	Venire	In	Facies	Super	Cribrum;
Cinque	Andare in linea retta	Fino a che	Arrivare	In	Figura	Sopra	Setaccio;

in chiaro: *Quello che, lanciando a sua volta la pedina comincia coll'andare sulla quinta figura, va in linea retta finché arriva nella figura che è sopra il setaccio (casella 16).*

CASELLA VI



Questa sesta casella inizia con un pugnale nella sua guaina, il che si può dire: Gladius-In-Vagina = **Sêbe-Hi-Koihi**. E, dopo un martello, una squadra obliqua (Norma-Obliqua = **Kôt Çôouç**). La casella termina con un gruppo di due oggetti che ci sembrano essere un gioco di giavellotto. Il gioco (ludus) si dice **Kiti**; il giavellotto (jaculum) **Kato**; e, siccome è figurato il lancio della freccia, vi aggiungiamo **Phiti** (jactus saggitæ). Nell'insieme, i segni della sesta casella si leggeranno:

Pugnale	In	Guaina	Martello	Squadra	Obliqua	Gioco
Gladius	In	Vagina	Malleus	Norma	Obliqua	Ludus
Sêbe	Hi	Koihi	Bakôn	Kôt	Çôouç	Kiti

Giavellotto	Freccia lanciata
Jaculum	Jactus sagittæ
Kato	Phiti



Prima trascrizione:

Sepi	Hi	Kô	Hi	Hôbk	Hôn	Tçô (Tso-En)
Remanere	In	Relinquere	Ab	Minari	Vertex	Tanis
Dimorare	In	Abbandonare	Dopo	Minacciare	Capo	Tanis

Hok	Kiti	Kato	Phiti
Militari	Hethæi	Sagitta	Jactus sagittæ
Guerriero	Ittiti	Freccia	Freccia lanciata;

in chiaro: *Restando nell'abbattimento dopo la sua minaccia, il capo dei guerrieri di Tanis ordina agli arcieri Ittiti di lanciare delle frecce.*

Seconda trascrizione relativa al gioco:

Thi	Bidj	Hi	Ôhi	Pa	Kô
Dejicere	Tessera	Ex	Follis	Qui pertinet ad	Proficisci
Gettare giù	Dado	Fuori da	Borsa di cuoio	Che arriva a	Mettersi in strada

Hñ	Hôt	So	Ôsk	Schate	Ket	Hô	Fi	Tê
In	Facies	Sex	Manere	Donec	Alius	Quoque	Sustinere	Quinque
In	Figura	Sei	Restare	Fino a che	Altro	Nello stesso tempo	Giocare	Cinque;

in testo coordinato: *Quello che, messo in strada, lanciando il dado fuori dalla borsa di cuoio arriva nella figura 6, vi rimane finché gli altri abbiano giocato cinque volte.*

Questo testo ci fa comprendere la presenza nella grafia di borse rovesciate: è un richiamo al bicchiere di cuoio nel quale si agitava il dado. Il setaccio, con i suoi fori, è senza dubbio un'immagine del dado. É notevole, d'altra parte, che il martello e la squadra si incontrino in una storia dove sono in causa degli architetti.

CASELLA VII



Il primo dei segni della settima casella è una spiga di mais. Parthey non ci dà il nome copto di questo cereale; dobbiamo dunque cercare di ricostruirlo. L'arabo chiama il mais **Dourah Châmi**, il sorgo di Siria; l'ebraico ha דָּרְדָּר , **Daredar**, per tribulus, *èrpi-ce per battere il grano*, e herba luxurians, *erba abbondante*, e ancora דֹּרָשׁ , **Dorasch**, per triviti trituro, *battere il grano*; in questo ritroviamo l'arabo **Dourah**. Se trascriviamo questa parola in copto potremmo farlo con **Tar-Asch** = Surculus-Multus = *Pianta sottile, Abbondante*, equivalente all'ebraico tradotto herba luxurians. Siccome si tratta di una spiga, noi vi aggiungeremo **Khems**, Spica, dove raggiungeremo il complemento **Châmi** dell'arabo. Leggiamo dunque la spiga di mais **Tarasch Khems**. Viene poi un corridore, Cursor, in copto **Refçodji**; poi un fiore di zafferano, Flos-Crocus hortensis, **Kaschñebiô Methaio**; infine uno storione, già noto.

L'insieme si leggerà:

Mais	Spiga	Corridore	Fiore	Zafferano
Zea	Spica	Cursor	Flos	Crocus hortensis
Tarasch	Khems	Refçodji	Kaschñebiô	Methaio
Sospendere	Pesce	Simile	Becco	
Suspendere	Pisces	Similis	Rostrum	
Esch	Saak	Schôsch	Antoli	

Prima trascrizione:

Tar	Asch	Kême	Sa	Reftksote	Kasch	Nabi
Vertex	Multitudo	Aegiptus	Ex	Sagittarius	Hastile	Lancea
Capo	Moltitudine	Egitto	Di	Arciere	Giavellotto	Lancia
Hô	Hmme	Htê	Ioh			Esch
Accedere	Regere	Summitas	Multitudo ordine disposita			Posse
Attaccare	Dirigere	Sommità	Moltitudine disposta in fila			Potente
Ça	Hok	Schôsch	Hên	Htôôr	Hi	
Species	Militari	Pastor	Mandare	Equites	Projicere	
Specie	Guerriero	Pastore	Ordinare	Cavalieri	Lanciarsi;	

in chiaro: *Il capo della moltitudine degli arcieri, triari (che lanciano il giavellotto) e lancieri d'Egitto, che dirige l'attacco al vertice della potente moltitudine disposta in ranghi di tutte le specie di guerrieri Pastori, ordina ai cavalieri di lanciarsi.*

Seconda trascrizione:

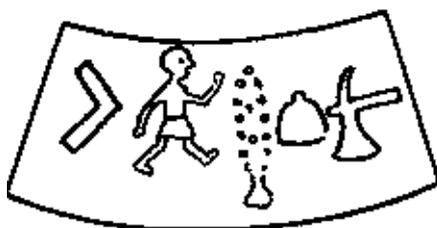
Tha	Ra	Asch	Schêm	Srfe	Sodji	Kha
Pertinens ad	Facere	Quantus	Altitudo	Cessare	Currere	Super
Pervenuto a	Fare	Quota	Grandezza	Cessare	Correre	Oltre

Sch	Ñ	Ep	I	Ho	Me	Tauo
Unde	Ducere	Numerare	Venire	Facies	Locus	Proferre
Del quale	Condurre	Numerare	Venire	Faccia	Posto	Avanzare

Odj	Sek(sek)	Schôsch	Ent	Ho	Hle
Latro	Numerare	Æqualis	Qui	Visio	Facies
Pedone	Numerare	Uguale	Colui che	Apparizione	Faccia

in testo coordinato: *Pervenuto a fare questa quota di grandezza (7), si cessa di correre al di là del posto al quale ha condotto il numero venuto sulla faccia (del dado); avanza la sua pedina di un numero uguale a quello che appare sulla faccia.*

CASELLA VIII



L'ascia da guerra, che è il primo segno dell'ottava casella, si dirà di preferenza **Tôre**, parola copta che significa sia ascia (Ascia) che punta (Cuspis). Questa casella si leggerà allora:

Ascia da guerra	Tiara	Mais	Spiga	Corridore	Squadra	Obliqua
Ascia-Cuspis	Tiara	Zea	Spica	Cursor	Norma	Obliqua
Tôre	Akis	Tarasch	Khems	Refçodji	Kô	Çôouç

Trascrizione:

Tôri (=Tortor)	Hak	Is	Tar	Asch
Penetrare	Promptus	Ecce	Vertex	Quantus
Entrare ben avanti	Rapido	Allora	Capo	Molto numerosi

Kême	Sa	Ā	Ep	Sôte	Kôt	Çois
Aegyptus	Ex	Facere	Computare	Salvare	Ædificare	Altissimus
Egitto	Di	Fare	Calcolare	Salvare	Costruire	Illustre;

cioè: *Il capo dei molto numerosi d'Egitto penetra allora rapidamente molto avanti, avendo fatto il calcolo di salvare gli illustrissimi costruttori.*

Trascrizione per il gioco:

Tho	Re	A	Khok	Tarasch
Orbis universus	Facere	Circuitere	Excipere	Zea
Cerchio intero	Fare	All'intorno	Eccettuare	Mais

Kems	Refsaĥ	Dji	Kôte	Çoouç
Spica	Scriptor	Dicere	Circumferre	Pervertere
Spiga	Autore	Dire	Fare il giro	Rovesciare;

in linguaggio chiaro: *Fare il giro del cerchio intero eccetto la spiga di grano dove l'autore dice di fare il giro al contrario (casella 19).*

CASELLA IX



Nella nona casella il terzo segno è nuovo; possiamo supporre che rappresenti un baco da seta (Bombyx) in verticale. Il testo si leggerà di conseguenza:

Forca	Rovesciata	Gambo	Giglio	Baco da seta	Innalzare
Furca	Perversa	Caulis	Lilium	Bombyx	Erigere
Djanê	Çôôme	Kasch	Hrêri	Eklibos	Ohi

Navigatore	Prua	Con	Antenna di nave	Rialzare.
Nauta	Prora	Cum	Antenna navis	Erigere
Nef	Thê	Hi	Tar	Ohi

Trascrizione relativa al racconto:

Djanê	Çôôme	Ka	Schêre	Ā	Iah
Spelunca	Distortum esse	Relinquere	Filius	Facere	Multitudo ordine disposita
Caverna	Essere contorto	Conservare	Figlio	Fare	Moltitudine ordinata

Kl	Haibes	Ô	Hi	Nêb	Thê Hi Tar Ohi
Plicare	Habitare	Magna	Ejicere	Herus	Daedalus
Ripiegare	Abitare	Grande	Respingere	Maestro	Dedalo;

in chiaro: *La caverna contorta conserva il figlio di colui che ha fatto la grande dimora dalla moltitudine di pieghe ordinate, il figlio del maestro Dedalo.*

Da notare che, se il latino chiama Dedalo Daedalus secondo il greco **Daidalos**, il cretese **Thêhitarohi** ha una finale in **i** invece che in **s**; questo fatto è già stato notato in numerose circostanze e sembra indicare una particolarità della lingua cretese.

Trascrizione per il gioco:

Dja	Nêsch	Hômi	Kas	Lêl	
Permittere	Posse	Torcolar	Numulus	Armilla	
Spingere in avanti	Potere	Elica	Pezzo di moneta	Anello	
Ie	Kl	Hebs	Ohi	Ń	
Sane	Convolvere	Operire	Expectare	Producere	
Interamente	Ruotare attorno	Chiudere	Attendere	Portare avanti	
Ep	Çê	I	Tha	Ro	Hi
Computare	Alius	Venire	Pertinens ad	Pars	Ad
Contare	Altro	Venire	Estendentesi fino a	Posto	Seguente

in chiaro: *Si può spingere il proprio pezzo di moneta in avanti sull'elica e ruotare attorno per chiudere interamente l'anello, ma aspettare di contare per andare più avanti che gli altri siano venuti a estendersi fino ai posti seguenti.*

Il gettone mobile era dunque costituito da una moneta che era anche la posta (del gioco).

CASELLA X



Essendo questi segni già noti, si possono leggere direttamente.

Tiara	Tempio portatile	Borse	Rovesciare	Ramo	Oliva.
Tiara	Templum portatile	Testiculi	Pervertere	Ramus	Oliva
Akis	Touôti	Athreu	Çoouç	Mouldj	Djôit

Prima trascrizione:

Ha	Djis	Tho	Ô	Ti	Atro
Caput	Dicere	Multitudo	Magna	Bellare	Sine janua
Capo	Dire	Moltitudine	Grande	Combattere	Senza porta

Çôh	Hôs	Moursch	Djo	Hit
Manere	Obturare	Circumspicere	Sepes	Injicere
Restare	Chiudere	Esaminare all'intorno	Recinto	Penetrare in;

in chiaro: *Il capo dice alla moltitudine dei combattenti, essendo chiusa la dimora senza porta, di esaminare il muro circostante per penetrarvi.*

L'entrata della grotta era dunque stata nascosta.

Seconda trascrizione:

Hah	Kas	Thouôti	Ath
Quantus (da Quantum)	Numulus	Congregare	Sine
Quanti sono	Pezzo di moneta	Riunire	Senza

Oureh	Tots	Mouldj	Djô	Ouet
Spatium	Tabula	Circumplecti	Facies	Alius
Intervallo	Tavola da gioco	Fare il giro	Faccia	Altro;

ciòè: *Che i pezzi di moneta, quanti ce ne sono, siano riuniti senza intervallo per fare il giro dell'altra faccia della tavola da gioco.*

A partire da questo punto, non dobbiamo più tradurre la regola del gioco sulla prima faccia del disco, tranne la casella 19, che ci è stata segnalata precedentemente come sede di una manovra speciale, e forse la casella 30, l'ultima di questa faccia. Tutte le altre caselle concerneranno solamente il racconto dell'epopea che potremmo chiamare l'Icàride, poiché tratta della liberazione di Icaro, scopo dell'impresa.

CASELLA XI



L'undicesima casella comprende un boomerang e un rametto biforcuto che sono due segni nuovi. Il boomerang è costituito da una tavola di legno ricurva e si dirà di conseguenza:

Lignum Curvari Tabula
Sche Khiti Pôçe;

Il rametto biforcuto avrà per lettura: Ramus Arbor Furca
Mouldj Schên Djane;

L'intera casella si leggerà dunque:

Palma	Sommità	Uomo	Testa	Legno	Curva	Tavola
Palma	Summitas	Homo	Caput	Lignum	Curvari	Tabula
Benne	Çisi	Hoout	Ape	Sche	Khiti	Pôçe

Ramo	Albero	Forca	Borse	Rovesciare
Ramus	Arbor	Furca	Testiculi	Pervertere
Mouldj	Schên	Djanê	Athreu	Çoouç;

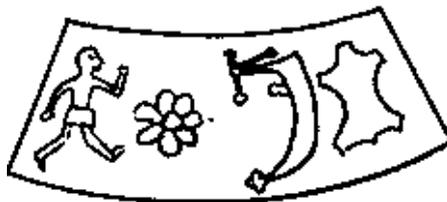
La trascrizione:

Benne çis	I	Ouôteb	È	Sche	Ket	Hi	Bôçe
Phoenices	Venire	Transferre	In	Filius	Aedificare	Super	Decipere
Fenici	Venire	Trasferire	In vista di	Figlio	Costruire	Superiore	Deludere

Mouldj	Schen	Djanê	Atro	Çôh	Hôs
Circumplecti	Interrogare	Spelunca	Sine janua	Manere	Obturare
Fare il giro	Interrogare	Caverna	Senza porta	Restare	Chiudere;

in testo continuo: *I Fenici venuti in vista di trasferire il figlio del costruttore supremo sono delusi: quelli che hanno fatto il giro, interrogati, (dicono che) la caverna è senza porta e resta chiusa.*

CASELLA XII



In questa casella c'è un fiore sbocciato che potrà dirsi **Kaschñebiô Aouôn** = Flos, Aperiire.

Da cui, essendo gli altri segni conosciuti, una lettura di insieme:

Tunica	Nauta	Prua	Con	Antenna da nave	Innalzare
Tunica	Navigatore	Prora	Cum	Antenna navis	Erigere
Phork	Nef	Thê	Hi	Tar	Ohi

Fiore	Sbocciare	Corridore
Flos	Aperire	Cursor
Kaschñebiô	Aouôn	Refçodji;

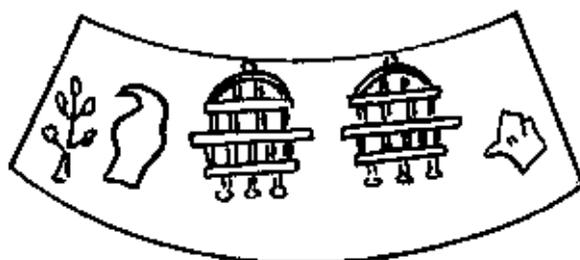
Trascrizione:

Pordj	Nêb	Thei	Tar	Ohi	Ka
Destinare	Herus	Deducere	Vertex	Statuere	Ponere
Risolvere	Maestro	Fare uscire	Capo	Decidere	Accordare

Schebiô	Auôn	Ref	Schadje
Remuneratio	Aperire	prefisso indicante	Ratio
Ricompensa	Aprire	Colui che fa	Mezzo;

in chiaro: *Risoluto a far uscire il maestro, il capo decide di accordare una ricompensa a quello che farà (conoscere) il mezzo per aprire.*

CASELLA XIII



Nella tredicesima casella un segno è nuovo: il peso a forma di testa di bue  di cui Evans ha ritrovato e riprodotto un esemplare². La testa tagliata corta, che i macellai parigini chiamano cabêche, di cui si è fatto "caboche", si dice in latino Cervix, in copto **Khakh**; il *bue*, Bos, si dice **Ahe**; la *forma*, **Chereb**; il *peso*, Pondus, **Hôt**; da cui una lettera: **Khakh Ahe Chereb Hôt**. L'espressione è da accostare all'ebraico **Kour**, **Kikkor**, **Kikkeredj**, peso di un talento. In effetti, equivalendo la **b** copta a **ou**, si può leggere l'espressione **Khak Ahe Chereou**, il che riproduce abbastanza bene **Kikkor**, **Kikkeredj**; **Khakh Ahe Chereou** è, d'altronde, modificabile in **Ahe Khakh Chereou** dove appare più chiaramente ancora la parentela linguistica. Da notare che il talento è qui obliquo, da cui il complemento **Sôtr̄**.

L'insieme della casella si leggerà:

Testa tagliata	Bue	Forma	Peso	Obliquo	Tempio portatile
Cervix	Bos	Forma	Pondus	Obliquus	Templum portatile
Khakh	Ahe	Chereb	Hôt	Sôtr̄	Touôti

Due	Tortorella	Forma	Al contrario	Ramo	Olivo.
Duae	Turtur	Forma	Contra	Ramus	Oliva
Êi	Çrompscham	Ho	Kha	Mouldj	Djôit

La trascrizione:

² - **The palace of Minos**, IV, figura 639 pagina 655.

Khok	Ahe	Scher	Hôp	Hôt	Sôte	Ā	Toueio	Ti
Excipere	Invenire	Effugere	Secretum	Talentum	Salus	Facere	Restitutio	Dare
Ricevere	Scoprire	Fuggire	Segreto	Talento	Sano	Fare	Ricompensa	Dare

Eis	Rm̄pscha	Hmoos	A	Mour	Schohi
Ecce	Dignum esse	Abitare	Facere	Loculus	Liberare
Appena	Che serve per	Dimorare	Fare	Prigione	Liberare

in testo coordinato: *Colui che farà scoprire il segreto per farli fuggire sani e salvi riceverà un talento; questa ricompensa sarà data appena quello che serve per fare la dimora sarà stato liberato dalla sua prigione.*

Si tratta senza dubbio di un talento d'argento (**Hat**, Argentum, Argento). Il talento era sceso in Grecia, sotto Solone, a 26 kilos, ma, anteriormente, sarebbe stato di 36 e 37 kilos. Il talento ebraico era di 42,533 kg. Adottando quest'ultima misura, si vede che la somma promessa equivaleva a 1700 pezzi da 5 franchi francesi di prima della guerra del 1914.

CASELLA XIV



In questa casella, il segno centrale è ugualmente nuovo; esso rappresenta delle manette in verticale: Manica ferrea-Erigere = **Ermetarion-Ohi**. La casella intera si leggerà:

Pugnale	In	Guaina	Manette	Innalzare	Squadra	Obliquo
Gladius	In	Vagina	Manica ferrea	Erigere	Norma	Obliqua
Sêbe	Hi	Koihi	Ermetarion	Ohi	Kôt	Çôouç

Trascrizione:

Sepi	Hi	Kô	I	Hi	Ermê	Tar
Remanere	In	Relinquere	Venire	In	Lacrime	Vertex
Dimorare	In	Abbandonare	Venire	In	Lacrime	Capo

Hi	Hôn	O	Hik	Hothî	Çoouç
Super	Jubere	Magnus	Magus	Examinare	Torquere
Superiore	Ordinare	Grande	Prete-mago	Interrogare	Torturare;

in chiaro: *Restando nell'abbandono, il capo supremo è venuto in lacrime e ha ordinato di interrogare il gran-sacerdote con la tortura (metterlo alle strette).*

CASELLA XV



Nella quindicesima casella, il peso di un talento è orizzontale e rovesciato. La casella si può leggere conseguentemente:

Testa tagliata	Bue	Forma	Peso	Innalzare	Rovesciare
Cervix	Bos	Forma	Pondus	Erigere	Pervertere
Khakn	Ahe	Chereb	Hôt	Ohi	Çôouç

Sospendere	Pesce	Simile	Becco	Corridore
Suspendere	Pisces	Similis	Rostrum	Cursor
Esch	Saak	Schôsch	Antoli	Refçodji

Trascrizione:

Djak	Haê	Scherôb	Hote	Hik	O	Hose
Percutere	Ultimus	Virga	Terrere	Magus	Magnus	Fatigare
Battere	Estremo	Verga	Spaventare	Mago	Grande	Stancare

Çisak	Schasch	Hont	O	La	Refçodji
Molestari	Verberare	Sacerdos	Magnus	Desistere	Persecutor
Tormentare	Colpire	Prete	Grande	Fermarsi	Persecutore

in chiaro: *Il gran-sacerdote è minacciato d'essere battuto con verghe all'estremo. I persecutori del gran sacerdote si fermano, stanchi di tormentarlo e di colpirlo.*

CASELLA XVI



La sedicesima casella comprende due segni nuovi. Il primo è una donna dai seni pendenti e carica di gonne; e si potrà dire:

Accumulare	Donna	Essere ornato	Mammelle	Pendere.
Accumulare	Mulier	Ornatum esse	Mammae	Pendere.
Hôrdj	Hime	Sa	Emnoti	Asche.

Per cui noi abbiamo scritto:

Hôrdjhimesa	Hm̄	Nouti	Hah	Scha
Artemis	In	Dei	Multitudo	Splendere
Artémide	Tra	Dèi	Moltitudine	Brillare

Cioè: *Artémide, brillante tra la moltitudine degli dèi.*

Ecco dunque questa donna, sulla cui identità gli archeologi hanno discusso, credendola estranea a Creta, debitamente ben identificata dal suo nome stesso come fondatrice della nazione cretese, Artémide o Mounikhia.

Il secondo segno nuovo è un piccione obliquo, Columba-Obliquus = **Çrômpi Lôksch**. Nell'insieme, l'iscrizione della casella si leggerà:

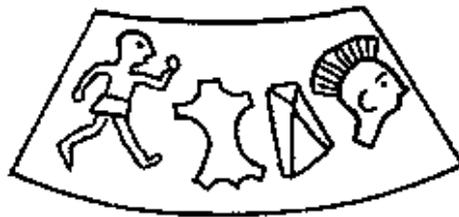
Accumulare	Donna	Essere ornato	Mammelle	Pendere	Ramo	Olivo	Colomba
Accumulare	Mulier	Ornatum esse	Mammae	Pendere	Ramus	Oliva	Columba
Hôrdj	Hime	Sa	Emnoti	Asche	Mouldj	Djôit	Çrômpi
Obliquo	Fiore	Zafferano	Sospendere	Pesce	Simile	Becco	
Obliquus	Flos	Crocus hortensis	Suspendere	Pisces	Similis	Rostrum	
Lôksch	Kaschñebiô	Methaio	Esch	Saak	Schôsçh	Antoli.	

Questo testo si trascrive:

Aredj	Hime	Sah	Hm	Nôouti	Asche	Me	Lodj
Terminus	Mulier	Magister	In	Vicissitudines	Multitudo	Considerare	Angustia
Alla fine	Donna	Capo	In	Vicissitudini	Moltitudine	Considerare	Angustia
Djois	Rampi	Lodj	Ka	Schebiô	Mêête	Ai (ai)	
Dominus	Annulus	Deficere	Ponere	Remuneratio	Medius	Augmentum	
Signore	Anello	Abbandonare	Accordare	Ricompensa	Di metà	Aumento	
Ô	Osch	Tha	Hak	Schau	Djanê	Tori (=Tortf)	
Magna	Spontaneus	Pertinens ad	Scientia	Modus	Spelunca	Penetrare	
Grande	Spontaneo	Allo scopo di	Sapere	Maniera	Caverna	Penetrare;	

in chiaro: *Alla fine la donna del capo, in questa moltitudine di vicissitudini, considerando l'imbarazzo del suo signore, abbandona i suoi anelli e accorda spontaneamente una ricompensa di metà più grande, allo scopo di sapere la maniera di penetrare nella caverna.*

CASELLA XVII



Anche in questa casella c'è un segno nuovo, il secondo, che è apparentemente una selce tagliata; questo oggetto si dirà Acuere-Silex = **Schebschôb-Akili**. L'intera iscrizione avrà per lettura:

Palma	Sommità	Uomo	Testa	Tagliare	Selce	Tunica	Corridore
Palma	Summitas	Homo	Caput	Acuere	Silex	Tunica	Cursor
Benne	Çisi	Hoot	Ape	Schebschôb	Akili	Phork	Refçodji

Questo testo si trascrive:

Benne çis	I	Ouôteb	È	Sche	Phê
Phoenices	Venire	Transferre	In	Filius	Qui
Fenici	Venire	Trasferire	In vista di	Figlio	Colui che

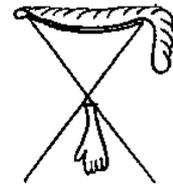
Schop	Hak	Ili	Phôrsch	Refçodji
Habitare	Scientia	Facere	Extendere	Persecutor
Abitare	Scienza	Fare	Estendere	Persecutori

I Fenici, venuti in vista di trasferire il figlio di colui che ha la scienza di fare delle abitazioni, estendono le persecuzioni.

CASELLA XVIII



Anche la diciottesima casella contiene un elemento nuovo, una specie di grosso guanto, da lottatore. I cretesi conoscevano, in effetti, il guanto, ed Evans ha giustamente fatto osservare che le sacerdotesse cretesi dovevano essere guantate proprio come le eleganti "parigine", giacché una dea è figurata con un guanto posato sul suo corsetto e un altro appeso alla sua sedia; non v'è dunque dubbio sulla natura di questi oggetti. Il guanto, caestus, si dice in copto **Tharmi**. Di conseguenza questa casella si leggerà:



Testa tagliata	Bue	Forma	Peso	Ramo	Albero	Tiara
Cervix	Bos	Forma	Pondus	Ramus	Arbor	Furca
Khakh	Ahe	Chereb	Hôt	Mouldj	Schên	Djanê

Forcella	Guanto di ferro	Freccia lanciata
Tiara	Caestus ³	Jactus sagittae
Akis	Tharmi	Phiti.

Ne trarremo per trascrizione:

Kok	Ahe	Scher	Hôp	Hôt	Mourk	Schen
Excipere	Invenire	Effugere	Secretum	Talentum	Evanescere	Nuntus
Ricevere	Scoprire	Fuggire	Segreto	Talento	Svanire	Annuncia

Djanê	A	Sek	Tar	Me	Fôti
Spelunca	Esse	Claudere	Vertex	Locus	Destruere
Caverna	Essere	Chiudere	Capo	Località	Distruggere;

ossia, in testo coordinato: *(La promessa che) colui che scoprirà il segreto per fuggire riceverà un talento, non avendo avuto effetto, è annunciato che, se la caverna resta chiusa, la città capitale sarà distrutta.*

³ - striscie di ferro usate per appesantire i guanti da combattimento, vedi figura.

CASELLA XIX



In questa casella, il peso è sollevato (**Ohi**); questa casella si leggerà dunque:

Testa tagliata	Bue	Forma	Peso	Raddrizzare	Guantone	Mais	Spiga
Cervix	Bos	Forma	Pondus	Erigere	Caestus	Zea	Spica
Khakh	Ahe	Chereb	Hôt	Ohi	Tharmi	Tarasch	Khems.

Trascrizione relativa al racconto:

Khok	Ahe	Scher	Hôp	Hôt	O	Hi
Excipere	Invenire	Effugere	Secretum	Talentum	Esse	Ejicere
Ricevere	Scoprire	Fuggire	Segreto	Talento	Essere	Riferire

Tar	Me	Ta	Rôkh	Khem	Is
Vertex	Locus	Dare	Incendium	Fervere	Ecce
Capo	Località	Consegnare	Fiamme	Brucciare	Ecco

In chiaro: *(La promessa che) riceverà un talento colui che scoprirà il segreto di fuggire è riferita; ed ecco che la città capitale, data alle fiamme, brucia.*

Questo spiega che i primi palazzi di Cnosso siano stati distrutti e che la capitale sia stata in seguito trasferita a Festo. Più tardi, quando i re di Creta torneranno a Cnosso, il gioco della ragnatela sarà modificato; le oche (**Kenesôos**) rimpiazzeranno i Fenici (**Benneçis**), giacché **Kenesôos** si può tradurre:

Keh	Hñ	He	Djô	Hôs
Dirigere	In	Etiam	Caput	Celebrare
Dirigere	In	Di nuovo	Capitale	Celebrare;

Il dirigente è di nuovo nella capitale celebre; mentre **Benneçis** dà in trascrizione:

Beh	Hñ	Hne	Çis
Incurvare	In	Voluntas	Dominus
Curvarsi	Sotto	Volontà	Signore:

Si curva sotto la volontà di un signore.

E il numero delle figure principali, che era di 19 con le teste dei Fenici, cadrà a 14 con le oche, giacché 19 si dice **Metpsis**, e 14 **Metfte**, e mentre **Metpsis** si può trascrivere:

Me	Tpe	Çis
Locus	Superare	Dominus
Paese	Dominare	Maestro; <i>Il paese è dominato da un capo,</i>

al contrario, **Metfte**, dà la trascrizione:

Me	Tphe	Hthê
Locus	Restituere	Vertex
Paese	Restituire	Primo capo: <i>Il paese è restituito ai suoi primi capi.</i>

Siamo sempre in piena magia, e nel disco ce n'è certamente più di quanta ne possiamo immaginare. Il gioco è divenuto innocente solo perché ne abbiamo perso completamente il senso esoterico.

Dal punto di vista del gioco, la casella diciannove si trascrive:

Ka	Khaie	Chê	H̄re	Pe	Ho	To
Ponere	Finis	Permitti	Quiescere	Super	Facies	Conversio
Posare	Quota	Permesso	Riposarsi	Su	Figura	Ritorno

Hi	Tar	Me	Tho	Āscht	Kha	Mesch
In	Vertex	Locus	Orbis universus	Deberi	Contra	Circumire
In	Il primo	Posto	Cerchio intero	Essere obbligato	In senso contrario	Fare il giro;

cioè: *Quello che pone una quota che gli permette di riposare su questa figura, è obbligato a ritornare al primo posto facendo in senso contrario il giro del cerchio intero.*

Perché questa manovra all'indietro a partire dalla casella 19? Perché, l'abbiamo detto, 19 si può trascrivere: "Il paese è dominato da un capo" e, obbligando il giocatore che era arrivato su questa casella a ritornare all'origine, Festo sperava allo stesso modo di forzare i sovrani Pastori a lasciare Creta libera come una volta. C'è qui un esempio di quella magia di cui non invano diciamo che il disco è penetrato. Tanto che, se potessimo percepire il mistero nascosto in tutte le caselle, sotto ogni segno, in tutte le manovre e in tutte le frasi del disco di Festo, non è cento pagine che scriveremmo su questo piccolo monumento, ma un grosso volume.

[Nello stesso ordine di idee, si potrà rimarcare che la spirale del disco di Festo gira da destra a sinistra mentre quella del gioco dell'oca va da sinistra a destra. Perché questa inversione del gioco della ragnatela? È che l'inversione annulla ciò che è nefasto, e più si giocava, nell'intenzione dell'inventore, più si doveva distruggere l'effetto della vittoria egiziana.]

A che pro, d'altronde, resuscitare i procedimenti magici? Dio giustamente li condanna, sia che procurino all'uomo un potere occulto di cui usa generalmente per il male, sia che lo portino all'idolatria attaccandolo ai segni e alle figure e stornandolo così dal culto del vero Dio, sia anche che lo facciano consegnarsi vanamente ad una scienza sovente senza effetto pratico, com'è appunto il caso di Creta che non sfuggì al giogo dei Pastori che dopo 205 anni, ma per passare sotto quello dei faraoni tebani che durò ancor più a lungo.

CASELLA XX



La ventesima casella si può leggere direttamente:

Testa tagliata	Bue	Forma	Peso	Raddrizzare	Accoppiamento
Cervix	Bos	Forma	Pondus	Erigere	Coitus
Khakh	Ahe	Chereb	Hôt	Ohi	Djinnkot

Due	Strisciare	Tiara	Su	Freccia lanciata
Duae	Reptare	Tiara	Super	Iactus sagittæ
Êi	Moschi	Akis	Hi	Phiti.

Trascrizione:

Schisch	Ha	He	Cher	Hêp	Hote	Ohi
Ultio	Caput	Ruina	Perdere	Occultum esse	Timere	Statuere
Vendetta	Capo	Rovina	Causare la perdita di	Essere all'ombra	Temere	Decidere

Djinnkôt	Êi	Moschi	Hok	Hise	Fi	Htê
Ædificatio	Duae	Exire	Militare	Dolor	Portare	Extremitas
Costruzione	Due	Morire	Guerriero	Dolore	Portare	Estremità;

in chiaro: *Temendo che la vendetta del capo danneggiato causi la perdita di quelli che sono all'ombra, (il capo) decide che, se i due costruttori muoiono, i guerrieri porteranno il dolore all'estremo.*

CASELLA XXI



La ventunesima casella si potrà leggere direttamente, osservando solamente che la freccia che termina la casella è lanciata all'inverso, contra, copto **Ñsa**:

Forca	Rovesciata	Testa tagliata	Bue	Forma	Peso	Raddrizzare	
Furca		Perversa	Cervix	Bos	Forma	Pondus	Erigere
Djane		Çôôme	Khakh	Ahe	Chereb	Hôt	Ohi

Ramo	Albero	Forca	Tiara	Guanto	Sopra	Freccia lanciata	Contro
Ramus	Arbor	Furca	Tiara	Cæstus	Super	Iactus sagittæ	Contra
Mouldj	Schên	Djanê	Akis	Tharmi	Hi	Phiti	Ñsa.

Trascrizione:

Djô	Neçô	Hômi	Schisc	Ha	He	Cher
Caput	Turpis	Superincedere	Ultio	Caput	Ruina	Perdere
Capo	Disonorevole	Sorpassare	Vendetta	Capo	Rovina	Causare la perdita

Hêp	Ohi	Mou	Lodjh	Djinçans	Ha	Khisi	Tar
Occultum esse	Statuere	Mors	Lambere	Violentia	Ex	Pati	Vertex
Essere nell'ombra	Decidere	Morto	Maltrattare	Violenza	A seguito di	Sopportare	Capo

Me	Hi	Pe	Htê	Ñsa
Locus	Mittere	Super	Hasta	Post
Regione	Mettere	Su	Punta	Didietro;

Ossia, in testo coordinato: *É disonore per il capo l'essere sorpassato. Temendo che la vendetta del capo danneggiato causi la perdita di quelli che sono all'ombra, egli decide che, se essi muoiono a seguito di cattivi trattamenti e di violenze, il capo della regione sarà impalato* (letteralmente: messo il didietro su uno spuntone).

CASELLA XXII



La ventiduesima casella comprende una mosca (musca, Af) e si leggerà:

Tunica	Mosca	Martello	Navigatore	Prua	Con	Antenna di nave	Innalzare
Tunica	Musca	Malleus	Nauta	Prora	Cum	Antenna navis	Erigere
Phork	Af	Bakôn	Nef	Thê	Hi	Tar	Ohi;

che si trascrive:

Phork	Kap	Bakône
Evellere	Simul abscondere	Saxa iaculans
Portare alla luce	Nascondere insieme	Che getta dei sassi

Ftai	Djor	O	Hi
Adest	Explorare	Esse	In
Che ascolta attentamente	Sondare	Essere	In;

ossia, in chiaro: *Al fine di portare alla luce quelli che sono nascosti insieme, si gettano dei sassi e, ascoltando attentamente, si sonda l'interno.*

CASELLA XXIII



Questa casella si legge direttamente:

Tiara	Squadra	Obliqua	Ramo	Olivo
Tiara	Norma	Obliquus	Ramus	Oliva
Akis	Kôt	Çôouç	Mouldi	Djôit;

e si trascrive:

Ha	Keskôs	Sou	Ouô	Hôs	Mour	Djô	Hite
Facies	In sepulcrum iacere	Facere	Iam	Obturare	Loculus	Paries	Morari
Faccia	Essere nella tomba	Fare	Già	Chiudere	Prigione	Parete	Restare

ossia, in testo coordinato: *Una delle facce della tomba di quelli che vi sono sepolti è già stata fatta, e le pareti della prigione restano chiuse.*

CASELLA XXIV



In questa casella simmetrica, la lettura deve cominciare col segno centrale notando che una delle due tiare è sopra una freccia lanciata.

Diremo dunque:

Accoppiamento	Due	Strisciare	Tra	Tiare	Due	Uno	Su	Freccia lanciata
Coitus	Duae	Reptare	In	Tiaræ	Duæ	Unus	Super	lactus sagittæ
Djinnkot	Êi	Moschi	Hrai	Akisi	Êi	Oua	Hi	Phiti

che ci dà per trascrizione:

Djinkôt	Êi	Moschi	Ra	Hi	Ha
Ædificatio	Duae	Exire	Facere	In	Facies
Costruzione	Due	Uscire	Fare	In vista di	Faccia

Kese	Êi	Ouai	Photh	He
Sepultura	Duæ	Væ	Excavare	Cadere
Sepoltura	Due	Sfortuna	Scavare	Non riuscire;

ossia, in testo chiaro: *In vista di far uscire i due costruttori, una seconda faccia del loro sepolcro è stata sondata, purtroppo senza successo.*

CASELLA XXV



Possiamo leggere questa casella:

Tiara	Martello	Squadra	Obliquo	Tempio portatile
Tiara	Malleus	Norma	Obliquus	Templum portatile
Akis	Bakôn	Kôt	Çôouç	Touôti.

Trascrizione:

Ha	Kes	Bakône	Kôt	Çê	Hôs	Touo	Thê
Facies	Sepelire	Saxa iaculans	Ædificatio	Alius	Obturare	Ostendere	Sicut
Faccia	Seppellire	Gettando pietre	Costruzione	Altro	Chiudere	Far conoscere	Uguualmente

ossia, in testo coordinato: *Un'altra faccia del sepolcro dei costruttori è stata ugualmente riconosciuta chiusa buttandovi delle pietre.*

CASELLA XXVI



Questa casella riproduce la ventunesima salvo le posizioni del peso e della freccia, che sono normali. Leggiamo dunque:

Forcella	Rovesciata	Testa tagliata	Bue	Forma	Peso	Rami
Furca	Perversa	Cervix	Bos	Forma	Pondus	Ramus
Djanê	Çôôme	Khakh	Ahe	Chereb	Hôt	Mouldj

Albero	Forcella	Tiara	Guanto	Sur	Freccia lanciata
Arbor	Furca	Tiara	Cæstus	Super	Iactus sagittæ
Schên	Djanê	Akis	Tharmi	Hi	Phiti;

Trascrizione:

Djanê	Çoo	Meh	Kha	Khaê	Chê	Hrḅ	Ôth
Spelunca	Persistere	Plenus	Usque ad	Extremum	Oportere	Ænigma	Haurire
Caverna	Persistere	Pieno	Fino a	Estremità	Bisognare	Enigma	Forare

Mouldj	Schen	Djane	Hak	Hik	Tar	Meui	Peh	Ti
Conjungi	Interrogare	Profundus	Intelligens	Magus	Vertex	Consilium	Pervenire	Dare
Riunito	Interrogare	Nascosto	Intelligente	Mago	Capo	Consiglio	Pervenire	Dare

in chiaro: *Persistendo la caverna a restare piena fino all'estremità, bisogna svelare questo enigma; il capo riunisce, per interrogarli, i maghi che hanno l'intelligenza di ciò che è nascosto affinché diano un consiglio per raggiungere lo scopo*

CASELLA XXVII



Nella ventisettesima casella si vede una testa di montone in verticale; questo segno si dirà:

Aries	Caput	Erectus
Ôili	Nahbi	Schnoua;

essendo gli altri segni conosciuti, la casella si leggerà:

Tagliare	Selce	Montone	Testa	Eretta
Acuere	Silex	Aries	Caput	Erectus
Schebschôb	Akili	Ôili	Nahbi	Schnoua

Fiore	Zafferano	Squadra	Obliqua	Tiara
Flor	Crocus hortensis	Norma	Qbliqua	Tiara
Kaschñebio	Methaio	Kôt	Çôouç	Akis:

Questo testo si trascrive:

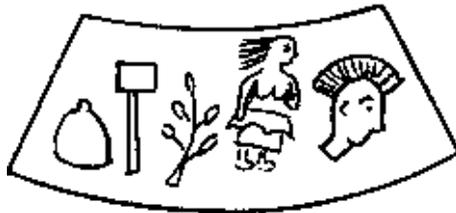
Sche	Phê	Schop	Hak	Ili	Ô	Ili	Nabhi
Filius	Qui	Habitare	Scientia	Facere	Esse	Esse	Propheta
Figlio	Chi	Abitare	Scienza	Fare	Essere	Vivere	Profeta

Schnoui	Ka	Schnê	Bi	Homet	Ai
Interrogare	Ponere	Laqueus	Tollere	Argentum	Facere
Interrogare	Porre	Labirinto	Togliere	Argento	Far sacrificio

Hok	Ath	Kô	Ô	Hôs	Ha	Schik
Militare	Sine	Permittere	Magna	Funiculus	In	Fovea
Guerriero	Senza	Lanciare	Grande	Corda	In	Caverna;

ossia, in testo coordinato: *I profeti, interrogati, espongono che il figlio di quello che ha la scienza di fare delle abitazioni è vivo e che sarà tolto dal Labirinto senza danaro, senza sacrificio, senza guerrieri, lanciando una grande corda nella caverna.*

CASELLA XXVIII



La casella ventotto si legge:

Palma	Somità	Uomo	Testa	Accumulare	Donna	Essere ornato
Palme	Summitas	Homo	Caput	Accumulare	Mulier	Ornatum esse
Benne	Çisi	Hoout	Ape	Hôrdj	Hime	Sa

Mammelle	Pendere	Ramo	Olivo	Martello	Tiara	
Mammæ	Pendere	Ramus	Oliva	Malleus	Tiara	
Emnoti	Asche	Mouldj	Djôit	Bakôn	Akis.	Trascrizione:

Benneçis	Hiôô	Hôt	Ape	Horsch	Emi
Phœnices	Circumdare	Deferre	Caput	Difficilis	Intelligentia
Fenici	Attorniare	Dichiarare	Capo	Difficile	Intelligenza

Sa	Nim	Hoti	A	Chê	Mouldj	Djô
Verbum	Omnis	Occultatio	Esse	Manere	Complicari	Paries
Parola	Tutti	Nascondere	Essere	Restare	Nascondersi	Parete

Hite	Baç	Ouon	Ha	Schik
Morari	Privare	Aperire	In	Fovea
Restare	Privare	Aprire	In	Caverna;

In chiaro: *I Fenici che attorniano il capo gli dichiarano che l'intelligenza di questa parola è difficile ed è rimasta nascosta a tutti, le pareti che attorniano la caverna sono prive di aperture verso l'interno.*

CASELLA XXIX



In questa casella il peso è messo sotto-sopra mentre il naviglio non è più in verticale. Sottosopra (perversus) si può dire **Saṅkots**. La casella si leggerà dunque:

Testa tagliata	Bue	Forma	Peso	Sotto-sopra	Mosca	Martello
Cervix	Bos	Forma	Pondus	Perversus	Musca	Malleus
Khakh	Ahe	Chereb	Hôt	Saṅkots	Af	Bakôn

Navigatore	Prora	Con	Antenna di nave
Nauta	Prora	Cum	Antenna navis
Nef	Thê	Hi	Tar.

Questo testo si trascrive:

Kha	Khaê	Chê	Hrḃ	Ôth	Saṅkots	Ape
Usque ad	Finis	Oportere	Ænigma	Haurire	Astutia	Caput
Fino a	Scopo	Bisogna	Enigma	Svelare	Perspicacia	Ca

Bakône	Ftai	Tar
Saxa jaculans	Adest	Vertex
Lanciatore di pietre	Comparirà	Grande capo;

in linguaggio chiaro: *Fino allo scopo bisogna svelare questo enigma; il perspicace capo dei lanciatori di sassi compare davanti al grande capo.*

CASELLA XXX



L'ultima casella del retro è molto breve; si legge:

Accoppiamento	Due	Strisciare	Tiara
Coitus	Duæ	Reptare	Tiara
Djinnkot	Êi	Moschi	Akis;

Trascrizione relativa al gioco:

Djinkôt	Êi	Moschi	He	Chê	Ês
Ædificatio	Duæ	Via	Invenire	Oportere	Celeritas
Costruzione	Due	Cammino	Trovare	Bisognare	Rapidità;

Cioè: *Bisogna trovare rapidamente un cammino verso i due costruttori.*

Trascrizione relativa al gioco:

Djini	Hñ	Koh	Tah	È	Moh	Schi	Ha	Ke	Sa
Adventus	In	Summitas	Stare	Ad	Implere	Venire	Facies	Alius	Ad
Arrivata	A	Sommità	Attendere	Fino a	Riempire	Venire	Figura	Altro	Seguente

in chiaro: *Arrivato in cima, attendere fino a che gli altri siano venuti a riempire le figure seguenti.*

CASELLA XXXI



La trentunesima casella si può leggere direttamente:

Palma	Sommità	Uomo	Testa	Setaccio	Mais	Spiga
Palma	Summitas	Homo	Caput	Cribrum	Zea	Spica
Benne	Çisi	Hoout	Ape	Schelôoui	Tarasch	Khems

Corridore	Squadra	Obliquo	Sopra	Freccia lanciata
Cursor	Norma	Obliqua	Super	Jactus sagittae
Refçodji	Kôt	Çôouç	Hi	Phiti.

Trascrizione per il racconto:

Benne çis	I	Ouôteb	È	Sche	L̄	Ô
Phœnices	Venire	Transferre	In	Filius	Facere	Magna
Fenicio	Venire	Trasferire	Per	Figlio	Fare	Grande

Oueh	Pha	Ā	Asch	Khême	Çrê
Habitare	Pertinens ad	Facere	Quantus	Ægyptus	Effodere
Dimorare	Allo scopo di	Fare	Molto grande	Egitto	Forare

Pe	Çodi	Hikot	Tôou	Çi	Pe	Htê
Super	Ruptura	Prospicere	Mons	Ducere	Super	Foramen
Sopra	Frattura	Cercare	Montagna	Condurre	Su	Uscita;

ossia, in testo coordinato: *I Fenici venuti per trasferire il figlio di quello che fa delle grandi dimore allo scopo di farne una molto grande in Egitto, fanno dei fori sopra la montagna per cercare una frattura che conduca sull'uscita.*

Trascrizione relativa al gioco:

Benê	Çis (i)	Ioh	Ou	Ta
Postis	Vertex	Moltitudo ordine disposita	Hic	Cujus
Alla porta	Il primo	Moltitudine ordinata	Quello	Il cui

Bidj	El	Ouai	Tha	Rasch	Schêm	Ser
Tessera	Facere	Unus	Pertinens ad	Dividere	Parvus	Spagi
Dado	Fare	Uno	Che vâ fino a	Dividere	Basso	Separare

Efschoi	Scha	Ket	Çoo	Thi	Pite
Longus	Usque	Alius	Permanere	Dejicere	Arcus
Lungo	Fino a	Altro	Permanere	Sloggiare	Arco;

in chiaro: *Essendo alla porta della prima della moltitudine ordinata di caselle, quello il cui il dado fa 1 va fino alla divisione lunga che separa le basse e resta costantemente sull'arco fino a che un altro lo sloggi (casella 43).*

CASELLA XXXII



La casella 32 ha per lettura:

Tempio portatile	Borse	Rovesciare	Setaccio
Templum portatile	Testiculi	Pervertere	Cribrum
Touôti	Athreu	Çouuç	Schelôoui.

Trascrizione relativa al racconto:

Tou	Ôte	Atro	Çôh	Hôs	Chê	Hlôoui (= Hloulôou)
Mons	Perquirere	Sine janua	Manere	Obturare	Oportere	Prologans
Monte	Esplorare con cura	Senza porta	Restare	Chiudere	Bisognare	Prolungare;

ossia, in chiaro: *Il monte senza porta, esplorato con cura, resta chiuso; bisogna prolungare (le ricerche).*

Trascrizione relativa al gioco:

Tê	Oute	Hatre	O	Ço
Ille	Præ	Geminus	Esse	Manere
Colui	Anteriormente	In numero di due	Andare	Restare
Ôsk	Diêr	Hô	Oua	
Expectare	Lusus	Sufficere	Aliquis	
Attendere	Azione del giocare	Sostituire	Qualche altro;	

cioè: *Quello che va in primo luogo al numero due vi rimane, aspettando che qualche altro giocatore lo rimpiazzì.*

CASELLA XXXIII



In questa casella il peso è obliquo, da cui il complemento **Sôtr**. Lettura d'insieme:

Testa tagliata	Bue	Forma	Peso	Obliquo	Accoppiamento
Cervix	Bos	Forma	Pondus	Obliquus	Coitus
Khakh	Ahe	Chereb	Hôt	Sôtr	Djinnkot

Due	Strisciare	Tiara	Sopra	Freccia lanciata
Duæ	Reptare	Tiara	Super	Jactus sagittae
Êi	Moschi	Akis	Hi	Phiti.

Trascrizione relativa al racconto:

Kha	Khaê	Che	Hrĕ	Ôth	Sôt	Er
Usque ad	Extremum	Oportere	Ænigma	Haurire	Salvare	Evadere
Fino a	Estremo	Mancare	Enigma	Forare	Salvare	Arrivare

Djinkôt	Êi	Moschi	He	Çis	I	Ftê
Ædificatio	Duæ	Via	Invenire	Dominus	Venire	Hor loco
Costruzione	Due	Via	Trovare	Signore	Venire	Qui x questo;

in chiaro: *Fino all'estremo bisogna penetrare questo enigma e trovare una via che arrivi ai due costruttori per salvarli; il Signore è venuto qui per questo.*

Trascrizione relativa al gioco:

Kha	Khaê	Chê	Hrĕ	Hat
Usque ad	Extremum	Permitti	Forma	Numus argenteus
Fino a	Estremità	Spinto in avanti	Figura	Pezzo di moneta

So	Ter	Djinkôti	Hi	Moschi	Ha	Çisi	Phadji
Parcere	Pars	Circumferantia	Ab	Ambulare	Contra	Vertex	Pars
Tranne	Posto	Circonferenza	A partire da	Camminare	Verso	Il primo	Posto;

in chiaro: *Spingere i pezzi di moneta sulle figure avanzando fino all'estremità, ad eccezione del posto della circonferenza a partire dalla quale si va verso il primo posto (casella 40).*

CASELLA XXXIV



Nella trentaquattresima casella ci sono due pesi raddrizzati; si leggerà dunque:

Due	Testa tagliata	Bue	Forma	Pesi	Innalzare	Mosca
Jugum	Cervix	Bos	Forma	Pondera	Erigere	Musca
Nahbi	Khakh	Ahe	Chereb	Hôti	Ohi	Af.

La trascrizione:

Nahb	Hik	Hak	Hae	Cher	Ebo
Propheta	Magus	Sapiens	Finis	Perdere	Mutus
Profeta	Mago	Saggio	Fine	Non trovar più	Silenziosi

Tiho	Iah	Phe
Orare	Moltitudo ordine disposita	Cælestis
Pregare	Moltitudine disposta per ordine	Celeste;

in linguaggio chiaro: *Profeti, maghi e sapienti, alla fine non trovando più, mantengono il silenzio e pregano la moltitudine disposta in ordine dei celesti.*

CASELLA XXXV



Un nuovo segno appare nella casella trentacinque, è uno schiavo nudo, che si dirà:

Homo	Captus	Nudus	
Hoout	Djêu	Djareb.	L'intera casella si leggerà:

Palma	Sommità	Uomo	Testa	Setaccio	Uomo	Schiavo	Nudo
Palma	Summitas	Homo	Caput	Cribrum	Homo	Captus	Nudus
Benne	Çisi	Hoout	Ape	Schelôoui	Hoout	Djêu	Djareb

Borse	Rovesciare	Sospendere	Pesce	Simile	Becco
Testiculi	Pervertere	Suspendere	Pisces	Similis	Rostrum
Athreu	Çouuç	Esch	Saak	Schôsch	Antoli.

Trascrizione:

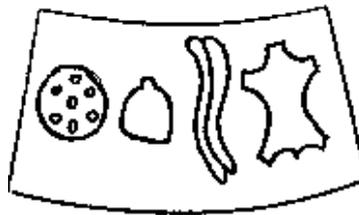
Benne Çis	I	Ouôteb	È	Sche	Ļ	Ô	Oueh	Ho
Phœnices	Venire	Transferre	In	Filius	Facere	Magna	Habitare	Malus
Fenici	Venire	Trasferire	Per	Figlio	Fare	Grande	Dimora	Purtroppo

Atschou	Djarim	Atro	Çôh	Hôs	Esch	Sah	Hok	Schôsch
Inutilis	Spelunca	Sine janua	Manere	Obturare	Unde	Magister	Militare	Pastor
Invano	Caverna	Senza porta	Restare	Chiudere	Perciò	Maestro	Guerriero	Pastore

En	Djô	Le
Educere	Caput	Pars
Convocare	Capo	Regione;

in linguaggio chiaro: *I Fenici sono venuti per trasferire il figlio di colui che fa delle grandi dimore, purtroppo invano: la caverna senza porta resta chiusa. Ecco perché il capo dei guerrieri Pastori convoca il capo della regione.*

CASELLA XXXVI



La trentaseiesima casella si legge:

Tunica	Accoppiamento	Due	Strisciare	Tiara	Setaccio
Tunica	Coitus	Duæ	Reptare	Tiara	Cribrum
Phork	Djinnkot	Êi	Moschi	Akis	Schelôoui.

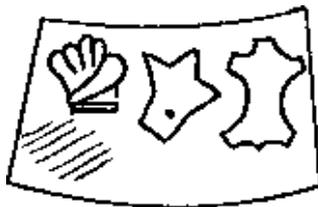
E si trascrive:

Phôrsch	Djinkôt	Êi	Ma	Schik	A
Abscondere	Ædificatio	Duæ	Locus	Profunditas	Esse
Nascondere	Costruzione	Due	Luogo	Profondità	Vivere

Kes	Schel	O	Ouei
Sepelire	Prædari	Esse	Magnitudo
Interrare	Brigantaggio	Essere	Grandezza;

in chiaro: *Nascondere i due costruttori in un luogo profondo, seppellirli vivi, è un grande atto di brigantaggio.*

CASELLA XXXVII





La trentasettesima casella, danneggiata, doveva contenere, nel suo angolo inferiore sinistro, il segno della freccia lanciata  , essa racchiude un

segno nuovo  . Questo bizzarro oggetto, lineare come un piano, sembra essere la forma generica di un pesce piatto del genere della razza.

Questo segno, che è completato da un punto, potrà dirsi:

Piscis	Planus	Forma	Punctus
Tebt	Ethmoten	Chereb	Souri

Senza dubbio, dal punto di vista ideografico, questo pesce dalla forma piatta evoca i due architetti. Leggeremo dunque la casella:

Tunica	Pesce	Piano	Forma	Punto	Cesta	Sopra	Freccia lanciata
Tunica	Piscis	Planus	Forma	Punctus	Cæstus	Super	Jactus sagittæ
Phork	Tebt	Ethmoten	Chereb	Souri	Tharmi	Hi	Phiti

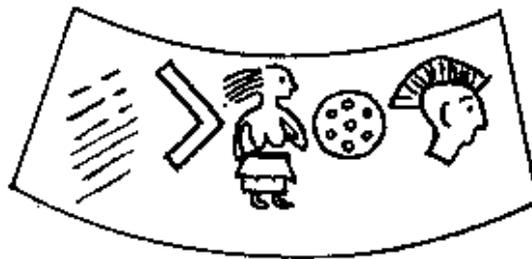
Che si trascriverà:

Prsch	Thebi	Ethê	Moout	En	Sche	Erbe
Aperire	Caverna	Ante	Mortuus	Venire	Filius	Habitaculum
Aprire	Caverna	Prima	Morto	Venire a	Figlio	Dimora

Sou	Re	Tar	Me	I	Fi	Tah
Scire	Facere	Vertex	Locus	Exire	Portare	Inquinare
Saperè	Fare	Capo	Regione	Morire	Portare	Macchiare;

cioè: *Aprire la caverna prima che il figlio di quello che sà fare delle dimore venga a morte: il capo della regione porterà la macchia di questa morte.*

CASELLA XXXVIII



L'ultimo segno della trentottesima casella è scomparso; ciò che resta si legge:

Palma	Sommità	Uomo	Testa	Setaccio	Accumulare
Palma	Summitas	Homo	Caput	Cribrum	Accumulare
Benne	Çisi	Hoout	Ape	Schelôoui	Hordj

Donna	Essere ornato	Mammelle	Pendere	Squadra	Obliquo
Mulier	Ornatum esse	Mammæ	Pendere	Norma	Obliquus
Hime	Sa	Emnoti	Asche	Kôt	Çôouç

Questo testo si trascrive:

Benne Çis	I	Ouôteb	È	Sche	Ļ	Ô	Oueh
Phœnices	Venire	Transferre	In	Filius	Facere	Magna	Habitare
Fenici	Venire	Trasferire	Per	Figlio	Fare	Grande	Dimora

Hôrdj	Himê	Sah	Māteschôt	Çoo	Hôs
Acervare	Fluctus	Magister	Iracundus	Persistere	Obturare
Accumulare	Flutto	Maestro	Collera	Persistere	Chiudere

in chiaro: *I flutti della collera del capo dei Fenici venuto per trasferire il figlio di colui che fa grandi dimore si accumulano; (il capo) persiste a chiudere (la caverna).*

Le parole che abbiamo aggiunto tra parentesi, e che il senso richiede, indicano che il se-

gno mancante doveva essere la tiara , che si è già vista dopo la squadra, giacché la lettura di questo segno, **Akis**, si può trascrivere:

Ha	Schik
Caput	Fovea
Capo	Caverna; cioè proprio le parole necessarie.

CASELLA XXXIX



Questa casella comincia con un segno rappresentante un grande uccello a becco adunco, senza dubbio un'aquila, che porta via o una preda, o una trappola (tagliola). L'aquila che porta in aria una preda si potrà dire:

Aquila	Præda	Sursum	Accipere
Ahï	Hôl	Ehrai	Djna.

Se si tratta della sua trappola, la lettura sarà:

Aquila	Togliere	Trappola
Aquila	Tollere	Laqueus
Ahï	Ôl	Schnê

Le due letture sono dunque equivalenti. La casella si leggerà pertanto:

Aquila	Togliere	Trappola	Legno	Curvato	Assicella	Ramo	Olivo
Aquila	Tollere	Laqueus	Lignum	Curvari	Tabula	Ramus	Oliva
Ahï	Ôl Ehrai	Schnê	Sche	Khiti	Pôçe	Mouldj	Djôit

Questo testo si trascriverà:

Ha	Ioh	Il	Ehrai Schnê	Schek	Hi
Caput	Multitudo ordine disposita	Pars	Arachnè	Excidere	Ejicere
Capo	Moltitudine disposta per classe	Regione	Trasparenza	Spodestare	Respingere

Têpi	Oçs	É	Mour	Dji	Djoout
Præscriptus labor	Sedes	Si	Loculus	Efferre	Morari
Lavoro tracciato prima	Trono	Se	Prigione	Tirar fuori	Tardare;

ossia, in testo coordinato: *Il capo della moltitudine disposta per classi della regione, Arakné, sarà spodestato dal suo trono se il rampollo di colui che traccia prima il lavoro tarda ad essere tratto fuori dalla sua prigione.*

Così, l'aquila che trasporta la sua trappola rappresenterebbe graficamente il re di Creta che si rifiuta di svelare il segreto della prigione dove tiene racchiuso Icaro, e la lettura di questo segno comprenderebbe appunto il nome del re tal quale noi l'abbiamo precisato, **Arakhnè**. Questo nome **Ehrai Schnè** è d'altronde glorioso poiché significa:

Hê	Ārai	Sch	Nêh
Initium	Reges	Posse	Ejectus
Inizio	Re	Essere potente	Rampollo;

Il potente rampollo del re iniziale.

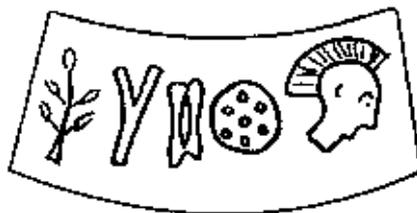
La 39^a casella si sarebbe anche potuta trascrivere:

Ha	Ioh		Le	Er	Hô	Ischi	Neh
Caput	Moltitudo ordine disposita		Pars	Effugere	Consistere	Alligare	Servare
Capo	Moltitudine disposta per classe		Regione	Fuggire	Arrestare	Incatenare	Conservare

Sche	Khiti	Phos	È	Mour	Djo	Hi	Hthê
Compes	Vexare	Oportet	Ad	Loculus	Dicere	Per	Apertura
Legami	Far soffrire	Bisogna	Fino a	Prigione	Dire	Per mezzo di	Apertura;

cioè: *Per impedire al capo della moltitudine disposta per classi della regione di fuggire, bisogna incatenarlo, conservarlo con dei legami e farlo soffrire fino a quando abbia detto il modo di aprire.*

CASELLA XL



Nella quarantesima casella due segni sono nuovi. Uno rappresenta le due ossa dell' a-

vambraccio , in copto **Djnah** (Ossum brachii); l'altro  sembra essere un ramo d'albero biforcuto morto:

Ramus	Furca	Mors
Tar	Schliç	Htên.

L'intera iscrizione si leggerà:

Palma	Sommità	Uomo	Testa	Setaccio	Osso del braccio
Palma	Summitas	Homo	Caput	Cribrum	Ossum brachii
Benne	Çisi	Hoout	Ape	Schelôoui	Djnah

Ramo	Forca	Morto	Ramo	Olivo
Ramus	Furca	Mors	Ramus	Oliva
Tar	Schliç	Htên	Mouldj	Djôit.

Trascrizione relativa al racconto:

Benne Çis	I	Ouôteb	È	Sche	Ļ	Ô	Oueh	Djinah
Phœnices	Venire	Transferre	In	Filius	Facere	Magna	Habitare	Violentia
Fenici	Venire	Trasferire	Per	Figlio	Fare	Grande	Dimorare	Impeto d'ira

Tar	Schlçe	Htên	Mour	Dji	Djô	Hit
Vertex	Palmes	Tanis	Loculus	Dicere	Caput	Injicere
Capo	Ramo di palma	Tanis	Prigione	Dire	Capo	Gettare in;

ossia, in testo coordinato: *Nel suo impeto d'ira, il capo del ramo di palma di Tanis, venuto con i Fenici per trasferire il figlio di colui che fa grandi dimore, dice di gettare il capo in prigione.*

Anche questa casella si presta ad una trascrizione relativa al gioco:

Be (be)	Éne	Djise	Ho	Ouôh	Tha	Pê	Djôlh	Hôoui
Emittere	Lapis	Supérieur	Facies	Addere	Pertinens ad	Ille	Pars	Cadere
Gettare	Pietra	Anteriore	Figura	Aggiungere	Che finisce a	Colui	Posto	Cadere

Djna	Tar	Çlooçe	Sen	Mouldj	Schoidj
Ducere	Vertex	Pars	Recedere	Circumplecti	Relinquere
Trasportarsi	Il primo	Posto	Retrogradare	Cingere	Mantenere;

in chiaro: *Quello che, gettata la pietra, finisce, aggiungendola alla figura anteriore, per cadere in questo posto, si trasporta retrogradando al primo posto della cintura e vi si mantiene.*

CASELLA XLI



La quarantunesima casella si legge direttamente:

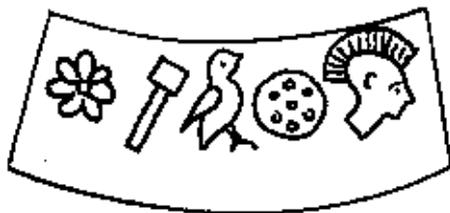
Corridore	Ossso del braccio	Borse	Rovesciare	Tiara
Cursor	Ossum brachii	Testiculi	Pervertere	Tiara
Refçodji	Djnah	Athreu	Çoouç	Akis.

Trascrizione:

Refçodji	Djnah	Êit	Řra	Ôsk	Hôs	Hadji	Es
Persecutor	Violentia	Facere	Rex	Perseverare	Obturare	Laqueus	Antiquus
Persecutore	Violenza	Fare	Re	Persevarare	Chiudere	Labirinto	Antico;

in chiaro: *I persecutori esercitano delle violenze sul re che persevera a chiudere il labirinto antico.*

CASELLA XLII



La quarantaduesima casella ha per lettura:

Palma	Sommità	Uomo	Testa	Setaccio	Piccione	Obliquo
Palma	Summitas	Homo	Caput	Crib	Malleus	Flosrum
Benne	Çisi	Hoout	Ape	Schelôoui	Çrômpi	Lôksch

Martello	Fiore	Sbocciare
Columba	Obliquus	Aperire
Bakôn	Kaschñebiô	Aouôn.

Trascrizione:

Benne Çis	I	Ouôteb	È	Sche	Ļ	Ô
Phœnices	Venire	Transferre	In	Filius	Facere	Magna
Fenici	Venire	Trasferire	Per	Figlio	Fare	Grande

Oueh	Çi	Īro	Īpo	Lô	Kasch	Hba
Habitare	Apprehendere	Rex	Mutus	Os	Rumpere	Violentia
Dimorare	Impossessarsi di	Re	Muto	Bocca	Aprire	Violenza

Konš	Ka	Schin	Hêbi	Ô	Auhe	An
Mactare	Ponere	Plaga	Lamentatis	Magna	Vinci	Non
Gratificare	Imporre	Piaga	Lamentazioni	Grande	Vinto	Non;

cioè: *I Fenici venuti per trasferire il figlio di colui che fa grandi dimore si sono impadroniti del re muto e, per aprirgli la bocca, l'hanno gratificato di violenze e gli hanno imposto delle piaghe; egli (ha emesso) grandi lamenti ma non è stato vinto.*

CASELLA XLIII



Questa alta casella comprende un arco disteso, Arcus Relaxare, in copto **Djebel Djie-ouô**. I due segni della casella si leggeranno dunque:

Fiore	Zafferano	Arco	Distendere
Flos	Crocus hortensis	Arcus	Relaxare
Kaschñebiô	Methaio	Djebel	Djieouô.

Trascrizione relativa al racconto:

Kha	Schna	Bi	Ô	Me
Usque ad	Fissura in monte	Ferre	Esse	Verus
Fino a che	Crepa nella montagna	Mostrare	Essere	Vero

Tha	Ioh	Djebel
Pertinens ad	Multitudo ordine disposita	Jaculum
Convieni che	Moltitudine disposta in ordine	Azione del lanciare, e pietra che rimbalza

Dji	Hiooue
Participem fieri	Vestigia (de Vestigare)
Essere fatto partecipe	Cercare con cura;

ossia, in testo coordinato: *Finché una crepa nella montagna non si sia veramente mostrata, conviene che la moltitudine disposta per classi sia fatta partecipare a delle ricerche accurate lanciando delle pietre che fanno dei rimbalzi.*

Così tutte le classi della popolazione cretese erano requisite per partecipare alle ricerche.

Trascrizione relativa al gioco:

Ka	Schen	Êpi	Homet	Ha	Hiô	Djêpi	El	Dje	Ouêh
Ponere	Injicere	Numerus	Aes	In	Super	Pars	Ducere	Ultre	Manere
Porre	Gettare	Numero	Moneta	A causa di	Su	Posto	Portare	Ormai	Rimanere;

in chiaro: *Se, gettando (il dado), si fa un numero a causa del quale la moneta è portata su questo posto, essa ormai vi rimane.*

CASELLA XLIV



Nella quarantaquattresima casella c'è un segno nuovo: la freccia diretta verso il basso; questo segno può essere letto: Dirigere-Sub-Sagitta, in copto **Keh-Khat-Çinçote**. Secondo ciò, la casella si leggerà:

Palma	Sommità	Uomo	Testa	Tunica	Navigatore	Prua	Con	Antenna da nave
Palma	Summitas	Homo	Caput	Tunica	Nauta	Prora	Cum	Antenna navis
Benne	Çisi	Hoout	Ape	Phork	Nef	Thê	Hi	Tar

Innalzare	Dirigere	In basso	Freccia	Martello	Squadra	Obliqua
Erigere	Dirigere	Sub	Sagitta	Malleus	Norma	Obliqua
Ohi	Keh	Khat	Çinçote	Bakôn	Kôt	Çôouç.

Questo testo ha per trascrizione:

Benne Çis	I	Ouotêb	È	Phôrsch	Nêh	Ftê	E	Tha
Phœnices	Venire	Transferre	In	Abscondere	Ejectus	Hoc loco	Qui	Pertinens ad
Fenici	Venire	Trasferire	Per	Nascondere	Rampollo	Qui	Colui	Convieni per

Ā	Ohi	Ka Hêt	Çin	Çot	È	Bakône
Facere	Domicilium	Sperare	Invenire	Percutere	In	Saxa jaculans
Fare	Dimora	Sperare	Trovare	Colpire	In	Gettando delle pietre

Kôs	Çoo	Hôs
Sepultura	Permanere	Obturare
Sepolcro	Dimorare costantemente	Chiudere;

ossia, in chiaro: *I Fenici venuti per trasferire il rampollo, nascosto in questo luogo, di colui che conviene per fare delle dimore, sperano di trovarlo per percussione gettandovi delle pietre, ma il sepolcro rimane costantemente chiuso.*

Ci si può chiedere perché lo scriba ripete così frequentemente la frase: "*I Fenici sono venuti per trasferire*", frase che corrisponde alla testa di guerriero e che non è sempre richiesta dal senso. È che la lettura della testa di Fenicio si può trascrivere:

Pê	Neh	Çodji	Ouôt	Ape
Ille qui	Destinare	Persequi	Similis	Caput
Colui che	Raggiungere un fine	Prosequire	Simile	Testa;

cioè: *Colui che raggiunge questo fine prosegue fino ad una testa simile.*

La molteplicità delle teste di Fenici interessa dunque il gioco; esse sono l'analogo delle oche del nostro gioco dell'oca. Ma ci chiediamo: perché tante teste di Fenici e quale può essere la ragione della cadenza irregolare in cui si succedono? Ecco cosa noi supponiamo che se ne possa pensare: non vi sono che 5 teste di guerrieri sulla prima faccia del disco; ce ne sono 14 sulla seconda. *Cinque* si può dire **Ouços**, che si trascrive **Ou Schôs = Hic Pastor = I Pastori sono qui**. Ma, l'abbiamo già detto, *quattordici*, **Mettfe**, si può trascrivere **Me Tphe Hthē = Locus Restituere Vertex = Paese, Restituire, Primo Capo**; è dunque un incantesimo: *Che questo paese sia restituito ai suoi primi capi*.

Le teste di guerrieri occupano sul recto le caselle 1, 3, 11, 17 e 28, e sul verso le caselle 31, 35, 38, 40, 42, 44, 46, 47, 49, 50, 52, 53, 56 e 59. Queste teste sono dunque separate rispettivamente da 2, 8, 6, 11 e 4, 3, 2, 2, 2, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 3 e 3 caselle; sono gli intervalli che bisogna attraversare per passare dall'una all'altra testa. Diciamolo in copto:

Avanzare	Due	Otto	Sei	Undici	Quattro	Tre	Quattro	
Progredi	Duæ	Octo	Sex	Undecim	Quatuor	Tres	Quatuor	
I Ethê	Senti	Schmoun	Soou	Mñtoue	Fte	Schomti	Fte	
Volte	Due	Uno	Due	Uno	Due	Uno	Tre	Tre
Vices	Duæ	Una	Duæ	Unus	Duæ	Unus	Tres	Tres
Sab	Snouti	Oua	Êi	Oua	Êi	Oua	Schomti	Schomti

Ne trarremo per trascrizione:

Hi	Hê	Ti	Sen	Ti	Sch	Moun	Soouh
Super	Initium	Deus	Recedere	Bellum	Posse	Expectare	Congregare
Superiore	Inizio	Dio	Retrocedere	Guerra	Essere potente	Attendere	Riunire

Hm	Hn	Tou	Hê	Phe	Ti	Schom	Ti	Phoh	Ti
Ab	Contra	Deus	Initium	Cælum	Dei	Eminens	Dei	Finis	Dei
Contro	Nemico	Dio	Inizio	Cielo	Dei	Eminente	Dei	Paese	Dei

Sabe	Çnau	Ti	Ouah	Ei	Oueh	Êi	Ouah
Sapiens	Utilis	Dei	Injicere	Venire	Irruptionem facere	Domus	Projicere
Saggio	Buono	Dei	Invadere	Venire	Fare irruzione	Tempio	Cacciare

Djom	Ti	Djom	Ti
Opprimere	Bellare	Potestas	Dei
Opprimere	Guerreggiare	Potenza	Dèi;

in testo continuo: *Dio supremo iniziale, noi siamo arretrati nel combattimento e ci aspettiamo che tu riunisca la tua potenza contro il nemico, o dio iniziale. Dèi del cielo, dèi eminenti, dèi del paese, dèi saggi e buoni, degli invasori sono venuti a fare irruzione nei vostri templi, cacciate questi guerrieri oppressori, o dèi potenti.*

Dunque, sotto il disordine apparente delle figure, si nasconde ancora un incantesimo. Si può ben pensare, del resto, che il figlio di Arakhnè non avrebbe inventato un gioco per il solo piacere di celebrare la disfatta e la morte di suo padre.

CASELLA XLV



Ancora un segno nuovo compare nella quarantacinquesima casella: è un piede di bue rovesciato; lo leggeremo:

Pes Bos Perversus
Çalodj Mesi Kôldj.

Di cui, per la casella, la lettura:

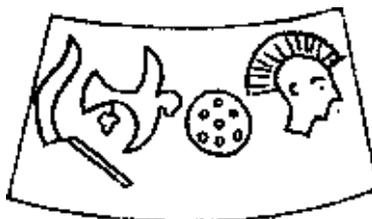
Piede	Bue	Rovesciare	Corridore	Sopra	Freccia lanciata
Pes	Bos	Perversus	Cursor	Super	Jactus sagittæ
Çalodj	Mesi	Kôldj	Refçodji	Hi	Phiti;

e la trascrizione:

Sa	Lôbsch	Hm̄me	Dji	Sôrdj	Refsôti	Hi	Pêsse
Verbum	Interpretationes	Intelligentia	Efferre	Modus	Salvator	Ejicere	Ædificare
Parola	Interpretazione	Intelligenza	Esporre	Mezzo	Salvatore	Respingere	Costruttore;

cioè, in linguaggio chiaro: *Gli interpreti intelligenti delle parole espongono un mezzo per salvare il rampollo del costruttore.*

CASELLA XLVI



Per leggere la casella 46, dobbiamo considerare che l'aquila è qui in volo orizzontale, æqualis = **Maiê**. Leggeremo dunque questa casella:

Palma	Sommità	Uomo	Testa	Setaccio	Aquila	Togliere
Palma	Summitas	Homo	Caput	Cribrum	Aquila	Tollere
Benne	Çisi	Hoout	Ape	Schelôoui	Ahi	Ôl Ehrai

Trappola	Orizzontale	Legno	Curvo	Tavoletta	Freccia lanciata
Laqueus	Æqualis	Lignum	Curvari	Tabula	Jactus sagittæ
Schnê	Maiê	Sche	Khiti	Pôçe	Phiti.

Trascrizione:

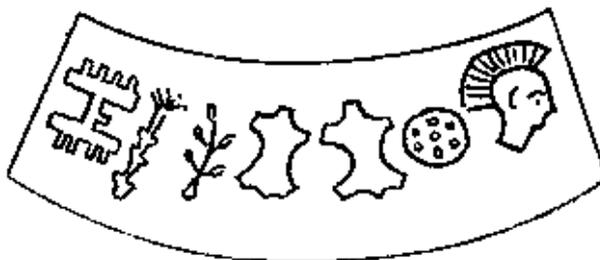
Benne Çis	I	Ouôteb	È	Sche	Ļ	Ô
Phœnices	Venire	Transferre	In	Filius	Facere	Magna
Fenici	Venire	Trasferire	Per	Figlio	Fare	Grande

Oueh	Ai	Hel	Ehrai Schnê	Ī	Ai
Habitare	Facere	Mina	Arachnè	Sursum trahere	Esse
Abitare	Fare	Minaccia	Aracnè	Tirare in aria	Essere

Ê	Sche	Ket	Phos	He	Ftê
Aut	Filius	Ædificare	Oportet	Derelinquere	Hoc loco
Sebbene	Figlio	Costruire	Bisogna	Abbandonare	Questo luogo;

cioè a dire: *Che i fenici, venuti per trasferire il figlio di colui che fa delle grandi abitazioni, facciano questa minaccia a Arachnè: tu sarai tirato in aria (detto anche: appeso), oppure bisogna che il figlio del costruttore abbandoni questo luogo.*

CASELLA XLVII



La 47^a casella è più lunga; essa comprende due tuniche (**Nahbi Phorki**) e si chiude con un pettine doppio con sperone. Il pettine, pecten, si dice in copto **Maschthôti**; doppio, dupli- cari, **Ersnouti**; con sperone, cum calx, **Hi Tibs**. L'intera casella ha dunque per lettura:

Palma	Sommità	Uomo	Testa	Setaccio	Paio	Tuniche	Ramo
Palma	Summitas	Homo	Caput	Cribrum	Jagum	Tunicæ	Ramus
Benne	Çisi	Hoout	Ape	Schelôoui	Nabhi	Phorki	Mouldj

Olivo	Gambo	Giglio	Pettine	Doppiare	Con	Sperone
Oliva	Caulis	Lilium	Pecten	Duplicari	Cum	Calx
Djôit	Kasch	Hrêri	Maschthôti	Ersnouti	Hi	Thibs.

Trascrizione:

Benne Çis	I	Ouôteb	È	Sche	Ļ	Ô	Oueh	Nahbi	Phôrk
Phœnices	Venire	Transferre	In	Filius	Facere	Magna	Habitare	Propheta	Eruere
Fenici	Venire	Trasferire	Per	Figlio	Fare	Grande	Abitare	Profeta	Rivelare

È	Mour	Dji	Djô	Hit	Ka	Schreh	Ŕra	Hm̄	Asch
Si	Loculus	Dicere	Caput	Injicere	Permittere	Deducere	Rex	In	Suspendere
Si	Prigione	Dire	Capo	Gettare in	Permettere	Far uscire	Re	Per	Appendere
Tôt	I	Er	Snauh	Tihi	Sibt				
Tremere	Exire	Facere	Funis	Induere	Collis				
Temere	Morire	Fare	Corda	Entrare in	Collina;				

ossia, in linguaggio chiaro: *Ai Fenici venuti per trasferire il figlio di quello che fa delle grandi abitazioni, i profeti rivelano che se il capo che ha detto di gettare il re in prigione permette di farlo uscire per fargli temere (minacciarlo di morte) di morire appeso, la corda entrerà nella collina.*

CASELLA XLVIII



La 48ª casella comprende due segni che si leggono:

Sospendere	Pesci	Simile	Becco	Martello
Suspendere	Pisces	Similis	Rostrum	Malleus
Esch	Saak	Schôsch	Antoli	Bakôn.

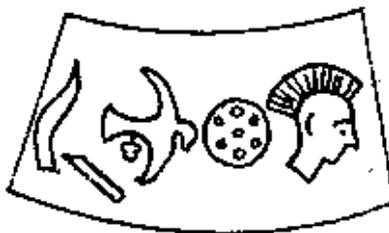
Trascrizione:

Esch	Sah	Hok	Schôsch	Hôn	Tou
Unde	Magister	Militare	Pastor	Mandare	Transmutare
Ciò è perché	Maestro	Guerriero	Pastore	Ordinare	Trasferire

Ŕra	Hba	Côh	Ń
Rex	Caliginosus	Manere	Ducere
Re	Tenebrosi	Dimorare	Condurre;

in testo coordinato: *Ecco perchè il capo dei guerrieri Pastori ordina di trasferire il re dalla sua dimora tenebrosa e di condurlo.*

CASELLA XLIX



La 49ª casella è identica alla 46ª; essa ne riproduce il testo, ma al presente in luogo del congiuntivo, procedura corrente nelle lingue orientali; e questo si spiega perchè, nella casella

46, erano gli interpreti delle parole che consigliavano al capo dei Pastori di minacciare Aracnè d'impiccagione, mentre ora la minaccia è effettiva. Possiamo dunque tradurre direttamente questa casella: *I Fenici venuti per trasferire il figlio di colui che fa delle grandi abitazioni fanno questa minaccia ad Aracnè: "Tu sarai tirato in aria oppure bisogna che il figlio del costruttore abbandoni questo luogo".*

CASELLA L



La 50^a casella riproduce la 44^a che si è letta:

Benne Çis	I	Ouotêb	È	Phôrsch	Nêh	Ftê	E
Phœnices	Venire	Transferre	In	Abscondere	Ejectus	Hoc loco	Qui
Fenici	Venire	Trasferire	Per	Nascondere	Rampollo	In questo luogo	Colui che

Tha	R	Ohi	Keks	Hat
Pertinens ad	Facere	Domicilium	Cortex	Excoriare
Conveniente per	Fare	Dimora	Ciò che avviluppa	Togliere l'avviluppo

Çin	Sôte	Bê	Çôn	Kôt	Çoo	Hôs
Excipere	Salvare	Monumentum	Ligare	Ædificare	Persister	Funiculuse
Ritirare	Sano e salvo	Monumento	Legare	Edificare	Persistere	Corda;

ossia, in linguaggio chiaro: *I Fenici sono venuti per trasferire il rampollo, nascosto in questo luogo, di quello che è capace di fare delle dimore; toglie ciò che lo copre e scioglie dai suoi legami, sano e salvo, l'edificatore di monumenti; se tu persisti, è la corda.*

CASELLA LI



La 51^a casella è identica alla 45^a letta: **Çalodj Mesi Kôldj Refçodji Hi Phiti.**

Ma qui si trascrive:

Sa	Lôbsch	Hmme	Dji	Çôrçs	Refçodji	A	Phôdji
Verbum	Interpretationes	Intelligentia	Dicere	Laqueus	Velox	Esse	Rumpi
Parola	Interpretazione	Intelligenza	Dire	Legami	Rapido	Essere	Rotto;

cioè, in linguaggio chiaro: *Gli interpreti intelligenti delle parole dicono che i legami devono essere rapidamente sciolti.*

CASELLA LII



La 52^a casella riproduce la 46^a con la riserva dell'aquila che qui è al contrario e rovesciata (**Ha Coouç**). La casella si leggerà, pertanto: **Benne Çisi Hoout Ape Schelôoui Ahî Ol Ehrai Schnê Maiê Ha Çoouç Sche Khiti Pôçe Phiti**. Noi la trascrivetremo:

Benne Çis	I	Ouôteb	È	Sche	Ļ	Ô	Oueh	Ha
Phœnices	Venire	Transferre	In	Filius	Facere	Magna	Habitare	Caput
Fenici	Venire	Trasferire	Per	Figlio	Fare	Grande	Abitare	Capo

Hiôli	Ehrai Schnê	Mah	Hi	Hê	Hah
Flagellatio publica	Arachnê	Haurire	Per	Modus	Quantus
Flagellazione pubblica	Arachnê	Esaurire	Completamente	Mezzo	Ogni sorta di

Thous	Sch	È	Khiti	Phos	Hêpi	Ti;
Extremitas	Suspendere	Per	Consumi	Oportet	Fovea	Dare;
Fine	Pendere	Per	Che si faccia perire	Bisogna	Fossa per seppellire	Dare;

In testo coordinato: *I Fenici venuti per trasferire il figlio di colui che fa grandi abitazioni, hanno flagellato pubblicamente il capo Arachnê: avendo completamente esaurito ogni sorta di mezzi, alla fine, lo hanno fatto perire per impiccagione: bisognerà scavare una fossa per dargli una sepoltura.*

La stessa casella supporta anche una trascrizione relativa al gioco:

Be (be)	Éne	Djise	Ho	Ouôh	Pha	Pê	Djôlh
Emittere	Lapis	Supérieur	Facies	Addere	Pertinens ad	Ille	Pars
Gettare	Pietra	Anteriore	Figura	Aggiungere	Che finisce a	Colui	Posto
Hôoui	Ai (ai)	Ôl Ehrai	Kîhe	Maiê	Ha	Çoouç	Sche
Cadere	Augere	Adscendere	Angulus	Æqualis	Ex	Pervertere	Ire
Cadere	Crescere	Salire	Angolo	Uguale	A partire da	Ritornare	Percorrere
Khiti	Pôçe	Pheh	Htê;				
Curvari	Tabula	Pervenire	Extremitas;				
Curvare	Tavola da gioco	Pervenire	Estremità;				

in linguaggio chiaro: *Quello che, avendo gettato la pietra finisce, aggiungendola alla figura anteriore, per cadere in questo posto, cresce salendo di un angolo uguale; a partire da là, egli percorre all'indietro la curva della tavola da gioco finchè sia pervenuto all'estremità.*

Così questa 52^a casella combinava le caselle 52 e 58 del gioco dell'oca attuale poichè la casella 52 figura una prigionia e la casella 58 la morte, da cui si ritorna al numero uno. Il nostro gioco è come una reminiscenza dell'avventura di Arachnê estratto dalla prigionia per morire.

CASELLA LIII



Questa lunga casella ha per lettura:

Palma	Sommità	Uomo	Testa	Setaccio	Tunica	Manette
Palma	Summitas	Homo	Caput	Cribrum	Tunica	Manica ferrea
Benna	Çisi	Hoout	Ape	Schelôoui	Phork	Ermetarion

Raddrizzare	Piccione	Obliquo	Squadra	Obliquo	Tunica
Erigere	Columba	Obliquus	Norma	Obliquus	Tunica
Ohi	Çrompi	Lôksch	Kôt	Çôouç	Phork.

Questa casella si legge:

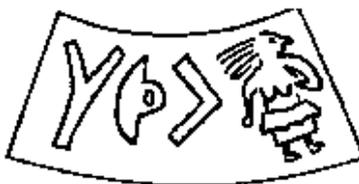
Benne Çis	I	Ouôteb	È	Sche	Ļ	Ô
Phœnices	Venire	Transferre	In	Filius	Facere	Magna
Fenici	Venire	Trasferire	Per	Figlio	Fare	Grande

Oueh	Pordj	Ermetarion	Ouoi	Çrôoh
Habitare	Disterminare	Carcer	Accedere	Indigere
Abitare	Determinare	Prigione	Accedere	Avere bisogno di

Āpi	Lêç	Sch	Kôt	Soscht	Pôrsch
Non	Educere	Posse	Ædificatio	Impedire	Augere
Non	Fare uscire	Potere	Costruzione	Imbarazzo	Accrescere;

ossia, in testo continuo: *I Fenici venuti per trasferire il figlio di colui che fa grandi dimore non hanno determinato l'accesso della prigione di cui hanno bisogno per poterne far uscire i costruttori; il loro imbarazzo è aumentato.*

CASELLA LIV



Un nuovo segno si vede nella 54^a casella . È una levigatrice in verticale. Polire si dice **Rodjredj**, erigere **Ohi**. La casella si leggerà di conseguenza:

Accumulare	Donna	Essere ornata	Mammelle	Pendere
Accumulare	Mulier	Ornatum esse	Mammæ	Pendre
Hôrdj	Hime	Sa	Emnoti	Asche

Squadra	Obliqua	Levigare	Raddrizzare	Branca	Forca	Morte
Norma	Obliquus	Polire	Erigere	Ramus	Furca	Mors
Kôt	Çôouç	Rodjredj	Ohi	Tar	Schliç	Htên.

Trascrizione:

Hôrk	Hime	Sah	Emmen	Hoti	Asche	Kôt	Çoo
Insidiari	Mulier	Magister	Non	Timere	Imminere	Ædificatio	Persistere
Insinuare	Donna	Maestro	Non	Temere	Essere vicino	Costruzione	Persistere

Hous	Ro	Djerdj	Ohi	Tar	Schlçe	Htên
Obturare	Porta	Quaerere	Dux viæ	Vertex	Palmes	Tanis
Chiudere	Porta	Ricercare	Chi mostra la via	Capo	Ramo di palma	Tanis;

in chiaro: *La donna del capo insinua di non temere, giacchè si è vicini ai costruttori, e di persistere a ricercare la porta di chiusura; essa mostra la via al capo del ramo di palma di Tanis.*

CASELLA LV



La 55ª casella ha per lettura:

Aquila	Togliere	Trappola	Legno	Curvo	Tavoletta	Setaccio
Aquila	Tollere	Laqueus	Lignum	Curvari	Tabula	Cribrum
Ahî	Oi Ehrai	Schnê	Sche	Khiti	Pôçe	Schelôoui.

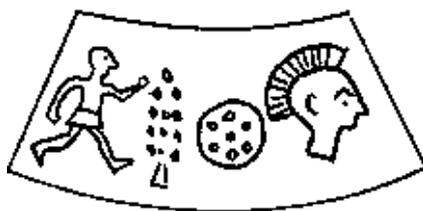
Trascrizione:

Ahe	Hi	Ole Ehrai	Schna
Invenire	Super	Adscensus	Fissura in monte
Scoprire	Su	Pendio della montagna	Fessura nella montagna

Schik	Oute	Photh	Asche	Āro	Oueh
Fovea	In	Excavare	Suspendi	Rex	Revelare
Fossa	In	Scavare	Sospeso	Re	Rivelare;

in chiaro: *Si è scoperta, sul pendio della montagna, una fessura che la attraversa e che si è rivelata scavando la fossa del re appeso. Così, il mezzo che Arachnè non aveva voluto rivelare da vivo, lo aveva rivelato da morto.*

CASELLA LVI



Leggiamo la 56^a casella:

Palma	Sommità	Uomo	Testa	Setaccio	Mais	Spiga	Corridore
Palma	Summitas	Homo	Caput	Cribrum	Zea	Spica	Cursor
Benne	Çisi	Hoout	Ape	Schelôoui	Tarasch	Khems	Refçodji.

La trascriviamo:

Benne Çis	I	Ouôteb	È	Sche	Ļ	Ô
Phœnices	Venire	Transferre	In	Filius	Facere	Magna
Fenici	Venire	Trasferire	In vista di	Figlio	Fare	Grande

Oueh	Tar	Esch	Thems	Refçodji
Habitare	Vertex	Proclamare	Sepelire	Velox
Dimorare	Capo	Gridare	Interrare	Veloce;

in chiaro: *Gli scavatori (quelli che seppelliscono) lo urlano rapidamente al capo dei Fenici venuti in vista di trasferire il figlio di colui che fa delle grandi dimore.*

CASELLA LVII



Questa casella si legge:

Martello	Ramo	Forca	Morto	Ramo	Olivo	Su	Freccia lanciata
Malleus	Ramus	Furca	Mors	Ramus	Oliva	Super	Jactus sagittæ
Bakôn	Tar	Schliç	Htên	Mouldj	Djôt	Hi	Phiti.

Trascrizione relativa al racconto:

Pah	Djon	Htor	Schlê	Sa	Tône	Mour
Scindere	Cavum	Necessitas	Obrepere	Ex	Valde	Loculus
Dividere	Foro	Necessità	Insinuarsi	Fuori	Del tutto	Prigione

Dji	Djô	Hi	Têpi	Hiti
Dicere	Caput	Super	Præscriptus labor	Circumagere terebram
Dire	Capo	Superiore	Lavoro prescritto	Forare col succhiello;

ossia, in testo coordinato: *È necessario allargare il foro perché si possa scivolare del tutto fuori dalla prigione, dice il capo supremo, e prescrive come lavoro di fare un foro col succhiello.*

Trascrizione relativa al gioco:

Pa	Ke	On	Tar	Esch	Lis	Tène
Qui pertinet ad	Iterum	Præterea	Summitas	Suspendere	Elidere	Terminus
Che arriva a	A sua volta	Oltre a	Sommità	Arrestarsi	Rovesciare	Fine

Mouldj	Djoh	È	Sepi	Ti
Circumplecti	Tangere	Ad	Reliquus	Solvere
Aggirare	Raggiungere	Fino a	Sovrappiù	Mettere fine a;

in chiaro: *Quello che, a sua volta, arriva al di là della sommità, si arresta alla fine e rovescia il giro finchè abbia raggiunto il surplus (dei punti).*

CASELLA LVIII



Nella casella 58 appare una nuova testa d'uomo le cui orecchie sono ornate da anelli; questo segno si dirà:

Uomo	Testa	Con	Anello	nell'orecchio
Homo	Caput	Cum	Monile	inaures
Isch	Kara	Et	Tôte	Leos;

La casella avrà dunque per lettura:

Dirigere	In fondo a	Freccia	Uomo	Testa	Con
Dirigere	Sub	Sagitta	Homo	Caput	Cum
Keh	Khat	Çinçote	Isch	Kara	Et

Anello nell'orecchio	Fiore	Schiudere
Monile in aures	Flos	Aperire
Tôte	Leos	Kaschñebiô Auôn;

E per trascrizione:

Khe	Kat	Cin	Sôte	Isch Kara	Et	Tôte Leos	Kha
Modus	Solers	Invenire	Salvare	Icarus	Et	Dædalus	Pro
Mezzo	Ingegnoso	Trovare	Salvare	Icaro	E	Dedalo	Per

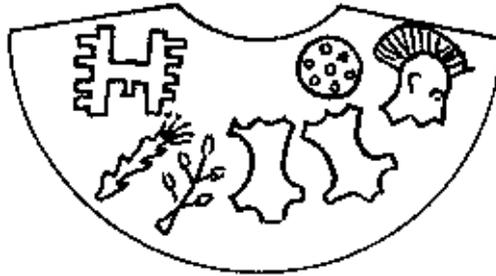
Schna	Bi	Hô	A	Ehoun
Fissura in monte	Intumescere	Sufficere	Facere	Introductio
Fessura nel monte	Ingrandire	Bastare	Fare	Passaggio;

ossia, in testo coordinato: *È stato trovato un mezzo ingegnoso per salvare Icaro e Dedalo da una fessura nella montagna, ingrandita a sufficienza per fare un passaggio.*

Noi sappiamo, dal ritratto grafico che ne è fatto sul disco e che è senza dubbio somigliante, che Icaro e Dedalo portavano degli orecchini, ed è da notare che questa moda si ritrovi tra i re ittiti che dominarono in Asia Minore. Del resto, la forma **Isch Kara** del nome di Icaro

indica bene, come noi abbiamo supposto, a pag. 107 del tomo II⁴, che il grande architetto era un uomo (**Isch**) di Caria (greco **Kar, Karia**). D'altra parte, qui vediamo da dov'è venuto l'adagio: *la corda dell'impiccato porta fortuna*, giacchè è per aver appeso Arakhnè che il re Pastore ha potuto scoprire fortuitamente un'apertura che aveva vanamente cercato con tutti i mezzi. Il testo della casella seguente è, d'altronde, formale in merito.

CASELLA LIX



Nella 59^a casella la testa di guerriero è inclinata (**Tahth̄**) e sotto (**Kha**) il vaglio, e le tuniche sono rovesciate. Si leggerà dunque così:

Palma	Sommità	Uomo	Testa	Inclinare	Sotto	Vaglio	Due	Tuniche	Rovesciare
Palma	Summitas	Homo	Caput	Inclinare	Sub	Cribrum	Duæ	Tunicæ	Pervertere
Benne	Çisi	Hoout	Ape	Tahth̄	Kha	Schelôoui	Snau	Phorki	Çouuç
Ramo	Olivo	Gambo	Giglio	Pettine	Doppio	Con	Sperone		
Ramus	Oliva	Caulis	Lilium	Pecten	Duplicari	Cum	Calx		
Mouldj	Djôit	Kasch	Hrêri	Maschthôti	Ersnouti	Hi	Thibs.		

Questo testo si trascrive:

Benne Çis	I	Ouôteb	È	Katata	Sche		
Phœnices	Venire	Transferre	In	Pervenire	Filius		
Fenici	Venire	Trasferire	Allo scopo di	Pervenire	Figlio		
Ļ	Ô	Oueh	Snauh	Phoh	Ř	Sche	Thous
Facere	Magna	Habitare	Funis	Pertingere	Facere	Exire	Finis
Fare	Grande	Dimorare	Corda	Pervenire a	Fare	Uscire	Fine
Mour	Etdjeû	Et	Ke	Asch	Řra	Řh̄me	
Loculus	Captus	Qui	Etiam	Suspendere	Rex	Gubernatio	
Prigione	Prigioniero	Colui	Stesso	Sospendere	Re	Governo	
Schtêout	Ti	Erçs	Nouti	Hi	Têb	Is	
Reprobatum esse	Dei	Prævalere	Deus	Super	Digitus	Ecce	
Essere rigettato	Dèi	Prevalere	Dio	Superiore	Dito	Ecco;	

in testo coordinato: *I Fenici venuti allo scopo di trasferire il figlio di colui che fa grandi dimore vi sono pervenuti. La corda che ha fatto infine uscire di prigione i reclusi è quella stessa che aveva sospeso il re il cui governo è stato rigettato dai suoi dèi; il dio supremo ha prevalso: il suo dito si vede.*

⁴ - del manoscritto.

CASELLA LX



La 60ª casella ha per lettura:

Mais	Spiga	Corridore
Zea	Spica	Cursor
Tarasch	Khems	Refçodji.

La trascrizione:

Tha	Řra	Sch	Khême	Ço
Pertinens ad	Rex	Posse	Ægiptus	Manere
Appartenente a	Re	Avere potenza	Egitto	Dimorare

Řra	Pe	Sa	Dji
Rex	Super	Regio	Occupare
Re	Superiore	Regione	Impadronirsi;

in linguaggio chiaro: *Appartiene al potente re d'Egitto di rimanere re supremo della regione di cui si è impadronito.*

É, in effetti, a seguito di questa campagna memorabile che i re d'Egitto divennero i sovrani di Creta fino ad allora praticamente indipendente.

CASELLA LXI



La casella 61 ci mostra di nuovo il volto di Icaro-Dedalo; e si legge:

Dirigere	Sotto	Freccia	Uomo	Testa	Con	Anello	nell'orecchio
Dirigere	Sub	Sagitta	Homo	Caput	Cum	Monile	in auris
Keh	Khat	Cinçote	Isch	Kara	Et	Tôte	Leos

che si trascrive:

Keh	Kôt	Cin	Sôit	He	Isch Kara	Et	Tôte Leos
Dirigere	Ædificatio	Invenire	Celebritas	Similis	Icarus	Qui	Dædalus
Dirigere	Costruzione	Inventare	Celebrità	Simile	Icaro	Colui che	Dedalo;

ossia, in testo coordinato: *Icaro dirigerà una costruzione celebre simile a quella che ha inventato Dedalo.*

La costruzione intrapresa da Dedalo in Egitto doveva essere, in effetti, celebre, poiché il suo nome di Labirinto, in egiziano **Khel Hêb Ine Rin Tho**, ha dato nascita alla parola cele-

brità stessa. Erodoto, che lo visitò, ha scritto: "*Io l'ho visto, ed è veramente al disopra di ciò che si può dire. Si faccia la somma delle costruzioni, delle opere d'arte che i Greci hanno prodotto, esse appariranno inferiori a questo Labirinto sia per il lavoro che per la spesa, pur se il tempio di Efeso e il tempio di Samos meritano bene che se ne parli. Già le piramidi erano al di sopra di ciò che si può dire... ma il Labirinto supera anche le piramidi*".

CASELLA LXII



Il disco si chiude su un fiore sbocciato, **Kaschñebiô Aouôn**, che sembra aver costituito da solo una sessantaduesima casella, giacchè dei tratti si vedono da una parte e dall'altra della testa vicina. Dal punto di vista del racconto, questa casella si trascrive:

Ka	Sch	Nêb	Hi	Ô	Ha	Hou	Ouñ
Ponere	Posse	Dominus	Super	Magnus	Magister	Aqua	Alius
Stabilire	Avere potenza	Signore	Superiore	Grande	Capo	Mare	Altro

In chiaro: "*Il signore supremo ha stabilito, nella sua potenza, un altro grande capo del mare*"; in altre parole: *egli ha dato un successore ad Araknè, ma, in più, ne ha fatto il grande ammiraglio delle flotte egiziane e cretesi riunite.*

Trascrizione quanto al gioco:

Ka	Sch	Nêb	Ioh
Permettere	Posse	Dominus	Multitudo ordine disposita
Far avanzare	Potere	Capo	Moltitudine disposta in ordine

(o Hi Ho)	(o A)	Ha	Ô	Ouñ
(o Super Facies)	(o Esse)	Facies	Pignus	Alius
(o Sopra Figura)	(o Essere)	Figura	Pegno	Altro;

Cioè: *Quello che ha potuto far avanzare (la sua pedina) su questa figura è il padrone di tutti e dei pegni degli altri.*

Eccoci dunque arrivati alla fine del gioco; esso ha termine evidentemente perché il racconto è finito. Nondimeno, si ha l'impressione che alcune caselle, come la 45 e 46, la 41 e 42, la 36 e 37, ecc, avrebbero potuto essere raggruppate. Se l'inventore del gioco non l'ha fatto, è evidentemente perché voleva raggiungere il numero esatto di 62 caselle. Per dirlo in copto, noi scriveremo:

Gioco	Contare	Sessantadue	Esatto	Posto
Ludus	Computare	Seaxginta duæ	Verus	Pars
Khiti	Ouôn	Se Senti	Me	Re.

Queste parole si possono trascrivere:

Schiti	Ouôn	Sênsêti	Me	Re
Exigere	Aperire	Inquirere	Verus	Pars
Esigere	Scoprire	Fare molte ricerche	Vero	Posto;

cioè: *La scoperta del vero posto ha richiesto di fare molte ricerche.* E ancora:

Khiti	Ouêh	Hñ	Se Senti	Mere
Terebrare	Manere	In	Seaxiginta duæ	Dies
Importunare (o Sondare)	Durare	Per	Sessantadue	Giorni:

Le sollecitazioni e i sondaggi sono durati per 62 giorni.

Da qui sappiamo la durata della campagna intrapresa dal faraone Salitis per liberare Icaro. Non ci resta più che conoscerne la data esatta. Ora, la stessa formula ce la rivela con una terza trascrizione.

Siôti	Ouônh	Se	Sen	Tem	Areh;
Canis Major	Adparitio	Etiam	Præterire	Conjugere	Carcer;
Stella Sothis	Apparizione	Stessa	Scappare da	Unire	Prigione;

In chiaro: *Nell'apparizione stessa della stella Sothis, quelli che erano uniti sono scappati dalla loro prigione.*

Ora, la stella Sothis o del Cane Maggiore, il più bell'astro dell'emisfero australe, appariva nel cielo d'Egitto il 19 luglio giuliano, e siccome, nel 1785 a.C., l'anno giuliano era sfasato dall'anno gregoriano di 15 giorni, è dunque il 4 luglio 1785 a.C., che Icaro e Dedalo furono liberati e che la campagna intrapresa a questo scopo fu vittoriosamente conclusa. Gli egiziani erano dunque sbarcati a Creta 62 giorni prima, cioè il 3 maggio 1785. Graficamente, l'idea del successo nell'apparizione di Sothis è resa dal fiore centrale, simile a una stella, e lo si comprende anche perché lo scudo di Araknè, riprodotto alla pagina 102 del terzo tomo⁵, rappresenta un piccolo uccello che se ne vola sopra un grande cane; *l'uccello volante* (Suspendere Avis = Esch Oura) designa e richiama Icaro, e il grande cane, l'astro stesso di questo nome.

Le nostre lingue moderne hanno in genere il merito della precisione, ma cosa dicono nella loro secchezza vicino alla ricchezza d'espressione delle lingue antiche?

Abbiamo dunque, nel disco di Festo, la testimonianza autentica della campagna che ebbe per effetto la distruzione dei primi palazzi di Cnosso; ci è anche possibile determinare con molta verosimiglianza la data di questa distruzione, giacche la menziona la 19^a casella del gioco, e siccome una casella rappresenta un giorno, sarebbe dunque 18 giorni dopo quello del loro arrivo, cioè il 21 maggio 1785, che i Pastori avrebbero incendiato Cnosso.

Queste diverse datazioni mostrano che è possibile, contrariamente all'opinione in corso tra gli storici, fissare delle epoche molto precise a degli avvenimenti molto lontani. Inoltre, allorché, secondo la leggenda, gli storici avevano situato l'esistenza di Dedalo nel tredicesimo secolo a.C., noi la facciamo risalire con certezza alla fine del 19° e all'inizio del 18°, non più su un "si dice" male interpretato, ma su un monumento scritto.

Per comodità dei nostri lettori, ricapiteremo sotto quella che si può chiamare *"l'epopea di Icaro"*.

⁵ - del manoscritto.

L' EPOPEA DI ICARO

- 1** - I Fenici sono venuti per trasferire il figlio di quello che ha fatto una grande dimora segreta. Non consentendo il re del mare che il lavoro sia fatto una seconda volta nel paese di fronte, ecco una moltitudine di guerrieri.
- 2** - Le vele dei navigli si toccavano alla periferia del mare; esse accerchiarono l'isola che fu dominata.
- 3** - La moltitudine dei Fenici disposti in ranghi avanzò, portò a terra le sue barche marine e uccise gli uomini tranquilli in numerose località.
- 4** - Andando in avanti, la moltitudine degli assalitori marciò verso la prigione nascosta mettendo in fiamme tutte le case.
- 5** - Il potente capo dei guerrieri Pastori fa sapere al capo della regione che le immagini degli dèi saranno trasportate e che gli stranieri sottometteranno la regione con le armi finché non abbia rilasciato il figlio di quello che ha fatto una grande dimora.
- 6** - Restando inerte dopo la sua minaccia, il capo dei guerrieri di Tanis ordina agli arcieri ittiti di lanciare le frecce.
- 7** - Il capo della moltitudine degli arcieri e lancieri d'Egitto, che dirige l'attacco in testa alla moltitudine disposta in ranghi di ogni specie di guerrieri Pastori, ordina ai cavalieri di lanciarsi.
- 8** - Il capo dei molto numerosi d'Egitto, penetra allora rapidamente ben avanti, avendo fatto la supposizione di salvare i molto illustri costruttori.
- 9** - La caverna contorta conserva il figlio di colui che ha fatto la grande dimora dalla moltitudine di pieghe ordinate, il rampollo del maestro Dedalo.
- 10** - Il capo dice alla grande moltitudine dei combattenti, essendo la dimora senza porte chiusa, di esaminare la cinta all'intorno per penetrarvi.
- 11** - I Fenici venuti per trasferire il figlio del costruttore supremo sono delusi: quelli che han fatto il giro della caverna, interrogati, dicono che essa è senza porte e resta chiusa.
- 12** - Risoluto di far uscire il maestro, il capo decide di dare una ricompensa a quello che farà conoscere il modo di aprirla.
- 13** - Quello che farà scoprire il segreto per evadere sano e salvo riceverà un talento; questa ricompensa sarà data appena colui che serve per fare la dimora sarà stato liberato dalla sua prigione.
- 14** - Prostrato, il capo supremo è venuto in lacrime e ha ordinato di interrogare il gran-sacerdote con la tortura.
- 15** - Il gran-sacerdote è minacciato di essere battuto con verghe fino all'estremo. I persecutori del gran-sacerdote si fermano, stanchi di tormentarlo e di picchiarlo.
- 16** - Alla fine, la donna del capo, in questa moltitudine di vicissitudini, considerando l'imbarazzo del suo signore, abbandona i suoi anelli e accorda spontaneamente una ricompensa di metà più grande, allo scopo di sapere la maniera di penetrare nella caverna.
- 17** - I Fenici venuti per trasferire il figlio di colui che ha la scienza di fare delle abitazioni estendono le persecuzioni.
- 18** - La promessa che quello che scopriva il segreto di evadere avrebbe ricevuto un talento, non avendo avuto effetto, si annuncia che, se la caverna resta chiusa, la città capitale sarà distrutta.
- 19** - La promessa che quello che scopriva il segreto di uscire avrebbe ricevuto un talento è riportata; ed ecco che la città capitale, data alle fiamme, brucia.
- 20** - Temendo che la vendetta del capo causi la perdita di quelli che sono nell'ombra, il capo decide che, se i due costruttori muoiono, i guerrieri porteranno il dolore all'estremo.
- 21** - Il capo si vergogna di essere sorpassato. Temendo che la vendetta del capo sconfitto causi la perdita di quelli che sono all'ombra, egli decide che, se essi muoiono a seguito di maltrattamenti o violenze, il capo della regione sarà impalato.

- 22** - Al fine di portare alla luce quelli che sono nascosti assieme, si gettano dei sassi, e, ascoltando attentamente, si sonda l'interno.
- 23** - Una delle facce della tomba di quelli che vi sono sepolti è già stata sondata, e le pareti della prigione restano chiuse.
- 24** - In vista di far uscire i due costruttori, un secondo lato del loro sepolcro è stato sondato, purtroppo senza successo.
- 25** - Un'altra faccia del sepolcro è stata ugualmente riconosciuta chiusa gettandovi delle pietre.
- 26** - La caverna persiste a restare piena fino all'estremità, bisogna svelare l'enigma; il capo riunisce, per interrogarli, i maghi che hanno l'intelligenza di ciò che è nascosto perché dia un consiglio per raggiungere lo scopo.
- 27** - I profeti interrogati espongono che il figlio di quello che ha la scienza di fare delle abitazioni è vivo e che sarà tolto dal labirinto senza denaro, senza sacrifici, senza guerrieri, lanciando una grande corda nella caverna.
- 28** - I Fenici che circondano il capo gli dichiarano che l'intelligenza di queste parole è difficile ed è rimasta nascosta a tutti, restando le pareti che circondano la caverna prive di aperture verso l'interno.
- 29** - Fino in fondo bisogna sciogliere questo enigma; il perspicace capo dei lanciatori di pietre compare davanti al grande capo.
- 30** - Si deve trovare rapidamente un passaggio verso i due costruttori.
- 31** - I Fenici venuti per trasferire il figlio di colui che fa le grandi dimore allo scopo di farne una molto grande in Egitto, fanno dei buchi sopra la montagna per cercare una frattura che conduca sull'uscita.
- 32** - Il monte senza porte, visitato con cura, resta chiuso; bisogna proseguire.
- 33** - Fino all'estremo bisogna penetrare questo enigma e trovare un cammino che porti ai due costruttori per salvarli; il signore è venuto qui per questo.
- 34** - Profeti, maghi e sapienti, alla fine non trovando più, mantengono il silenzio e pregano la moltitudine disposta in ordine dei celesti.
- 35** - I Fenici sono venuti per trasferire il figlio di colui che fa grandi dimore, purtroppo invano: la caverna senza porta rimane chiusa. Ecco perché il capo dei guerrieri Pastori convoca il capo della regione.
- 36** - Nascondere i due costruttori in un luogo profondo e interrarli vivi è un grande atto di brigantaggio.
- 37** - Aprire la caverna prima che il figlio di quello che sa fare delle dimore muoia: il capo della regione porterà la macchia di questa morte.
- 38** - I flutti della collera del capo dei Fenici venuto per trasferire il figlio di colui che fa delle grandi dimore si accumulano, persistendo il capo a chiudere la caverna.
- 39** - Il capo della moltitudine disposta per classi della regione, Arakné, sarà spodestato dal suo trono se il rampollo di colui che traccia in anticipo il lavoro tarda ad essere tratto fuori dalla sua prigione.
- 40** - Nella sua ira, il capo del ramo di palma di Tanis, venuto con i Fenici per trasferire il figlio di colui che fa grandi dimore, dice di gettare in prigione il capo.
- 41** - I persecutori esercitano delle violenze sul re che persevera a chiudere il labirinto antico.
- 42** - I Fenici venuti per trasferire il figlio di colui che fa grandi dimore si sono impossessati del re muto e, per aprirgli la bocca, l'hanno gratificato di violenze e gli hanno imposto delle piaghe; egli ha emesso grandi lamenti, ma non è stato vinto.
- 43** - Finché una fenditura nella montagna sia stata veramente mostrata, conviene che la moltitudine disposta per classi sia fatta partecipe delle ricerche accurate gettando delle pietre che fanno dei rimbalzi.
- 44** - I Fenici venuti per trasferire il rampollo, nascosto in questo luogo, di colui che conviene per fare delle dimore, speravano di trovarlo per percussione gettando delle pietre, ma il

sepolcro rimane costantemente chiuso.

45 - Gli interpreti intelligenti delle parole espongono un mezzo per salvare il rampollo del costruttore.

46 - Che i Fenici venuti per trasferire il figlio di colui che fa delle grandi abitazioni facciano questa minaccia a Araknè: Tu sarai lanciato in aria (cioè appeso) se il figlio del costruttore non abbandona questo luogo.

47 - Ai Fenici venuti per trasferire il figlio di colui che fa grandi abitazioni, i profeti rivelano che, se il capo che ha detto di gettare il re in prigione permette di farlo uscire per fargli temere di morire appeso, la corda entrerà nella collina.

48 - Per questo il capo dei guerrieri Pastori ordina di trasferire il re dalla sua dimora tenebrosa e condurglielo.

49 - I Fenici venuti per trasferire il figlio di colui che fa grandi abitazioni fanno questa minaccia a Araknè: "Tu sarai lanciato in aria, oppure bisogna che il figlio del costruttore abbandoni questo luogo".

50 - I Fenici sono venuti per trasferire il rampollo, nascosto in questo luogo, di quello che è capace di fare delle dimore: "Togli ciò che lo avvolge e sciogli dai suoi legami, sano e salvo, l'edificatore di monumenti; se tu persisti, è la corda".

51 - Gli interpreti intelligenti delle parole dicono che i legami devono essere rapidamente rotti.

52 - I Fenici venuti per trasferire il figlio di colui che fa grandi abitazioni hanno flagellato pubblicamente il capo Araknè: avendo completamente esaurito ogni mezzo, alla fine, essi l'hanno fatto perire per impiccagione: bisognerà fare una fossa per dargli una sepoltura.

53 - I Fenici venuti in vista di trasferire il figlio di colui che fa delle grandi dimore non hanno determinato l'accesso della prigione di cui hanno bisogno per poterne far uscire i costruttori; l'imbarazzo è accresciuto.

54 - La donna del capo insinua di non temere, giacché si è vicini ai costruttori, e di persistere a ricercare la porta di chiusura; essa mostra la via al capo del ramo di palma di Tanis.

55 - Si è scoperta, sulla cima della montagna, una fessura che la attraversa e che si è rivelata scavando la fossa del re appeso.

56 - Gli scavatori (della fossa) lo gridano rapidamente al capo dei Fenici venuti in vista di trasferire il figlio di colui che fa grandi dimore.

57 - È necessario praticare il foro perché si possa scivolare del tutto fuori dalla prigione, dice il capo supremo, e prescrive come lavoro di fare un foro col succhiello.

58 - Un mezzo ingegnoso è stato trovato di salvare Icaro e Dedalo da una fessura nella montagna ingrandita per bastare a far loro un passaggio.

59 - I Fenici venuti allo scopo di trasferire il figlio di colui che fa grandi dimore vi sono pervenuti. La corda che ha fatto infine uscire di prigione i reclusi è la stessa che aveva appeso il re il cui governo è stato rifiutato dai suoi dèi; il dio supremo ha prevalso: il suo dito si vede.

60 - Appartiene al potente re d'Egitto di restare il re supremo della regione di cui si è impadronito.

61 - Icaro dirigerà una costruzione celebre simile a quella che ha inventato Dedalo.

62 - Il signore supremo ha stabilito, nella sua potenza, un altro grande capo del mare.

* * * * *

Non si arresta evidentemente qui la storia di Icaro. Preghiamo il lettore di volersi riportare ai dettagli che vi aggiungiamo alle pag. 94 e 99 del II° volume⁶ dove mostriamo appunto come il mito greco della lidiana Araknè non è che una deformazione della storia reale del re di Creta Araknè. Possiamo, inoltre, presumere che è dall'avventura di Icaro, raccontata sul

⁶ - del manoscritto

disco di Festo, che è uscita la favola del crudele Sísifo condannato a rotolare una grossa pietra in cima a una montagna da cui essa ricadeva incessantemente. Questo nome di Sísifo lo ritroviamo anche nella XXXI^a casella del disco i cui segni si leggono **KôT Çôuç Hi Phi-ti**, e si possono tradurre:

Kots	Çôuç Hi Phi	Ti	
Peccatum	Sisyphus	Solvere	
Crimine	Sisifo	Espiare:	<i>L'espiazione dei crimini di Sisifo.</i>



E ancora:

Kot	Tou	Çi	Pe	Thi
Revertere	Mons	Ducere	Super	Præcipitem dare
Ritornare	Montagne	Trasportare	Fino in alto	Gettare in basso:

Ritornare a trasportare fino in cima alla montagna ciò che è stato gettato in basso.

É così che il faraone Pastore Salitis aveva costretto la popolazione cretese, solidale col suo re, a rotolare delle pietre fino in cima alla montagna per sondarla.

La carriera di Icaro finì in modo tragico. Abbiamo ricordato, a pag. 105 del volume II^o ⁷, come, per essersi lasciato sedurre dal fascino della moglie del faraone Ammenemes III^o, Icaro fu messo a morte con la sua complice, il che fece dire ai Greci che si era avvicinato troppo al sole (cioè al faraone **Rê**). Tuttavia gli fu edificato a Creta un monumento importante inaugurato dal faraone Pastore Baion, figlio di Salitis.

* * * *

Abbiamo dunque, nel disco di Festo, la testimonianza autentica della campagna che comportò la distruzione dei primi palazzi di Cnosso; ci è anche possibile determinare con molta verosimiglianza la data di questa distruzione, giacché è la 19^a casella del gioco che la menziona, e siccome una casella rappresenta un giorno, è dunque 18 giorni dopo il loro arrivo, ossia il 21 maggio 1785 a.C., che i Pastori avrebbero incendiato Cnosso. Queste diverse datazioni mostrano che è possibile, contrariamente all'opinione corrente tra gli storici, fissare delle epoche molto precise ad avvenimenti molto lontani. Inoltre, allorché, secondo la leggenda, gli storici avevano posto l'esistenza di Dedalo nel 13^o secolo a.C., noi la facciamo risalire con certezza alla fine del 19^o e all'inizio del 18^o, non più su un "si dice" male interpretato, ma su un monumento scritto.

É soltanto allora che Icaro poté andare a costruire il Labirinto d'Egitto. La leggenda greca ci aveva detto che Dedalo e suo figlio Icaro, scultori e architetti famosi, rinchiusi da Minosse nel Labirinto cretese, se n'erano fuggiti costruendosi delle ali che avevano fatto aderire con della cera. Non è evidentemente con questo mezzo infantile e più che sommario che evasero questi uomini, di grande talento, certo, ma che non furono comunque i precursori dell'aviazione moderna.

Non si circolava come si voleva in questa grotta complicata e per di più Icaro e suo padre vi erano rinchiusi a chiave. Come, d'altronde, con tutta la loro scienza, avrebbero potuto uscire con delle ali? Da dove dunque è venuta la leggenda? Da una traduzione allegorica del nome del re impiccato, questo nome ha un primo senso che corrisponde alla realtà: *"Tutta una moltitudine è venuta dal mare per farli risalire in un canestro e metterli in liber-*

⁷ - del manoscritto

tà; praticando in cima un'apertura, Icaro racchiuso come ostaggio sotto una stessa chiave con l'autore dei suoi giorni, si è elevato con l'aiuto delle ali e si è bruciato". Con un simile adattamento del testo, si forgia una storia che maschera la disfatta marittima e terrestre su-bit, e la faccia è salvata.

Pertanto, Icaro e Dedalo, rinchiusi nel Labirinto, ne sono usciti da un foro malgrado Arac-nè. Il nome di Daidalos significa in greco ciò che è lavorato artisticamente, voile (stoffa), tappezzeria. Se può dunque designare abbastanza bene un artista, scultore o architetto, si rapporta ancor meglio a una persona abile nell'arte dell'ago... E questo ci ricorda un'altra leggenda, quella di Araknè, l'abile tessitrice, di cui Minerva strappò il ricamo e che, impic-catasi per disperazione, fu trasformata dalla dea in ragno.

Ora, *stracciare la tela del ragno* si dirà in copto:

Stracciare	Tela	Ragno
Frangere	Laqueus	Aranea
Djêdj	Hadji	Hallous.

E: **Djêdj Hadji Hallous** dà in trascrizione greca Daidalos. La comparazione tiene, tanto più che Laqueus si traduce non solo filo e trappola, ma anche labirinto, e che un foro fu praticato nel labirinto per farne uscire Dedalo così come uno strappo fu fatto alla ragnatela. E si dà il caso che il nome del re che teneva Dedalo prigioniero significa ragno e si può trascrivere Araknè. Tutto qui? No. É Minerva, si dice, che strappò la tela di Araknè, e Minerva è, in greco, Pallados Athéné; ora, Athéné si può trascrivere **Ha Thôni** = *Il capo di Tanis*, cioè il re Pastore Hyksôs. Questo re era Pallados detto anche Salitis. In effetti Salitis si scompone in:

Sa	Aleh	Thêsch
	Custodire	Ordo
prefisso indicante la funzione	Custodire	Ordine:

Quello la cui funzione è di mantenere l'ordine.

Questi era il capo supremo della confederazione dei capi Hyksôs come dei re d'Egitto, che si chiamava anche il Protettore.

Poiché la prima sillaba del nome di Salitis non è che un prefisso, si può rimpiazzarla con un prefisso equivalente **Pa** (= Qui pertinent ad = *Che ha per scopo di*); da cui **Pa Aleh Thêsch**, Palitis, di cui si è fatto Pallados; Pallados Athéné = **Palatis Ha Tanis** = *Quello che fece un foro nel Labirinto, la trappola di Araknè*. Davanti alla sua tela lacerata, Araknè, si dice, si è impiccata. É ciò che fece Hairethèn dopo la sua disfatta, oppure è stato impiccato? Ecco in ogni caso ciò che dice ancora il suo nome ben interpretato: "*Télamon (uno dei nomi di Araknè) che tratteneva in catene il sapiente giovane, rampollo del grande costruttore, è stato appeso: il capo del gregge l'ha punito con morte. Fatalità*".

Il sigillo di Araknè è, d'altronde, significativo. La sua prima faccia rappresenta una gamba portata in avanti tra due piccoli oggetti che possono essere, uno una zappa a due denti rovesciata, l'altro un fiore come gettato e sotto una porta messa di traverso.



Ora, in geroglifico d'Egitto, la gamba in marcia designa Tanis e noi sappiamo che il re di Tanis vinse il re Araknè. Ecco perché la porta **Ro**, che simbolizza sia l'entrata di Creta e della grotta che il re **Rro**, è buttata a terra; perché il fiore **Hrêrei**, il cui nome è anche quello del giglio di Creta, è come strappato e gettato; perché la zappa a due denti è rovesciata, dato che gli invasori hanno annientato i raccolti e i palazzi. Questa faccia supporta d'altronde numerose traduzioni relative agli avvenimenti...

Se passiamo alla faccia seguente, essa ci presenta un piccolo uccello dalle ali aperte al di sopra di un grande cane in corsa. Il senso è: "*Il capo delle pecore, il re di Tanis, si è fatto sfuggire Icaro*". L'immagine è parlante: l'uccello rappresenta Icaro munito delle ali che gli ha dato la leggenda, e il cane **Ouhar**, il re Pastore di Tanis, città chiamata anche Aouaris; il cane richiama anche la stella del Cane Maggiore nell'apparizione della quale Icaro fu liberato.

La terza faccia non rappresenta più che un ragno ma grande e rovesciato. È l'immagine del re Araknè, in cretese **Ahî Rottenh**. Potremmo dunque leggerla:

Ragno	Rovesciamento	Grande
Aranea	Eversio	Magnus
Akilia	Rakht	Naa.

Queste parole non ricordano che vagamente **Ahî Rottenh**, tuttavia, esse ci faranno comprendere come il re si è chiamato in greco Araknè che è divenuto in questa lingua il nome del ragno, giacché esse si possono trascrivere:

Aschili	A Rakht Naa
Virtus	Arachnè
Forza	Araknè: <i>il forte Araknè.</i>

Il qualificativo che questo re si attribuiva, lo traeva dal fatto che, prima della sua caduta, egli si credeva giunto al colmo della regalità e capo incontestato del mare.

Il ragno si dice **Halous**; possiamo dunque leggerlo così:

Ô	Halous	Hñ
Magna	Aranea	Contra.

Il che renderà ancora **Ahî Rottenh** rimpiazzando **L** con **R** e **S** con **Th**. Il senso è divenuto allora:

Ô	Ha	Loudj	Anñ,
Magnus	Caput	Cessare	Vivere
Grande	Capo	Cessare	Vivere: <i>il grande capo ha cessato di vivere.</i>

Siccome il ragno si dice anche **Çôschen**, questo grande ragno messo al contrario avrà anche per lettura:

Mettere	Grandezza	Rovesciamento	Ragnatela
Ponere	Magnitudo	Eversio	Aranea
Kô	Ouei	Rakht	Çôschen.

Il che riproduce un'altra parte del nome di questo re **Koeih Ratôce** con un complemento **N**.

Noi trascriviamo:

Koh	Ouei	Rakht	Schôsch	En
Vertex	Magnitudo	Eversio	Pastor	Educere
Capo	Grande	Rovesciamento	Pastore	Tirare in alto;

Il grande capo è stato rovesciato; il Pastore l'ha appeso.

Ma il ragno ha altre appellazioni, come **Stadjoul** e **Djaf**. **Stadjoul** si può scomporre in:

Sête	Djoul
Funis contortus	Assula
Corda attorcigliata	Piccolo pezzo

Djaf si comprende:

Dji	Af
Accipere	Musca
Prendere	Mosca

Queste due parole insieme definiscono dunque l'animale che attorciglia il suo filo in piccoli compartimenti per prendere delle mosche. Ora, questa idea si può esprimere con altre parole; possiamo dire:

Confezionare	Multiple	Case	Mangiare	Per	Dentro	Fili (di ragnatela)	Ritenere
Componere	Multus	Nidus	Edere	In	In	Trama	Sustinere
Djêl	Hah	Moh	Ouem	Hm̄	Ehrêi	Khe	Ohi;

cioè: *"L'animale che confeziona multiple case per trattenere nelle loro trame il suo nutrimento"*.

Nello stesso tempo abbiamo riprodotto il resto del nome reale: **Tel Hah Mou Hñ Embrehi Khe Ohi**.

Così, con questo unico segno del ragno, l'incisore artificioso non ha solo scritto il nome abituale del re, Araknè, ma anche tutta la sua titolatura **Tel Hah Mou Hm̄ Embrehi Khe Ohi Koeih Ratoçe Ahî Rôttenh**.

Ci resta da trascrivere **Djêl Hah Moh Ouem Hñ Erhêi Khe Ohi**. Noi lo faremo in:

Dje	Lahm	Ôou	Eime	Ā	Êi	Djêu	Hi
Quia	Subigere	Gloria	Scientia	Facere	Duæ	Captus	In
Perché	Ridurre	Gloria	Scienza	Costruire	Due	Cattività	In;

in chiaro: *"Perché egli aveva ridotto in cattività i due gloriosi sapienti costruttori"*.

Nello stesso tempo in cui scriveva il nome del re, lo scriba ha dunque raccontato la sua storia: *Il forte Arakhnè, il grande capo, ha cessato di vivere; il grande capo è stato rovesciato; il Pastore l'ha appeso perché aveva ridotto in cattività i due sapienti costruttori.*

Rammentiamo che noi leggiamo il cretese secondo i metodi che ci sono serviti per tradurre l'egiziano e che sono totalmente diversi da quelli di Champollion. Questi era un grammatico di prima grandezza; conosceva praticamente una dozzina di lingue, ed è da grammatico che ha fatto le sue traduzioni dei geroglifici; egli vi ha visto delle semplici lettere dell'alfabeto. Ha creduto, pertanto, di aver compreso l'egiziano e di aver esplorato tutte le parti del labirinto del pensiero antico, ma era appena alla soglia dell'edificio; la scienza degli Antichi sorpassava la sua tanto quanto il mistero sorpassa la fredda ragione.

La leggenda di Icaro prosegue che, essendosi troppo avvicinato al sole, la cera delle sue ali si fuse, esse si staccarono ed egli precipitò in mare. La verità è che Icaro attraversò il mare in nave e arrivò sano e salvo in Egitto dove si mise all'opera. Si era nel 1784,5, data della morte del re di Creta. Il faraone di Tanis non gioì a lungo del suo trionfo giacché morì nel frattempo. Era stato ferito nella campagna? Pagò il prezzo della violazione della caverna del Minotauro protetta da procedure magiche, come gli archeologi che scoprirono la tomba di colui che viene chiamato Tut-An-Kamon ? Non lo sappiamo.

Ma i suoi successori non abbandonarono i suoi progetti. Icaro stabilì dei piani grandiosi; numerosi artisti e operai vennero da Creta e la costruzione (che doveva richiedere in toto circa cento anni) avanzò rapidamente. La costruzione si ergeva al centro della regione del Fayoum allora governata dal faraone vassallo Ammenèmes III°, figlio del Sole; questi, soddisfatto, colmava Icaro di favori. Ma Ammenèmes III°, posto al centro di una regione vinicola, amava troppo il succo d'uva, e ciò disgustava sua moglie. Ella dunque offrì i suoi favori all'elegante, intelligente e nobile straniero di Caria che dirigeva la costruzione e che ebbe il torto di accettarli. Quando Ammenèmes III° se ne fu accorto, fece bruciare Icaro e la sua complice, verso il 1764. Erano vent'anni che il labirinto era cominciato. Ed ecco come Icaro, essendosi troppo avvicinato al sole, si bruciò le ali. Egli non cadde nel mare in quell'occasione, ma le sue ceneri furono riportate nell'isola di Creta che era in mezzo al mare. Creta gli eresse un monumento celebre che fu inaugurato da Bnon o Baïno, successore di Salitis.

D'altra parte, Salitis aveva dato come successore ad Araknè il suo stesso figlio, chiamato in greco **Phaestos**, in cretese **Faischbôt** o **Phadji Schôsch** o **Phadji Djodj**. Fu lui che dovette fondare la nuova capitale di Creta alla quale diede il suo nome. È lui che rappresenta il sottostante sigillo che figura una testa coronata, il che è appunto il senso di **Phadji Djodj**.



É lui che inventò il gioco della ragnatela, non solo a ricordo di suo padre e per consacrare la vittoria di Salitis divenuto suo sovrano, ma anche e soprattutto come strumento dotato di un potere magico per cacciare i Pastori e per rientrare a Cnosso. É a questo scopo e per moltiplicare il gioco che era un incantesimo, che inventò la stamperia, giacché, per facilitare la fabbricazione dei dischi, creò dei caratteri mobili che si imprimevano nell'argilla e che potevano anche essere utilizzati su papiri con l'inchiostro tratto dalla seppia, ugualmente cretese.

Phaestos aveva contato che l'occupazione di Creta non sarebbe durata più del sonno del mago Epimenide, ossia 57 anni, e sarebbe quindi terminata verso il 1727. Tuttavia è solo nel 1656 che il faraone di Giuseppe, Apophis il Grande, permise al 28° re della prima dinastia di ricostruire la città di Cnosso. Lo dice il nome del re. Ma chi costruì patì. Lo stesso nome dice anche: *"Appena avrà elevato Cnosso, un altro vi regnerà"*. Il re morì in effetti l'anno della fine dei lavori. Fu tuttavia lui che, avendo realizzato le speranze di Phaestos, ne modificò il gioco come dice ancora il suo nome: *"Il ragno è diventato un'oca; la tavola da gioco incisa è divenuta senza parti umilianti"*. É allora che tutte le caselle sono state raggruppate su una sola faccia, che sono scomparse le teste dei soldati fenici e che un'ultima casella figurante un'oca è stata aggiunta alle 62 precedenti, anch'esse cosparsa di oche. Giacché Cnosso era la città delle oche. Poiché Athothès II°, il fondatore della città, proveniva dall'Egitto, e in Egitto era d'uso, quando si fondava una capitale, per conoscerne il destino, lanciare delle oche per studiarne il volo; era il rito dell'ornitomanzia.

Ora, essendo il nome copto dell'oca **Kenesôos**, la città è dunque stata chiamata Kenes-Sôs, da cui in greco Knossos. Ecco perché gli intagli cretesi rappresentano sovente delle oche. Settantadue anni più tardi, il 32° re, che era anche l'ultimo re della prima dinastia, andò ad assistere ai funerali di Giuseppe. Ora, questo re ha come stemma tre rappresentazioni di labirinti, uno che figura un budello naturale e che è di conseguenza quello della grotta del monte Ioukta; un altro rettilineo, ma dal tracciato formato da piccole greche diverse che evocano apparentemente il labirinto di Dedalo a Creta; un terzo le cui linee si ordinano simmetricamente secondo il piano di una croce uncinata complessa e che deve rappresentare il grande Labirinto d'Egitto.



Ora, quest'ultimo sigillo si legge: *"Il figlio del capo illustre che conduceva i pastori di pecore; quello che possedeva il potere supremo, morto, è stato deposto all'interno della terra con degli onori simili a quelli del capo supremo dei re"*. Siccome il Labirinto d'Egitto serviva da sepolcro ai re Pastori d'Egitto, noi sappiamo da ciò che Giuseppe, figlio di Giacobbe, capo supremo dell'Egitto e del mondo allora conosciuto, vi fu anch'egli deposto. Vi rimase finché lo tolleravano i preti egiziani ostili agli Ebrei; poi fu consegnato a quelli che, all'Esodo, lo riportarono in Palestina, così come aveva chiesto Giuseppe prima di morire.

Quattro anni dopo, i faraoni Pastori erano cacciati da un'invasione di neri e di Arabi assoldati dai preti egiziani, e l'egiziano Amosis, che comandava queste orde, dopo aver devastato l'Egitto, sbarcava a Creta, la devastava, e distruggeva una seconda volta la città di Cnosso e i suoi palazzi, nel 1579⁵. I re di Creta dovettero allora tornare a Festo, dove si fondò la

seconda dinastia.

Nel 1425, il dodicesimo re di questa dinastia dovette recarsi in Egitto per presiedere ai funerali del faraone Amenophis II°. Egli approfittò della circostanza e delle buone disposizioni del nuovo faraone Tutmosis IV°, poco favorevole al clero egiziano, per ottenere l'autorizzazione di ricostruire Cnosso che ridivenne la capitale e vi rimase fino al 1226, data in cui l'Esodo degli Ebrei, condotti da Mosè, provocò un'invasione generale dei Popoli del mare spaventati dal maremoto universale e che si gettarono, tra altri paesi, anche su Creta, cacciandone il re che poté rientrarvi solo 13 anni dopo, in un paese distrutto. Questo re fu il fondatore della 3ª dinastia che vide la decadenza di Creta prima che l'isola si perdesse in un oblio così totale da divenire il più grande enigma della storia, enigma che noi abbiamo dovuto penetrare per poter stabilire la storia dell'isola di Creta e scriverne i tre volumi che le abbiamo dedicato.

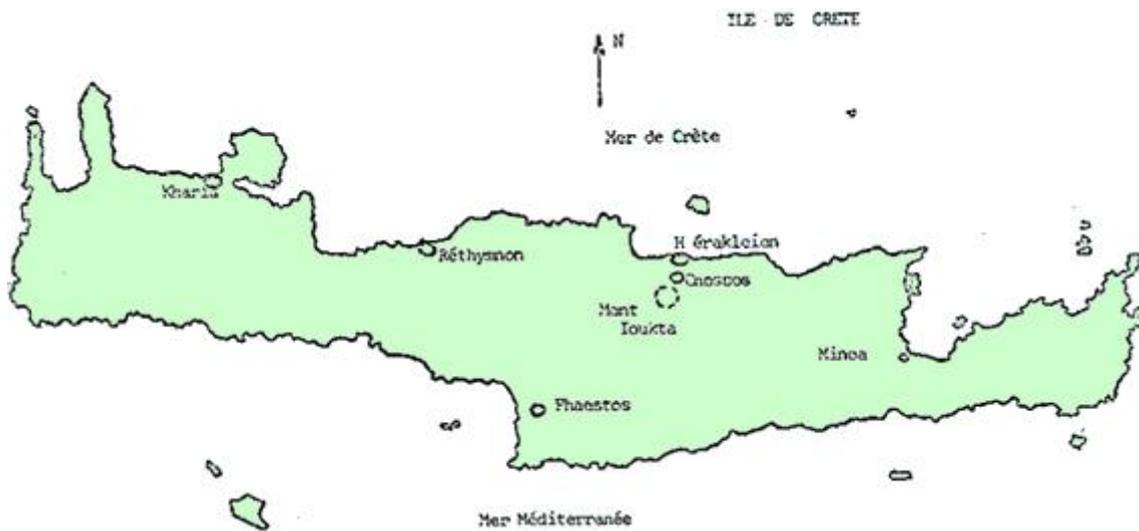


TAVOLA DEI GEROGLIFICI DEL
DISCO DI FESTO

RIPRESA DAL VOLUME I° DI
LUCI SU CRETA

PERSONAGGI E PARTI DEL CORPO		
SEGNI	DESCRIZIONE	LETTURA
	Testa d'uomo sormontata da palme	Benne Çisi Hoout Ape
	la stessa inclinata	Benne Çisi Hoout Ape Tahth
	testa di uomo con anello all'orecchio	Isch Kara Et Tôte Leos
	piccolo ragazzo che mostra il suo sesso	Schêre Schome Ñ̄ Hoout
	donna sovraccarica di gonne dai seni pendenti	Hordj Hime Sa Emnoti Asche
	corridore	Refçodji
	schiaivo nudo	Hoout Djêu Djareb
	scroto rovesciato	Athreu Çouuç
	osso dell'avambraccio	Djnah

ANIMALI E PARTI DEL LORO CORPO		
SEGNI	DESCRIZIONE	LETTURA
	due rettili accoppiati	Djinnkot Êi Moschi
	pesce che ha come un becco, in posizione verticale	Esch Saak Schôsch Antoli
	baco da seta	Eklibos Ohi
	mosca	Af
	colomba obliqua	Çrômpi Lôksch
	aquila che trasporta la preda o la trappola	Ahî Hôl Ehrai Djna, o Ahî Ôl Ehrai Schnè
	la stessa orizzontale	Ahî Ôl Ehrai Schnè Maiê
	la stessa a rovescio e nel senso sopra-sotto	Ahî Ôl Ehrai Schnè Maiê Ha Çouuç
	testa di montone in verticale	Ôili Nahbi Scnoua
	piede di bue rovesciato	Çalodj Mesi Kôldj

ANIMALI SCHEMATIZZATI		
SEGNI	DESCRIZIONE	LETTURA
	forma di tortora a rovescio	Çrompscham Ho Kha
	forma di un pesce piatto, con punto	Tebt Ethmoten Chereb Souri

PIANTE		
	fiore sbocciato	Kaschñebiô Auôn
	ramo d'ulivo	Mouldj Djôit
	gambo di giglio	Kasch Hrêri
	spiga di mais	Tarasch Khems
	fiore di zafferano	Kaschñebiô Methaio
	ramo d'albero forcuto	Mouldj Schên Djanê
	ramo d'albero forcuto, morto	Tar Schliç Htên

ARMI		
	scure	Tôre
	pugnale nella sua guaina	Sêbe Hi Koihi
	boomerang	Sche Khati Pôçe
	freccia lanciata	Phiti
	freccia diretta in basso	Keh Khat Çinçote
	arco disteso	Djebel Djieouô
	selce tagliata	Schebschôb Akili
	martello	Bakôn
	guanto da lottatore	Tharmi
	manette in verticale	Ermetarion Ohi

STRUMENTI DIVERSI		
	squadra obliqua	Kôt Çôouç
	forca rovesciata	Djanê Çôôme
	setaccio	Schelôoui
	gioco del giavellotto	Kiti Kato
	peso a forma di testa di bue	Khakh Ahe Chereb Hôt
	la stessa obliqua	Khakh Ahe Chereb Hôt Sôtr
	la stessa orizzontale	Khakh Ahe Chereb Hôt Ohi
	la stessa orizzontale erove- sciata	Khakh Ahe Chereb Hôt Ohi Çôouç
	la stessa nel senso sotto-sopra	Khakh Ahe Chereb Hôt Saṅkots
	tempio portatile	Touôti

VESTIMENTI - PARURES - COSE DIVERSE		
	tunica	Phork
	tiara	Akis
	pettine doppio con perno	Marschthôti Ersnouti Hi Thibs
	levigatrice drizzata,(o in verticale)	Rodjredj Ohi
	naviglio con antenna a prua	Nef Thê Hi Tar
	lo stesso, verticale	Nef Thê Hi Tar Ohi
	cinque punti sovrapposti	Ouai Ti Aschei
	quattro punti sovrapposti	Ouai Fte Aschei
	due tuniche a rovescio	Snau Phorki Çoouç
	<ul style="list-style-type: none"> - se un segno è doppio aggiungere → - se è sotto un altro → - se è sopra → 	Snau, Nahbi o Êi, e impiegare il plurale. Kha Hi

III

UNA COLONIA CRETESE

ESTRATTO DAL VOLUME I

DI

LUCI SU CRETA

Tra i problemi etnici rimasti senza soluzione, il problema basco è certamente uno dei più provocanti. Lo si è rigirato in tutti i sensi; si è visto nei Baschi degli Iberici, degli Atlantidi, degli Indiani d'America, dei naturali della Siberia, persino dei Giapponesi, etc. Queste identificazioni si basavano in genere su delle rassomiglianze linguistiche frammentarie che è possibile rilevare tra la maggior parte degli idiomi, sia per semplice coincidenza, sia a causa di relazioni commerciali, sia in ragione di una comunità di origine ma così lontana che il punto d'attacco dei rami divenuti divergenti sfugge all'osservazione.

É così che Michel Honorat (G.P. Maisonneuve, Paris, 1936) ha potuto fare un libro intitolato "**La tour de Babel et la langue primitive de la terre**" dove ha riunito decine di migliaia di somiglianze tra le lingue più diverse di popoli appartenenti a razze senz'altro legate tra loro che una comune origine in Adamo per Noè e i suoi figli. Se questi accostamenti fossero sempre giudiziari, il che non è, si potrebbe trarne una forte presunzione in favore dell'unità primitiva del linguaggio umano, che è, d'altronde, non solo conforme all'asserzione di Mosè, ma anche alla pura logica quando non si perde nelle nebbie del poligenismo.

Trattando nella fattispecie del basco, Honorat vi vede delle parentele col sumero, lo yenis, lo slavo, il celtico, il greco, l'arabo, il cimrico, il gallico, il samoiedico, il gaelico, il sanscrito, il brètone, il tuareg, il berbero, il gotha, l'ossète, il curdo, l'armeno, il semita, l'ebraico, il peruviano, l'assiro, il persiano, il turco, il manciù, etc., etc....

Il che non significa più niente, giacché i Baschi non possono venire da tutti questi paesi insieme, e non possono neanche aver preso dei frammenti del loro vocabolario a dei popoli tanto diversi e così lontani gli uni dagli altri nello spazio e nel tempo.

Quel che ci vuole, è poter mostrare la parentela del basco fondamentale (giacché certo nel tempo ha assimilato anche dai suoi vicini più immediati) con quella lingua ben determinata suscettibile di spiegarlo in toto; da ciò, si avrebbe la possibilità di scoprire l'origine etnica di questo popolo enigmatico dei Baschi.

Per quanto ci riguarda, noi siamo stati colpiti dal nome del fiume costiero che bagna nel suo centro il paese basco senza separarlo, giacché se questo corso d'acqua forma il confine tra la Francia e la Spagna, la sua barriera è tutta politica. É così che un francese, felicitandosi recentemente con un Basco francese che sposava una Basca spagnola di portare una nuova cittadina alla Francia, si sentì rispondere: "*Io sono Basco e sposo una donna della mia nazione, ecco tutto!*".

Il detto fiume basco è dunque la Bidassoa. Ora, questo nome si comprende col copto:

Bidji	Çoo
Nafragium facere	Permanere
Fare naufragio	Dimorare definitivamente;

da qui il senso: "*Noi dimoriamo definitivamente dove abbiamo fatto naufragio*".

Questo dovette essere il nome che, secondo gli usi, il capo di una truppa di emigranti diede al punto in cui arrivò. Egli vi giunse, del resto, un po' suo malgrado, e questo non deve sorprendere, giacché la Costa dei Baschi è nota per essere selvaggia: anche col tempo calmo, le onde vi si infrangono con violenza; dovettero quindi essere fatali a dei navigatori stranieri.

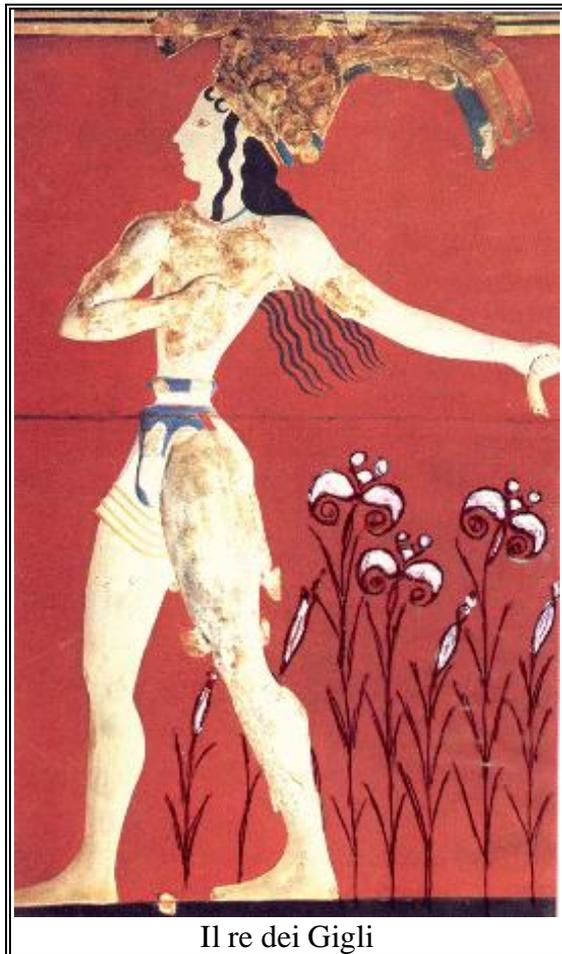
Gli emigranti avrebbero dunque parlato copto, lingua che Honorat, come d'altronde tutti gli altri filologi, non ha consultato nelle sue ricerche.

Vi sono tuttavia delle parole basche antiche che non sono del copto, come **Andra** (donna), che è visibilmente il femminile del greco **Andros** (uomo). Ma c'era almeno un paese dove si parlava sia il copto che il greco: Creta.

Quest'isola, dapprima occupata da japetiti achèi, aveva ricevuto, nel 2170 a.C., la visita di egiziani guidati da Mounikhia, sposa di Ménes, che se n'erano impadroniti senza grandi difficoltà e ne avevano fatto l'Acaia di Ménes. I nostri emigranti potevano dunque normalmente essere dei Cretesi. I Cretesi erano dei grandi navigatori, e la loro flotta era stata a lungo la padrona del Mediterraneo. Per secoli tuttavia essa non andò al di là, giacché lo stretto di Gibilterra non si riaprì che nel 1226 a.C. in seguito all'affondamento di Atlantide.

I primi ad attraversarlo furono i Greci della spedizione degli Argonauti. É dunque solo dopo un certo tempo che dei Cretesi, all'insaputa dei Greci, poterono penetrare nell'Oceano Atlantico. Questo dettaglio ci permette di datare approssimativamente l'origine della nazione basca, cosa che non hanno potuto fare fin qui gli storici, privi di monumenti scritti; giacché i Baschi non ci hanno lasciato archivi antichi; i loro più antichi documenti sono posteriori di molti secoli a Gesù Cristo; essi parlavano la loro lingua ma non la scrivevano, senza dubbio perché gli emigranti non avevano portato con sé gli scribi. Si sarebbe, del resto, cercato invano un loro alfabeto, poiché i Cretesi scrivevano per geroglifici, cioè per parole, anche in scrittura corsiva, e non per lettere; se il basco si scrive adesso con lettere, è perché si è adattata, e non senza difficoltà, la loro lingua al nostro alfabeto.

In più, i Baschi hanno molti tratti di rassomiglianza con i Cretesi: essi fanno pensare al "*re dei gigli*" cretese. Ne hanno l'agilità, il costume elegante, semplice e corretto, l'abilità ai giochi di lancio; sono appassionati per le corse di tori che si vedono figurati anche su certi sigilli cretesi; audacia in mare e spirito di commercio sono loro comuni; in breve, il tipo basco è mediterraneo. Da notare che, secondo la rivista "**Monde et vie**" del febbraio 1968, pag. 31, "*su tutte le facciate basche la svastica affianca gli emblemi del mestiere*". Ora, la svastica è l'oggetto di un sigillo reale cretese.



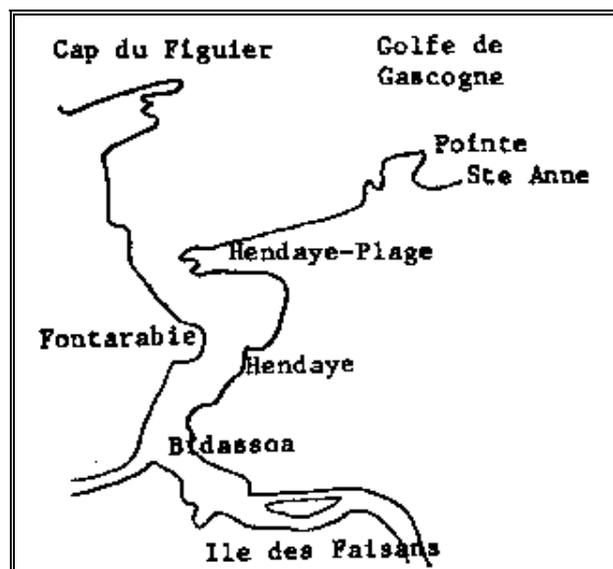
Il re dei Gigli

In quale preciso momento i Baschi sarebbero dunque venuti da Creta al fondo del golfo di Guascogna? Ci risponderà la storia di Creta. Creta era da lungo tempo vassalla dell'Egitto, ma di un vassallaggio molto particolare, giacché il re di Creta era l'ammiraglio in capo delle flotte egiziana e cretese riunite; era dunque di fatto il signore del mare. Nel 1235 a.C. egli aveva, in questa sua veste, inflitto una severa disfatta alla flotta dei Greci confederati ed a-

veva imposto loro l'obbligo di consegnare annualmente a Creta sette ragazzi e sette ragazze per esservi sacrificati. Ma nel 1229 il figlio di Egéó, Teseo, si sacrificò per la salvezza dei Greci; venne in Creta e, con la complicità di Arianna, figlia del re Minosse, lo uccise e mise fine alla seconda dinastia cretese. Il primo re della terza dinastia non ebbe fortuna poiché nel 1226 si produsse il maremoto universale, correlativo all'esodo degli Ebrei, che provocò l'invasione dei Popoli del mare in Creta come in Egitto. Quando, tredici anni più tardi, i faraoni e il loro vassallo cretese ripresero possesso dei loro rispettivi paesi, tutto era da rifare. È a questo compito essenziale che il primo re della terza dinastia e suo figlio Deucalione, associato al padre, si dedicarono subito. Ma, nel 1192, i Greci cominciarono ad assediare Troia, e obbligarono Idomenéo, figlio di Deucalione, che era succeduto a suo padre, re dal 1211 al 1196, a seguirli. La sovranità dell'isola era dunque passata nel frattempo dall'Egitto alla Grecia, il che costituiva un cambiamento politico profondo che aveva potuto prodursi solo col favore di una vittoria greca sulla flotta egitto-cretese. Ora, dopo le devastazioni dei Popoli del mare, Creta era stata provata da una grave carestia che aveva paralizzato la ricostruzione della sua flotta; i Greci avevano approfittato di questa situazione per attaccare la marina cretese e questa, ostacolata per di più dai venti, era stata vinta verso il 1196, il che aveva messo fine al regno e alla vita di Deucalione. È ciò che lasciano intendere i due sigilli di quest'ultimo: *"Le onde hanno disarmato, scosso, respinto, disperso le navi; i flutti hanno tormentato le vele delle navi che sono partite all'estremità. La nazione un tempo superiore è sottomessa al giogo; le rovine sono accumulate; la distruzione delle navi ha fatto sì che gli Ionici siano i capi"*.

È verosimilmente allora che dei marinai cretesi, dispersi ma sfuggiti alla distruzione, avrebbero imbarcato in fretta ciò che potevano delle loro famiglie e dei loro affari e sarebbero fuggiti dalla parte opposta alla Grecia per conservare la loro libertà. Così si spiegherebbe lo spirito d'indipendenza indomabile che hanno sempre manifestato i Baschi e la loro reputazione di marinai audaci. Il mare era da sempre il loro elemento, ed è notevole che si siano estesi di più sulle coste della Spagna e della Francia che nell'interno; essi non si sono mischiati agli Spagnoli, hanno conservato i loro costumi, la loro lingua, ed è stato un errore il volerne fare degli Ibèri, i quali si sono sparsi in tutta la Spagna e la Francia meridionale.

Quando, senza dubbio colti da una tempesta d'equinozio, gli emigranti furono gettati sulla costa all'imboccatura del Bidassoa, riconobbero certamente subito, col loro occhio esperto, i vantaggi che offriva la posizione; perciò vi rimasero. La cartina a lato mostra in effetti che, non solo il fiume sbocca in una larga baia tra il capo Figuiet e la punta S. Anna, ma, inoltre, che la punta dov'è Hendaye-Plage protegge una specie di retroporto contro le violenze del mare. Inoltre, il che non guasta affatto, la vista, sia da Hendaye che da Fontarabie, spazia su un vasto circolo di bellissime montagne.



Tutto ciò è coerente e porta già verso la convinzione; il dubbio non sarebbe più permesso se si potesse riconoscere che tutto il basco fondamentale si interpreta col copto e il greco. Non possiamo pensare di passare qui in rassegna tutto il dizionario basco, ma Honorat ci viene in aiuto consegnandoci una serie di 830 parole basche allineate senza ordine nè me-

todo; per lui "un bel disordine" non è "un effetto dell'arte" ed è una garanzia che, adottandolo così com'è, noi non ci lasceremo guidare da nessuna idea preconcepita, come si potrebbe essere tentati di rimproverarci se avessimo operato una selezione in un dizionario. Tuttavia, siccome l'analisi di 830 parole sarebbe fastidiosa per il lettore, ne studieremo solo le prime cento senza tralasciarne alcuna. Un'esperienza così estesa potrà essere considerata come conclusiva e generalizzata per estrapolazione e senza tricotanza a tutto il basco fondamentale. Ecco questa lista:

<u>BASCO</u>	<u>ITALIANO</u>	<u>COPTO e GRECO</u>
Iguski Iuski Iruski	Sole	copto: Esch = <u>Posse</u> = poter fare, El = <u>Facere</u> = Fare; Oudjiai = <u>Vita</u> = vita. Il sole, in effetti, produce la vita. Le parole copte sono qui pronunciate alla greca, giacché il greco, non avendo sibilanti, trasforma la Sch in G e il Dj in Sk , da cui Iguski per E-schoudjai ; Iuski per Eloudjai ; Iruski per Eroudjai .
Hilargi, Hilla	Luna, Mese	greco: Elao = prolungare. Argos = brillante; ossia: <i>ciò che prolunga il chiaro</i> . Hilaros = gioiosi. I Greci celebravano con una festa la gioia del ritorno della luna. In copto: Hac-Iah = <u>Novissima-Luna</u> .
Handia	Grande	greco: Antea = Gigante.
Tela	Fiocco di neve	copto: Teltel = <u>stillare</u> = <i>cadere goccia a goccia</i>
Makil	Bastone	copto: Makhoul = <u>Instrumentum lignarii</u> = strumento di legno.
Arima Alima Anima	Anima, Animare Cuore, Coraggio	copto: Ermai = <u>amare</u> - Er (El) = <u>Esse</u> = Essere - En = <u>produrre</u> = mostrare; Emahi = <u>fortis</u> = coraggioso; da cui: <i>essere coraggioso, mostrarsi coraggioso</i> .
Idia	Bue	copto: Ehe = <u>bos</u> = bue - Djiê = <u>potentia</u> = potenza; da cui: Ehedjiê , <i>il bue potente</i> .
Aita	Padre	greco: Aitio = autore.
Ama	Madre	copto: Mau = <u>mater</u> = madre
Ana	Nutrice	copto: Sanech = <u>nutrire</u> = nutrire
Artsa	Orso	greco: Arkto = orso
Erbia	Lepre	copto: Er = <u>facere</u> = fare - Bê = <u>nidus</u> = nido Ha = <u>sub</u> = sotto. Ossia: <i>quello che fa il suo nido sotto</i> .
Cerisuria	Urina	greco: Keraizô = cacciare; Ouron = urina. Da cui: <i>cacciare l'urina: urinare</i> .
Arna, Arhan	Prugna	copto: Arô = <u>Faba</u> = piccola palla.
Argi	Luce, Brillare	greco: Argos = brillante.
Goria	Rosso	copto: Karous = <u>Rufus</u> = rossastro.
Goia	Alto	copto: Kahi = <u>Vertex</u> = sommità.
Egal, Egaa	Ala	copto: Esch = <u>Posse</u> = potere o <u>Suspendere</u> = tener sospeso; Hôl = Volare. Ossia: <i>ciò che permette di volare o di restar sospeso</i> .
Katu, Gatu	Gatto	copto: Schau = <u>Felis</u> = gatto
Lehoina	Leone	greco: Leon = leone. Leaina = leonessa. copto: Laboi = <u>Leaena</u> = leonessa.
Buzoca	Avvoltoio	copto: Bêç = <u>Accipiter</u> = uccello da preda. Heek = <u>Calvus</u> = calvo. Ha = <u>Caput</u> = testa. Da cui: <i>L'uccello da preda dalla testa calva</i> .
Al, Ahal	Potente	greco: Ala, Ahala = <u>Servilus</u> = <i>che ha degli schiavi</i> .
Isen, Izen	Nome	copto: Edj = <u>sermo</u> = parola. Ine = <u>species</u> = specie. Da cui: <i>la parola specifica</i> .
Atza	Dito	copto: Aedjñ = <u>Præponere</u> = mettere davanti. Adjô = <u>Forceps</u> = pinze, antenne.
Baita, Baitan	Casa, In, Tra	copto: Auêt = Bêt = <u>Domus</u> = casa. Ñ = <u>Ad</u> = tra, in.

Orena Origna	Cervo	copto: Oili = <u>Aries</u> = ariete. Naa = <u>Magnus</u> = grande: <i>Il cervo è un grande ariete.</i>
Adin	Età, Tempo Maturità	copto: Adjp = <u>Hora</u> = tempo. Eneh = <u>Ætas</u> = età, tempo.
Umeria	Agnello	copto: Ô = <u>Esse</u> = essere. Mêr = <u>Ultra</u> = in più. Ahi = <u>Grex</u> = gregge. Ossia: <i>ciò che è in più nel gregge.</i>
Belarria	Orecchio	copto: Beh = <u>incurvare</u> = curvare. L̄ = <u>facere</u> = fare in modo che. Hroou = <u>auditus</u> = sentito. Ossia: <i>la curvatura che fa in modo che si senta.</i>
Belana	Ginocchio	copto: Beh = <u>Incurvare</u> = curvare. SchĪ = <u>Precari</u> = Implorare. Na = <u>Misericordia</u> . Cioè: <i>Ciò che si curva per implorare misericordia.</i> SchĪ si ritrova in KĪle = ginocchio.
Izarra	Stella	copto: E = <u>Qui</u> = ciò che. Çour = <u>Scintillæ</u> = scintille. Ra = <u>Facere</u> = fare. Ossia: <i>ciò che fa delle scintille; che scintilla.</i>
Kaska	Sabbia	copto: Kas = <u>granulum</u> = piccolo grano. Kah = <u>terra</u> : <i>la sabbia è un piccolo grano di terra.</i>
Karea	Calce	copto: Kah = <u>Terra</u> = Terra. Rakh = <u>Comburere</u> = Calcinare. <i>La calce è della terra calcinata.</i>
Apa	Baciare	copto: A = <u>Facere</u> = Fare. Phi = <u>Osculum</u> = Piccola bocca. <i>Per fare un bacio, si fa la bocca piccola.</i>
On	Buono	greco: Ôn = Realmente.
Otz	Freddo	copto: Hodj = <u>Frigidus</u> = Freddo
Burdin	Ferro, Bastone ferrato	copto: Barot = <u>Æs</u> = Bronzo. Ine = <u>Imitatio</u> = Imitazione. <i>Il ferro, venuto dopo il bronzo, lo imita.</i>
Ur, Urhe	Oro	greco: Auron = Oro.
Cobrea	Rame	greco: Kupris, Kuprinos = Di rame rosso
Colorea	Colore	copto: Selsol = <u>Varietas</u> = diversità; Telea = <u>Species</u> = Colore
Obra	Opera	copto: Hôb = <u>Operari</u> = Lavorare. Ra = <u>Facere</u> = fare. Da cui: <i>Lavoro fatto.</i>
Gorphutz	Corpo	copto: Scholhs = <u>Corpus</u> = Corpo, per indurimento di Sch in G e mutazione di L in R ; da cui Gortz : l'incidente suffisso Phu corrisponde al copto Phôi = <u>Meus</u> = Mio. <i>Il mio corpo.</i>
Amar, Ama Emer, Eme	Dieci	copto: A = 1 - Mêr = <u>Ligari</u> = Annodare. Da cui: <i>Unprimo fascio di unità.</i> O ancora: copto Mête = <u>Decem</u> = Dieci.
Hau	Questo	copto: Ou = <u>Quod, Hoc, Illud</u> = Questo.
Egun	Giorno	copto: Ehoou = <u>Dies</u> = Giorno; Ŋ = <u>Per</u> = In. Da cui il senso di data: <i>Nel giorno.</i>
Yorna	Giorno	copto: Eierhe = <u>lumen</u> = luminosità. Naa = <u>facere</u> = fare. Da cui il senso: <i>fà chiaro.</i>
Buru	Testa	copto: Bô = <u>Capillus</u> = Capelli - Ro = <u>Caput</u> = Testa. Ossia: <i>Testa capelluta.</i>
Bihar	Domani	copto: Pahou = <u>Post</u> = dopo; Rê = <u>Sol</u> = Sole = <i>Dopo questo sole.</i>
Arno	Vino	copto: Êrp = <u>Vinum</u> = vino. Hno = <u>Crater</u> = Vaso in cui si mescolava il vino e l'acqua.
Alaba	Figlia	copto: Alou = <u>Puella</u> = Giovanetta. Ba = <u>ramus</u> = ramo; cioè: <i>figlia di</i>
Aire	Aria, Atmosfera	greco: Aèr = Aria, Atmosfera.
Aire	Aria, Aspetto	copto: Eierh = <u>Adspectus</u> = Aspetto.
Anai	Fratello	greco: Anakes = I gemelli.
Ansara	Oca	copto: Sarin = <u>Anser minor</u> = Papero.
Arano	Aquila	copto: Hôr , Hal = <u>præda</u> = preda. Ha = <u>magister</u> = maestro, signore, capo. Naa = <u>magnus</u> = grande. Da cui: <i>il capo dei grandi uccelli da preda.</i>

Andra, Anre	Donna, Signora,	greco: femminile di Andros ; Aner = Uomo. Giovane ragazza
Adar	Diavolo	copto: Hathôr = Dèa della carneficina
Adar, Ada	Corno	greco: Athèr = Punta.
Adar	Ramo	greco: Athèr = Barba di spiga.
Adora	Adorare	greco: Dôron : Offerta agli dèi - A prostético.
Ongi	Bene	greco: Onèsis = Vantaggio.
Or	Cane da pastore	copto: Hoor = <u>canis</u> = cane
Cusi	Cugino	copto: Schousnau = <u>Consobrinus</u> = Cugino germano.
Orai	Ora - adesso	greco: Hôra = Momento conveniente.
Landa	Campo	greco: Lainos = Di pietra.
Salsa	Salsa	copto: Çôrç = <u>Condimentum</u> = Condimento.
Sei	Sei	copto: Seu = <u>sex</u> = sei
Saspi, Zaspi	Sette	copto: Saschfe = <u>Septem</u> = Sette.
Lav, Lo, Lavs	Quattro	greco: Laas = Pietra da costruzione, dunque con quattro lati
Bost, Borts, Ost, Ust	Cinque	copto: Ouços = Bços = <u>Quinque</u> = 5 - Ouçis = <u>Quinque</u> = 5.
Zortsi	Otto	copto: Hara = <u>Pro</u> = Prima - Psit = <u>Novem</u> = Nove: <i>Ciò che è prima del nove.</i>
Bi	Due	copto: Éi = <u>Duæ</u> = Due. Greco Dis = Due. Bêta = 2.
Hiru	Tre	greco: Tria = tre.
Bat, Bait, Ba	Uno	copto: Oua, Ouai = Ba, Bai = <u>Unus</u> = <u>Solus</u> = Uno: <i>uno solo.</i>
Ehun, Eun, Heun	Cento	greco: Hêkaton = Cento.
Mila	Mille	greco: Milion = Mille.
Bederatsi	Nove	copto: Pe = <u>Supra</u> = In alto. Ete = <u>Qui</u> = Che. Ra = <u>Facere</u> = Fare. Psit = <u>Novem</u> = Nove. Ossia: <i>che è in alto (l'ultimo numero significativo) fà 9.</i>
Suge	Serpente	copto: Çodji = <u>Serpere</u> = Serpeggiare.
Sagu	Ridere	copto: Sôbe = <u>Risus</u> = Sorridere. Sôsch = <u>Irridere</u> = Ridere.
Aintsin	Davanti	greco: Anta = di fronte. Copto: Hahtñ = <u>Ante</u> = Davanti.
Aingeru	Angelo	greco: Aggelos = Messaggero.
Afairu	Pasto, Cenare	greco: Phagos = Gran mangiatore - Phagros = Pesce vorace.
Isokin	Salmone	copto: Saak = <u>Piscès</u> = Pesce; En = <u>Tranferre</u> = Passare da un luogo all'altro. <i>Il salmone si riproduce nei fiumi e si sviluppa nel mare.</i>
Aski	Abbastanza	greco: Asé = Sazietà.
Aste	Settimana	copto: Eski = <u>Spatium</u> = Spazio di tempo.
Asto, Arsto	Asino	copto: Athah = <u>Onus</u> = Carico. <i>L'asino è un animale da lavoro.</i>
Beso	Braccio	copto: Çbai = <u>Brachium</u> = Braccio.
Bethi	Sempre, ternamente	copto: Pe = <u>Super</u> = Durante. Tka = <u>Æternitas</u> = Eternità
Bortitz	Violento	copto: Bôr = <u>Trudere</u> = Spingere con violenza Testo = <u>Rejicere</u> = Respingere.
Etche	Casa, In	copto: Chê, Çêêt = <u>Manere</u> = Dimorare.
Gambara	Camera	copto: Tabir = <u>Cubiculum</u> = Interno.
Ezti	Dolce	greco: Édus = Dolce.
Da	Essere	copto: Te = <u>Essentia</u> = essenza.
Di	Avere	copto: Dji = <u>Habere</u> = avere.

Emazte	Donna	greco: Amazôn = Donna guerriera.
Gaiski, Gaisto, Gaiski	Male, Cattivo	greco: Gaiôn = Onnipotente. copto: Khôou = <u>Malus</u> = Cattivo - Chê = <u>Esse</u> = Essere.
Nabusia, Nausi	Signore, Capo	copto: Nebêi = <u>Dominus</u> = Signore
Gogoa, Godotik,	Volontà Volentieri	copto: Kô, Djô = <u>Permittere</u> = permettere, Voler bene.
Gisa	Maniera, Guisa	copto: Kahs = <u>Mos</u> = Maniera, Guisa.
Githon, Gizon	Uomo	ebraico: Gdjichooun , proveniente dal copto: Kêt-Isch-Houn = <u>Edificare-Homo-Intus</u> = Edificare-Uomo-Dentro. Nome del fiume del Paradiso terrestre, dell'argilla da cui l'uomo fu creato, chiamato comunemente il Géhon .

Arrivato a questo punto, Honorat cita **Escu** = *mano*, di cui dà delle spiegazioni assolutamente inammissibili: *scudo, pezzo di moneta, cavallo di mano, estremità*; e aggiunge: "... da cui il nome di **Baschi** o **Eusques, Vascons, Escu al dunac** o **Euscu al dunac** *"quelli che hanno la mano abile"*.

Innanzitutto **Escu** viene piuttosto dal copto **Eçou** = forceps = *pinze*; e il seguito da **Aleh** = custodire = *esser vigilante*; **Pê** = ille = *quello*; **N** = qui = *che*; **Kô** = habere = *avere*; da cui: *"quello che ha la mano vigilante"*.

Il copto darebbe ancora nello stesso senso, ma con una interessante precisazione:

Es	Koui	Al	Tounas
Celeritas	Parvulus	Lapis	Excitare
Prontezza	Piccolo	Pietra	Lanciare

"Pronto a lanciare la piccola pietra", cioè "abile al gioco di palla-corda", che sembra essere per i Baschi, che vi eccellono, la sopravvivenza di un rito antico.

Ed ecco ancora un'altra traduzione che è tale da confermare l'origine cretese dei Baschi:

Esç	Hou	Ala	Dioou	Nas
Imponere	Aqua	Circulus	Loqui	Antiquus
Mettere alla testa	Mare	Cerchio	Parlare	Antico

Ossia: *"L'antica lingua di quelli che erano alla testa del cerchio del mare"*.

Le circostanze dell'arrivo dei Baschi nel golfo di Guascogna sono ricordate nella trascrizione greca:

Eiskuliô	= far rotolare dentro, precipitare
Dunô	= affondarsi, sprofondarsi in
Agô	= guidare, condurre, portare

Ossia: *"Il violento rollio che li ha scaraventati in mare li ha portati"*.

Il nome della lingua basca, l'**Escuara**, si presta così a diverse interpretazioni appropriate.

Col copto:

Es	Koui	Ra
Antiquus	Junior	Os
Antico	Piu giovane	Bocca

ossia: *"Il parlare antico del più giovane"*, cioè del secondo figlio di Ménès, primo re di Creta.

Col greco:

Eus	Kara
Bravo	Testa: <i>"Le teste brave"</i>

o ancora:

Eu	Skairô
Bene	Saltare: <i>"che salta bene"</i> (agile).

Crediamo di averne detto abbastanza per dimostrare il buon fondamento della nostra tesi, e siamo convinti che ogni approfondimento razionale delle ricerche in questo campo non potrà che confermarla.

* * * *