

3 1761 08157202 6





Digitized by the Internet Archive
in 2010 with funding from
University of Ottawa

<http://www.archive.org/details/livredesperlesen00amad>

g-k

#

62

LIVRE
DES
PERLES ENFOUIES ET DU MYSTÈRE PRÉCIEUX
AU SUJET DES INDICATIONS DES CACHETTES,
DES TROUVAILLES ET DES TRÉSORS

SERVICE DES ANTIQUITÉS DE L'ÉGYPTE

LIVRE
DES
PERLES ENFOUIES ET DU MYSTÈRE PRÉCIEUX
AU SUJET DES INDICATIONS DES CACHETTES,
DES TROUVAILLES ET DES TRÉSORS

PUBLIÉ ET TRADUIT

PAR

AHMED BEY KAMAL

MEMBRE DE L'INSTITUT ÉGYPTIEN
CONSERVATEUR AU MUSÉE ÉGYPTIEN DU CAIRE

TOME SECOND



LE CAIRE
IMPRIMERIE DE L'INSTITUT FRANÇAIS
D'ARCHÉOLOGIE ORIENTALE

1907



DT
51
K514
1907

PRÉFACE.

Le recueil dont nous publions le texte et la traduction, appartient à une catégorie d'ouvrages qui se trouvent en assez grand nombre dans la littérature arabe. Ils ont pour objet la découverte des trésors enfouis par les rois des temps passés, et ils fournissent un grand nombre d'indications relatives aux divers endroits dans lesquels ces trésors auraient été placés autrefois. Comme généralement ces cachettes sont gardées par des génies et qu'il y a des obstacles à surmonter, la recherche en est périlleuse. C'est pourquoi l'on donne en même temps les formules de conjurations magiques et les fumigations qui permettent de rendre les gardiens impuissants, et qui font disparaître les obstacles qui empêchent le fouilleur de parvenir jusqu'aux trésors.

Ce genre d'explorations chimériques a existé et existe encore dans la plupart des pays musulmans. Ainsi, pour le Magrib, Ibn Khaldoun¹⁾ nous apprend que «les habitants des principales villes de la province d'Afrique se figurent que les Francs qui occupaient ces lieux avant la conquête musulmane ont enfoui dans la terre tous leurs trésors, et qu'ils ont inscrit dans certains livres des notes relatives à ces dépôts, pour en conserver la connaissance jusqu'à ce qu'il se présente une occasion favorable de les retirer». De même, au xvi^e siècle, Léon l'Africain²⁾ rapporte qu'à Fez, au Maroc, il existait des chercheurs de trésors appelés *al-Kanmazin* qui croyaient que les Romains en fuyant avaient caché leurs trésors et les avaient enchantés, mais que, grâce à la magie, ils pouvaient les

¹⁾ *Prolegomènes*, chap. v, p. 4.

²⁾ LEO AFRICANUS, *Africa Descriptio*, 1 vol. in-16, Amsterdam, 1639, p. 351.

désenchanter : « Il y en a qui affirment avoir vu de l'or dans certaine caverne, d'autres de l'argent; mais ils n'ont pu l'en retirer, parce qu'ils étaient privés des fumigations et incantations convenables ». Ces gens-là avaient des livres qui les renseignaient, et qu'ils regardaient comme des oracles.

Toutefois la chasse aux richesses secrètes a été particulièrement fréquente en Égypte⁽¹⁾. La raison en est bien simple : comme les anciens Égyptiens avaient l'habitude d'enterrer leurs morts avec tout ce qui leur était nécessaire pour la vie d'outre-tombe, il en résultait que les rois, les reines, les princesses et les grands personnages étaient déposés dans leurs hypogées funéraires avec leurs armes de luxe, leurs bijoux et les ustensiles les plus précieux, car ces objets leur étaient nécessaires pour vivre dans l'Amentit d'une vie semblable à celle dont ils vivaient sur la terre. Ce fait, qui n'était pas ignoré de leurs contemporains, avait donné naissance, dans l'Égypte pharaonique, à une catégorie particulière de crimes, la spoliation des tombeaux. En dépit des précautions et de la surveillance dont ceux-ci étaient l'objet, d'audacieux sacrilèges y pénétraient et ils y dépouillaient les cadavres : le Papyrus Abbot nous a gardé le souvenir d'une enquête qui fut faite à la suite de vols commis dans les hypogées royaux⁽²⁾. De vagues souvenirs, conservés par les traditions, corroborés par des trouvailles dues la plupart du temps au hasard, confirmés par un passage du *Coran* qui parle des trésors des anciens rois, ont été cause qu'il se forma toute une catégorie de gens qui avaient pour profession de

⁽¹⁾ Ces croyances à l'existence de trésors cachés, ont donné naissance à plusieurs contes des *Mille et une Nuits* : nous nous contenterons de citer celui de Zeyn al-Asnam. On peut *a priori*, pour les contes où il est question de recherches et de trouvailles de cette espèce, affirmer que ces contes sont de rédaction égyptienne, de même que les contes où figure Haroun ar-Rachîd indiquent une origine bagdadienne. Dans les contes égyptiens, on trouve souvent des Magrébins qui se livrent à des travaux de ce genre : ce fait est dû à ce que les Magrébins passaient, et passent encore généralement, pour avoir de grandes connaissances en magie. Cf. plus loin le *Choumous al-Anouâr*, qui est dû à un Magrébin.

² MASPERO, *Une enquête judiciaire à Thèbes*.

rechercher les trésors des maîtres de l'Égypte antique, qu'ils avaient cachés avec eux, mais dont des livres mystérieux révélaient l'existence : il suffisait de posséder un de ces livres pour arriver sûrement à se rendre maître des richesses des rois du temps passé. Maqrizi¹, qui reproduit les opinions de son temps, nous dit en effet dans son grand ouvrage : « Il y a en Égypte les trésors de Joseph, ainsi que ceux des rois qui l'ont précédé et suivi. Joseph, en effet, thésaurisait toutes les richesses qui lui restaient après avoir paré aux dépenses et aux achats de provisions en vue des années de disette, et c'est de ces trésors que Dieu a voulu parler, lorsqu'il a dit : « Nous les avons arrachés à leurs jardins, à leurs trésors. » (*Coran*, xxvi, 58.) Il est vrai que, selon un autre passage du *Coran* (x, 88), les trésors des Pharaons auraient été, en punition de leur incrédulité, changés en pierre. Maqrizi nous apprend qu'un certain Daoud ben Rizq ben Abd Allah lui raconta que, étant allé à une vallée, près de Qlimoun, dans la région du sud, il vit des champs considérables plantés de pastèques, de concombres et de fruits qui tous étaient de pierre². Un autre lui affirma également qu'au cours d'un de ses voyages en Égypte, il avait vu un grand nombre de pastèques qui toutes étaient de pierre. Mais en Égypte, l'esprit des gens du peuple, ami du merveilleux, préféra s'en tenir à la première opinion, d'après laquelle les trésors des anciens rois existaient toujours enfouis sous le sol et gardés par des génies redoutables. D'anciens livres, d'ailleurs, indiquaient exactement où se trouvaient ces trésors, si bien que le fait était certain : c'était seulement sur l'origine de ces livres et sur leurs auteurs qu'il pouvait y avoir quelque doute³. « Le livre de la science des trésors se trouve, dit-on, dans l'église de Constantinople : il y a été apporté de Tolède. On raconte aussi que les Roumis, quittant la Syrie et l'Égypte, avaient enfoui la plupart de leurs richesses dans des endroits spécialement destinés à cet usage, et qu'ils avaient écrit des

¹ MAQRIZI, *Description de l'Égypte*, trad. Bouriant, p. 112.

² *Id.*, p. 114.

³ *Id.*, p. 113.

livres où ces endroits étaient désignés ainsi que le moyen de les trouver. Ces livres auraient été déposés à Constantinople, et c'est là qu'on retrouverait tout ce qui est relatif aux trésors. Les Roumis, dit-on d'autre part, n'ont rien écrit, mais ils ont découvert des livres sur la science des trésors qui provenaient des rois qui les avaient précédés. Grecs, Chaldéens et Égyptiens. A leur sortie d'Égypte et de Syrie, ils emportèrent ces livres avec eux et les déposèrent dans l'église en question. On ne les confie, affirme-t-on, à personne, sinon aux vieux serviteurs de l'église, et encore n'en remet-on à chacun qu'une feuille qui est pour lui sa chance de bonheur. Ces recherches des trésors, qui étaient fréquentes du temps de Maqrizi, se faisaient déjà à celui d'Abd el-Latif. Celui-ci nous dit, en effet, «qu'il y a une foule de gens qui n'ont d'autre gagne-pain que de fouiller les cimetières et de tirer tout ce qui s'offre à leurs recherches¹». Mas'oudi en parle déjà dans ses *Prairies d'or*⁽²⁾, et il nous dit «qu'une fouille eut lieu dans le temps de El-Ikhehid Mohamed ben Taghadj, sur l'indication d'un livre écrit en caractères anciens, dans le voisinage des Pyramides. Cette fouille, d'ailleurs, donna des résultats réels que la renommée exagéra : ainsi les yeux des statues étaient, dit-on, faits de toutes sortes de pierres précieuses, telles que rubis, émeraudes, lapis, turquoises, et quelques-unes avaient un visage d'or et d'argent. Elle eut lieu en 320 (932-933) et, dit Mas'oudi : «A tous ceux qui, avant ou après cette époque, ont gouverné l'Égypte, depuis Ahmed ben Touloun et ses successeurs jusqu'à cette année, 332 (943-944), sont attribuées de réelles merveilles, sur les découvertes faites de leur temps en fait de trésors, ou recherches de pierreries, et sur les trouvailles des tombeaux faites dans les recherches de trésors». Cette recherche des trésors a été à bon droit regardée comme chimérique par un esprit philosophique comme celui

¹ ABD EL-LATIF, *Relation de l'Égypte*, trad. S. de Sacy, p. 203.

² MAS'OUÏ, *Prairies d'or*, éd. et trad. par Barbier de Meynard, t. II, p. 417 et le même passage reproduit dans MAQRIZI, *Descript. de l'Égypte*, trad. Bouriant, p. 114.

d'Ibn Khaldoun⁽¹⁾ : « Tout cela n'est fondé sur aucune connaissance positive ni sur aucune tradition. Il est bien vrai que l'on a quelquefois découvert des trésors, mais rarement, et par l'effet du hasard et non par des recherches faites de dessein prémédité. Il n'y a point eu d'exemple, ni dans les siècles anciens, ni dans les temps modernes, d'aucune calamité générale qui ait été cause que la plupart des hommes aient enfoui leurs richesses sous terre et les aient mises sous le sceau de quelques talismans. . . D'ailleurs supposons qu'un homme veuille enfouir ses trésors et les mettre en sûreté par le moyen de quelques procédés magiques, il prendra toutes les précautions possibles pour que son secret demeure caché. Comment se figurer, en pareil cas, qu'il mettra certains signes et indices pour guider ceux qui les cherchaient, et qu'il consignera ces indices par écrit, de manière à fournir aux hommes de tous les siècles et de tous les pays un moyen de découvrir ces mêmes trésors. Cela est directement contraire au but qu'il se serait proposé en les cachant. » Malgré cela, les chercheurs s'étaient à un moment tellement multipliés en Égypte que, ajoute Ibn Khaldoun⁽²⁾, « sous le dernier règne⁽³⁾, lorsqu'on mit des impositions sur les diverses contrées, et sur les différents genres d'industrie, on en mit aussi sur les gens qui font métier de chercher les trésors ». Cette croyance aux trésors cachés, qui a subsisté de tout temps en Égypte, a fait croire que les voyageurs européens étaient de simples magiciens qui venaient enlever les trésors du temps passé⁽⁴⁾.

¹ IBN KHALDOUN, *Prolegomènes*, dans l'*Abd el-Latif* de S. de Sacy, p. 513.

² IBN KHALDOUN, *apud* Sacy, *Abd el-Latif*, p. 515.

³ Probablement sous el-Melek al-Ashraf Chaïban, p. 764-778, 95.

⁴ LUCAS, *Voyage en Égypte*, t. III, p. 67, éd. de 1714. « On publiait partout que j'avais le secret, avec mon bâton, de voir dans les lieux les plus obscurs et même à travers les rochers et les murailles les plus épaisses, et que j'avais par ce moyen découvert tous les trésors qui étaient dans les montagnes d'où nous venions, et que je reviendrais sans doute dans une autre occasion les enlever sans être aperçu de personne » ; et à la page 50 du tome II, Lucas raconte que le pacha, à l'instigation d'un Vénitien qui lui avait assuré que le château du Vieux-Caire renferme un trésor, détruisit les talismans qui empêchaient l'ensablement du Nil près de l'île de la Ronde (Roda). Cf. également t. III, p. 52.

La recherche des trésors est connue en Égypte sous le nom de **مطلب**, pl. : **مطالب**, et ce mot au sens de *trésor caché* paraît être particulier à cette contrée. Nous avons déjà dit qu'il existe un grand nombre de manuscrits qui en traitent. Silvestre de Sacy⁽¹⁾ a donné une note sur le manuscrit de la Bibliothèque nationale de Paris n° 816 (2764 actuel), et l'on peut, au sujet des autres manuscrits de cette Bibliothèque, consulter le catalogue de Slane² n° 2763 a, 2767, 2357 n° 2 et 2602 n° 10. La recherche des trésors forme également l'objet de trois chapitres d'un ouvrage de Mohammed ben Mohammed ben Mohammed ben al-Hâgg al-Fâsi al-Abdari al-Qairawani at-Tilimsani, al-Maghribi, qui, après avoir étudié à Fez, se fixa au Caire où il fut professeur et qui y mourut en 1336. Son ouvrage, intitulé **شمس الانوار وكنوز الاسرار الكبرى**, a été imprimé au Caire en 1326³.

L'ouvrage que nous publions est tiré de plusieurs manuscrits qui portent, dans la bibliothèque du Musée du Caire, les numéros suivants :

N° 4609. PAPIER. — Feuilles 96 : hauteur 0 m. 019 mill. sur 0 m. 10 cent. de largeur. — 20 lignes par page.

Ce manuscrit, qui traite de la recherche des trésors, commence à la page 20 et finit à la page 217. Il en manque quatorze feuillets sans tenir compte de ce qui a disparu à la fin de l'ouvrage. Les feuillets qui manquent sont les suivants : un feuillet de la page 44 à la page 45, trois autres feuillets

¹ ABD EL-LATIF. *Relation de l'Égypte*, trad. S. de Sacy, p. 291.

² SLANE, *Catal. des manusc. arabes de la Bibl. nat.*, 1 vol. in-4°, Paris, 1893-1895. Il serait sans doute facile d'augmenter cette liste, si nous avions à notre disposition les catalogues des principales bibliothèques européennes.

³ Cf. BROCKELMANN, *Geschichte der arabischen Litteratur*, t. II, p. 83. Cette édition est à ajouter à Brockelmann, qui n'en indique aucune. La notice de Brockelmann, qui définit cet ouvrage *Geheimnisse der Buchstaben*, est complètement erronée, car il ne traite des secrets des lettres qu'au chapitre premier. C'est un traité de magie; on y enseigne le moyen de se faire aimer, de mettre en fuite les armées, de trouver les trésors, de se venger des oppresseurs, etc.

de la page 198 à la page 203. La pagination a été faite plus tard à l'encre rouge, en chiffres arabes, par un Européen qui en était probablement le possesseur. On trouve à la fin de l'ouvrage quatre feuillets dont deux se suivent et les deux autres ne se suivent pas. Ils portent au bas de la marge des notes de renvoi, qui sont écrites de la même main que le manuscrit. On trouve aussi trois autres feuillets ajoutés à l'ouvrage, mais d'une main différente. — Manuscrit du xvii^e siècle.

N^o 3726. PAPIER. — Feuillet 181 : hauteur 0 m. 14 cent. sur 0 m. 11 cent. — 13 lignes par page. Copie d'une main récente.

N^o 4300. — De ce manuscrit nous ne possédons qu'une copie. L'original appartenait à S. E. Johnson pacha, qui a bien voulu nous autoriser à en faire la publication, et qui l'avait acheté à la veuve d'Ahmad El-Halfawi demeurant à Dronkah : ce dernier le possédait depuis environ vingt ans. Nous remercions infiniment S. E. Johnson pacha de son obligeance, et nous devons remercier également M. Maspero, directeur général du Service des Antiquités, qui a bien voulu admettre cet ouvrage parmi les publications du Service.

Le manuscrit est écrit sur papier, et il a quatre-vingt-quatre feuillets de 0 m. 152 mill. de hauteur sur 0 m. 114 mill. de largeur et chaque feuillet comporte vingt-deux lignes. L'écriture n'en est pas belle, mais serrée, et le style en est vulgaire. Le commencement du manuscrit manque : quelques feuillets sont déplacés, et dans la marge, d'une largeur de deux centimètres, beaucoup d'indications sont ajoutées. Elles ont été mises par nous à leur place, comme faisant partie du texte, mais avec indication en tête qu'elles appartiennent à la marge. — Manuscrits du xv^e siècle.

Le texte que nous donnons dans notre ouvrage est celui de ce dernier manuscrit, mais augmenté de beaucoup de variantes empruntées aux deux autres manuscrits. Ces variantes sont souvent données entièrement

dans la partie arabe et en résumé dans la partie française, quand elles ne marquent qu'une simple différence de style. Quant à celles des autres manuscrits, nous les avons rejetées dans un appendice spécial.

En terminant, qu'on me permette d'indiquer brièvement les raisons qui ont décidé le Service des Antiquités à entreprendre cette publication. On peut dire sans exagérer que cet ouvrage a plus ruiné de monuments que la guerre ou les siècles : aujourd'hui encore, il ne se passe pas de saison et presque de mois, sans qu'un Magrèbin ou un magicien de profession ne vienne réciter des incantations ou brûler des parfums devant une scène gravée sur la paroi d'un temple ou d'un tombeau isolé, et ne l'attaque au pic ou même à la dynamite pour en extraire le trésor qu'il y croit dissimulé. Ils ont beau ne rien trouver, ils persévèrent, et lorsqu'ils n'ont point d'argent afin de travailler à leur propre compte, ils rencontrent toujours des gens crédules pour faire les frais des opérations. M. Maspero a pensé que, le jour où ce livre, au lieu de passer pour une rareté sans prix, serait pour quelques francs à la portée du premier venu, les naïfs qui y ont foi cesseraient bientôt de lui attacher l'importance qu'ils lui attribuent et se persuaderaient aisément que les trésors qu'il décrit ont été enlevés : les antiquités de l'Égypte auraient ainsi une chance de salut en plus. C'est pour cela surtout qu'après avoir réussi à se procurer les manuscrits, il m'a chargé d'en publier et d'en traduire le texte : espérons que le résultat sera ce qu'il en attend.

AHMED BEY KAMAL.

Caire, 17 février 1908.

LIVRE DES PERLES ENFOUIES

ET DU MYSTÈRE PRÉCIEUX

AU SUJET DES INDICATIONS DES CACHETTES, DES TROUVAILLES ET DES TRÉSORS.

AU NOM DU DIEU GLÉMENT ET MISÉRICORDIEUX.

Ô VOUS QUI FACILITEZ LES AFFAIRES, FACILITEZ-NOUS LES NÔTRES.

Voici un livre qui contient les cachettes et les trésors du territoire égyptien et de ses environs.

Inspiré par Dieu, nous commençons par la cachette du Caire et de ses environs, ainsi que par leurs trésors.

Ceci a été copié dans les livres de nos ancêtres et transmis d'après eux, parce que nous étions sûrs de leur véracité, en ayant la preuve par leurs indications exactes.

§ 1^{er}. — AU VIEUX-CAIRE¹.

Lorsque vous arriverez (que Dieu vous accorde le salut) sur le territoire égyptien, cherchez Babylone d'Égypte et demandez où se trouve Qasr ech-Chamî. Quand vous l'aurez traversé, cherchez dans les environs, du côté du Nil, une église appelée « Kéniset Anba-Manqoura ». C'est une église fort connue. Elle a ceci de particulier qu'elle est surmontée d'une seule coupole et qu'elle ne renferme qu'un autel rectangulaire: à chacun des quatre coins se trouve un mastaba (estrade) contenant une jarre pleine de pièces de monnaie. Au milieu de l'endroit où se dresse l'autel, vous verrez dans le dais, un bonnet noir; creusez au-dessous à la profondeur d'une bonne taille d'homme, vous trouverez un naos plein de petits dinars. Si cela ne vous suffit pas, retirez complètement le naos et vous apercevrez un puits fermé: c'est le puits de la Dame bénie (la

¹ Tous les mots «Description» ont été remplacés par des paragraphes.

Sainte-Vierge). C'est un joli puits dont une moitié est bâtie en briques cuites et l'autre moitié est simplement taillée. Si vous y descendez, vous trouverez trois fenêtres, deux fermées et une ouverte; au-dessus de cette dernière est gravée une croix qui a la vertu d'empêcher d'entrer et de sortir par là. Faites des fumigations et vous verrez la croix s'écarter de la fenêtre; traînez-vous sur les genoux l'espace de quarante et un pas, puis levez-vous et vous apercevrez une porte à deux battants. Approchez-en l'encensoir et brûlez encore de l'encens, puis fermez la porte de la croisée. Écrivez sur un tesson de poterie crue les noms cités plus bas et jetez-le dans l'eau jaillissante, elle baissera avant même que le tesson la touche. Marchez et activez votre fumigation, vous verrez dans la salle trois compartiments pleins de lingots d'or. Chaque lingot pèse cent mithqals et porte sur une face une croix et sur l'autre l'effigie d'un moine assis sur une chaise: le dinar¹ vaut trente mithqals. Au milieu de cette salle pousse un nébaq (*Zizyphus lotus*) qui porte des fruits. Si vous coupez un de ces fruits en deux, vous verrez que la première moitié est rouge et que l'autre est jaune; ils guériront la lèpre, l'éléphantiasis et la cécité. Si vous mêlez un petit morceau de ces fruits à mille mithqals de mercure, ce dernier se convertira en pierre philosophale. Si vous frottez cette pierre philosophale avec de l'huile et que le malade s'en frictionne, il guérira. Si un aveugle s'en enduit l'œil, la lumière lui reviendra par la volonté de Dieu. Une fois votre affaire faite, ramenez l'eau à sa place, en écrivant l'incantation suivante: *داحلولا لا كادع طفه ويدع تم وكل*.

Formule pour ramener l'eau : *الحلوكادع*

L'encens doit être celui des églises, mélangé avec de l'agalliche trempée dans l'eau de roses.

Nous avons trouvé dans un autre manuscrit, dit l'auteur, que la formule suivante peut faire tarir l'eau de ce puits. L'intéressé doit la répéter pendant toutes ses opérations jusqu'à son départ.

Voici la formule qui se rapporte à Saturne :

Àl (2), Zirbâl (2), Houhiâl (2), Àl Chale^c, Ja'ouieh (2), Ieh (2), Bebeh, Benkeh, Bîtekfâl, la Hafi Kafi, Mîntar, Moté'îlak, la al. Descends, ô esprit pur, fidèle, à qui

¹ Je pense que dinar a été mis pour lingot, c'est-à-dire le lingot qui pèse un dinar.

appartiennent ces noms Chakha, Chamkha, Bitekfâl, la Hafi Kafi, Mamila, Motôr, Lekial, Allalmatia (2), Achialekh, Hafi'â, Amiliadhil, Betahâlba, Achânch, 'Ma. Les hautes montagnes s'inclinent devant la lumière de la face de Dieu, il n'y a de Dieu que lui, il est le premier Allah Magdihî, Bihî, Kam'achahlon. « Nous avons envoyé ce livre avec vérité. La vérité l'a apporté du ciel. » (*Coran*, chap. xvii, vers. 106.)

Ô anges respectables, obéissez à cet homme au nom de celui qui a soulevé les cieux, par la force de sa gloire, par la grandeur de sa puissance, par la grandeur de sa magnificence. Descendez sur cette eau, faites-la disparaître, arrêtez-la, chassez les esprits qui l'habitent et qui en ont la garde jusqu'à ce que j'aie accompli mes désirs ici. Que Dieu vous bénisse !

Vous devez répéter ceci dans toutes vos opérations jusqu'à ce que vous ayez fini et que vous ayez ramené l'eau (dans le puits). *Fin*.

§ 2. — LA MOSQUÉE DES ROUM.

Cherchez la mosquée connue sous le nom de Masgid er-Roum. A côté d'elle se trouve une impasse. Pénétrez-y, vous trouverez une salle, et un corridor est à l'est de la salle, une alcôve et deux colonnes. Cherchez au milieu de l'alcôve, à la moitié de la taille d'un homme, vous découvrirez une colonnette en grès que vous pouvez enlever et vous trouverez un bassin recouvert d'une pierre et plein de pièces de monnaie mises en dépôt. Prenez-en autant qu'il vous faut.

§ 3. — AU VIEUX-CAIRE.

Cherchez au Vieux-Caire le bain Dawama connu sous le nom de Hammâm el-Moqawqaz. Quand vous l'aurez trouvé, attendez le mois d'Houl (septembre), en vous dirigeant, à la tombée de la nuit, à l'époque de la pleine lune, vers le puits. Descendez dans ce puits béni, vous trouverez des biens autant qu'il vous en faut.

§ 4. — AU VIEUX-CAIRE.

Cherchez au Vieux-Caire le sycamore auprès duquel s'élève la mosquée du prophète Mohammed; vous verrez tout contre elle la saqié du roi, et, en face, à l'un des angles de la mosquée, un puits. Ensuite vous apercevrez une dalle qui n'est pas en albâtre et qu'il est assez difficile de distinguer du sol. Enlevez cette dalle, vous trouverez au-dessous un bassin contenant

beaucoup de richesses. Si quelqu'un vous a devancé, dirigez-vous à petits pas ou en sautillant, les pieds joints, vers le centre du mihrâb. Creusez là, vous trouverez une jarre brisée qui renferme un bocal. Sous la jarre se trouvent des urnes pleines d'écaillés de poisson, lesquelles sont un remède efficace pour le corps humain. Sous chaque urne se trouve une trappe enfouie à la profondeur de quatre mètres. Enlevez le remblai et descendez, vous trouverez une salle vaste comme une grande place, ainsi que des statues. Autour de la salle des portes fermées donnent accès à des chambres pleines d'or, d'argent, de vases, d'armes, etc. : ni opposant, ni obstacle ne pourront vous arrêter. Quant aux écaillés de poisson, c'est une pierre philosophale qui est de nature à transformer tout corps en argent. C'est tout.

Dans le manuscrit n° 3726, p. 27, on lit : « La mosquée de Mohammed (Dieu lui soit propice) est près de la mosquée d'Amr. Si vous y entrez, vous trouverez vers le sud une dalle qui ne se distingue pas de la terre et que vous pouvez enlever. Découvrez-la, vous trouverez au-dessous beaucoup de richesses. Servez-vous de l'encens des églises. *Fin.* »

§ 5. — LE CAIRE.

Dirigez-vous vers El-Raçad dans la montagne de Racheda au Caire, vous y verrez une mosquée dans laquelle poussent deux palmiers, en face de la montagne. Vous franchirez la première porte et vous trouverez sur votre main⁽¹⁾ un puits; laissez ce puits et avancez, vous trouverez une autre porte qui conduit à une place immense. A l'angle méridional de cette place, il y a un mihrâb bâti par el-Hâkim bi amr Allah.

Si vous trouvez ce mihrâb encore debout, prosternez-vous devant Dieu pour le remercier des biens qu'il vous a donnés; sachez que vous n'êtes plus pauvre et que la fortune vient à vous. Mesurez neuf pas à partir de ce mihrâb, en allant directement vers le nord, et creusez à la profondeur d'une taille d'homme, vous découvrirez une trappe que vous enlèverez. Après être descendu de sept marches, vous serez dans un vaste corridor; avancez-vous vers le fond, vous apercevrez une porte devant laquelle se dresse un bourreau tenant à la main la foudre de Dieu. Faites bien attention de ne pas

¹ Un mot manque au texte: droite, gauche.

approcher de lui, car il vous tuerait, mais prenez un autre corridor et marchez à droite, vous apercevrez sur votre droite la première maison qui est celle de Moqawqaz. Cherchez dans cette maison un puits dont il n'a jamais été nécessaire de faire disparaître l'eau. Descendez-y, vous y trouverez à moins d'une taille d'homme de la margelle dans la direction sud-est, une sorte de seau de Salomon. Fermez-le et pénétrez-y, vous trouverez d'abord trois vasques dont la première contient de l'eau douce d'une couleur plus rouge que celle du rubis, la deuxième en renferme également, mais la troisième a quatre liwân (compartiments) pleins de richesses. Rien ne vous arrêtera. Sachez en outre que l'eau rouge a la vertu de transformer le plomb en or. *Fin.*

Voir la page 90 du manuscrit n° 4609.

§ 6. — BABYLONE ED-DARAG.

Il y a à Babylon ed-Darag un puits nommé Bir el-Isam (le puits des ossements), qui est un des sept puits qui existent en Égypte. Le premier de ces puits, c'est celui de la grande église qui est sous l'influence de Saturne. Samedi, lorsque Saturne sera dans le Verseau (?), écrivez sur un fragment de poterie crue les noms que vous lirez plus loin. Fumigez ce fragment avec du mastic mâle (stagonie) et de l'assa foetida; après quoi, jetez-le dans le puits. L'eau disparaîtra de suite. Hâtez-vous alors d'y descendre et tout au fond vous trouverez un mastaba élevé, et trois grands degrés. À l'est du mastaba et juste en face, il y a un caveau en forme de corridor. Faites de fortes fumigations et une grande lumière. Pénétrez-y ensuite, vous trouverez un mastaba élevé. Chacun des trois côtés de ce mastaba est muni d'un grand degré. Montez sur le mastaba, vous trouverez une petite porte. Faites de fortes fumigations et lisez les formules magiques, vous apercevrez une ouverture par laquelle vous pénétrerez et marchez vers la grande chambre. Vous trouverez une église avec des lampes en cristal; dans chacune de ces lampes il y a une pierre précieuse dont l'éclat illumine la pièce entière. Dans cette dernière il y a un autel de bois d'ébène orné de deux boules d'or et un chandelier d'or surmonté d'une pierre précieuse aussi grosse qu'un œuf de poule qui éclaire toute la place. On y voit également de grands plats d'or, des plateaux d'or, des cuvettes et des aiguères en argent ainsi que de grands vases. De plus, vous apercevrez tout autour de l'église des caisses pleines de pièces de monnaie.

des divans (compartiments) renfermant chacun une meule d'or; parmi ces meules il y en a une dont le poids est d'un quibat. On ne connaît pas le nombre de toutes ces meules, mais chacune a été faite d'un mithqal de la pierre philosophale déposée là dans des jarres en fer. Au milieu de l'église, on voit soixante-dix monceaux de pièces de monnaie frappées au nom du roi, et des lingots d'or attachés en paquets au moyen d'un ruban d'or; ils sont empilés les uns sur les autres et montent jusqu'au plafond. Vous y trouverez encore des outils en très grand nombre, que Dieu seul peut compter. Au fond de la salle se dresse un trône d'argent sur lequel est posée une cassette d'or renfermant sept livres qui traitent des sciences du passé et trois autres qui indiquent la façon de faire les talismans et les anneaux magiques. On y trouve également un oiseau en argent semblable à une petite colombe. Quiconque porte cet oiseau dans son turban, devient invisible aux hommes, aux génies, aux bêtes féroces et aux oiseaux: il peut leur prendre tout ce qu'il veut sans être vu, tant que l'oiseau demeurera dans son turban.

Il y a encore dans ladite cassette neuf plaques d'or couvertes de caractères ayant la vertu de faire tarir les eaux, et un bonnet garni d'or et couvert d'une belle inscription magique. Celui qui porte ce bonnet sur la tête peut parcourir en un seul jour la distance qu'on pourrait faire en une année entière. Ladite cassette renferme aussi sept anneaux; quiconque porte l'un d'eux, aura à son service un géant qui accomplira à l'instant tout ses souhaits et qui le transportera où il voudra.

On y trouve encore une boîte remplie d'un collyre fait avec des pierres précieuses qui guérit immédiatement de la cécité celui qui s'en frotte les yeux. Outre cela il y a dans la salle une quantité innombrable d'objets doués de vertus magiques. Si vous voulez en prendre quoi que ce soit, il faut avoir un cynocéphale et l'immoler au milieu de la ville en disant: -Ô vous qui habitez cet endroit, voici votre offrande et votre encens! - Vous brûlez ensuite l'encens pour prendre tout ce qu'il vous faut. Si vous ne faites pas cette offrande, il vous sera non seulement impossible de rien toucher dans l'église, mais vous périrez sans pouvoir rien obtenir. Je vous prévient d'avance.

Voici les caractères qu'il faut écrire pour faire disparaître l'eau :

ع ذ م ر ع ٦ - ٦ + ٦ ٦ م ر ح ط +

vous trouverez un souterrain qui vous conduit à un réduit contenant de grandes richesses. Prenez ce qu'il vous faut. C'est tout.

§ 11. — BATANOUN (PROV. MENOUEH).

Au nord de ce village il y a une bâtisse en briques et en plâtre. Fouillez-y après l'avoir défoncée; vous trouverez deux petits vases en terre remplis de pièces de monnaie.

A l'ouest on trouve encore un bassin fait en argile et connu sous le nom d'El-Qanoun. Cherchez-y une maçonnerie en briques et en plâtre, et lorsque vous l'aurez trouvée, attaquez-la et défoncez-la, vous y découvrirez deux bocaux pleins de pièces de monnaie. Prenez ce qu'il vous faut. C'est tout.

§ 12. — BOUCH.

Au centre de Bouch s'élève l'église d'Abou Kelah, percée de trois portes. Pénétrez-y par la porte occidentale, vous verrez dans un mur une petite niche au nord de laquelle on voit représentées l'image d'Abou Kelah et une croix. Mettez-vous alors à côté du mur, près de la niche, et mesurez exactement quatre coudées; après y avoir creusé la longueur d'une demi-taille d'homme, vous trouverez, mon fils, une caisse pleine d'argent et les ustensiles de l'église. Prenez ce qu'il vous faut. C'est tout.

§ 13. — AHNAS EL-MADINEH.

Cherchez-y vers le sud l'église de Marie qui a sept coupes. Penetrez-y et regardez à gauche, sur le mur, l'image d'un cavalier vêtu d'un vêtement rouge: sa jument est grise. Ce cavalier tient en main un sabre dont la pointe est dirigée vers la terre; et un corbeau, qui se cramponne de ses griffes au ventre de la jument, la frappe à coups de bec. Creusez à la profondeur d'une coudée sous les pieds de l'animal, vous découvrirez un bocal en cuivre contenant dix mille dinars. Prenez ce qu'il vous faut. *Fin.*

Voir p. 170, ms. n° 4609.

§ 14. — AHNAS.

Cherchez à l'est d'Ahnas le puits de Bokham, connu sous le nom de Bir

Bakhâm el-Kenisah: il se reconnaît aux marches faites à l'intérieur. Descendez par ces marches et regardez en face, vous verrez une niche noire bâtie en briques crues au milieu de laquelle se trouve une croix; vous détruirez celle-ci et pénétrerez sans obstacle dans une pièce où vous trouverez beaucoup de richesses. Prenez, mon fils, ce que vous désirez. Attaquez ensuite la dixième marche qui est d'une couleur terne; vous y trouverez une plaque verte que vous pourrez enlever et vous trouverez au-dessous cinq pleines d'argent. Prenez ce qu'il vous faut. *Fin.*

§ 15. — AHNAS EL-MADINEH.

Rendez-vous à l'endroit destiné au jeu, vous y trouverez des colonnes dressées; sur le socle de l'une d'elles a été dessiné un aigle. Fouillez au-dessous de la tête de cet oiseau, vous trouverez des degrés conduisant à une chambrette qui contient beaucoup de richesses. Prenez ce qu'il vous faut. *Fin.*

Voir page 166 du manuscrit n° 4609 où cette description a été textuellement reproduite.

§ 16. — INDICATION POUR LE VOISINAGE DE BOUCH (DANS LA THÉBAÏDE).

Lorsque vous arriverez à Dallas, rendez-vous à la colonne consolidée avec du plomb. Elle se dresse sur la margelle d'un puits bouché d'une trappe. Sur le chapiteau se trouve une caisse faite avec la boue de la sagesse⁽¹⁾. Elle est creuse et contient des pierreries, des livres qui traitent de la sagesse. Montez sur la colonne et placez votre main sur cette caisse, il en sortira un petit faucon qui poussera de grands cris retentissants comme ceux du grand faucon. Récitez alors l'incantation (citée plus bas), en brûlant de l'encens, et mettez ensuite, près de la colonne, du côté est, un tapis rouge. Tirez de la cassette une petite boîte noire et jetez-la. Il faut remettre sur la colonne tout ce qui en tombe et continuer la fumigation avec du kondor et du bdellium. Voici l'incantation à réciter: - *Dahich, Nahich, Barbar, Marmar, Achader, Beba*, ouvrez

(1) La boue de sagesse est celle avec laquelle on fabrique les creusets où l'on fait fondre l'or et l'argent. C'est un mélange de glaise, de poil, de sel, de poudre de charbon et de paille fine de chanvre.

- ce que je vous ai ordonné de garder et ce que je vous ai confié -. Enlevez ensuite la colonne et prenez les biens que contient le puits.

A la page 40 et 41 du manuscrit n° 3706 il est dit : - Dallas, près de Bouhé, dans la Haute-Égypte.

- Quand vous serez arrivé à Dallas, cherchez la colonne consolidée avec du plomb et dressée au-dessus de l'orifice d'un puits. Cet orifice porte une empreinte et le chapiteau une caisse de sagesse, elle est creuse et pleine de bijoux. Elle porte écrit sur ses côtés le livre de sagesse. Placez votre main sur la caisse, il en sortira le gardien du trésor, sifflant et poussant de grands cris. Récitez, encens au feu, l'incantation et mettez près de la colonne, du côté est, un tapis rouge et jetez-y ensuite la caisse. Il faut remettre sur la colonne tout ce qui tombe sur terre, en fumigeant avec du kondor, du bdellium et en récitant cette incantation : - Dahich 2, Nahich 2, Barbar 2, Inchan 2, Darian 2, ouvrez - ce que je vous ai ordonné de garder, ce que je vous ai confié -. Enlevez ensuite la colonne et prenez l'argent qui se trouve dans le puits. Méfiez-vous de la trahison. *Fin.* -

§ 17. — DALLAS.

Dirigez-vous vers sa chapelle que vous reconnaîtrez aux créneaux dont elle est ornée. Cherchez la qiblah en dehors et mesurez à partir de là cinq bons pas; creusez juste à cette distance et à la profondeur d'une demi-taille d'homme, vous découvrirez une pierre sur une vasque. Dans la vasque on trouve dix charges d'argent. *Fin.*

A la page 41 du manuscrit n° 3706 cette description a été reproduite avec quelques légères modifications telles que : Dirigez-vous vers une chapelle ou un petit monastère, au lieu de : dirigez-vous vers sa chapelle, etc. A son côté sud il y a un puits, au lieu de : cherchez la qiblah en dehors; cinq pas au lieu de cinq bons pas; creusez près de cette distance, au lieu de : creusez juste à cette distance.

§ 18. — DALLAS.

En dehors de Dallas se trouve une mosquée ornée de créneaux et percée de deux portes, l'une au nord, l'autre à l'ouest. Elle renferme cinq colonnes, quatre blanches et la cinquième est jaune rougeâtre. Lorsque vous serez sûr d'avoir trouvé l'endroit indiqué, dirigez-vous vers le mihrâb et creusez-y jusqu'à la profondeur d'une taille d'homme. Vous rencontrerez alors un

dallage, de la cendre et du sable rouge. Enlevez tout cela : vous trouverez en dessous une plaque en albâtre blanc que vous pourrez enlever et vous découvrirez alors au-dessous une cachette pleine d'argent. Prenez-le et remettez le local en état. *Fin.*

§ 19. — DALLAS.

Rendez-vous au seuil de la porte ouest et creusez au-dessous à la profondeur d'une taille d'homme, vous trouverez un coffre plein d'argent. Prenez-le et remettez le local en état.

Cette description et la précédente ne forment qu'une seule à la page 41 du manuscrit n° 3726.

§ 20. — DALLAS.

Cherchez à Dallas le Masgid ar-Rahmah (mosquée de la Miséricorde) qui se reconnaît à trois palmiers poussant d'une même racine; à l'ouest de cette mosquée pousse également un *Zizyphus spina*. Entrez dans la mosquée et creusez à l'intérieur du mihrâb; vous découvrirez, à la profondeur d'une taille et demie, trois bœux pleins d'argent. Prenez ce qu'il vous faut et remettez le local en état.

Cette description a été textuellement reproduite à la page 43 du manuscrit n° 3726. On lit aussi au commencement du manuscrit n° 4609 ce qui suit : -Dallas. — Cherchez-y une mosquée dite Masgid er-Rahmah dans laquelle poussent d'une même racine et depuis un temps très reculé trois palmiers et du côté ouest un arbre. Creusez dans sa qiblah à une taille de profondeur; vous découvrirez douze bœux en argent pleins d'or. Employez l'encens des églises. -

§ 21. — DALLAS.

Cherchez-y le Masgid es-Sidrah (la mosquée du *Zizyphus spina*), que vous reconnaîtrez à ce que le soubassement de son mihrâb est bâti en pierre. Mettez-vous à l'extrémité est de ce mihrâb, du côté droit, et mesurez de là quatre pas, en allant vers le nord, puis faites une grande excavation; vous trouverez une seconde dalle. Enlevez celle-ci, vous en trouverez une troisième que vous enlèverez également. Mettez-vous à la place qu'elle occupait; vous trouverez un bassin plein d'argent, et du bois de sycomore portant tout autour des inscriptions. Otez ce bois et nettoyez la place qu'il occupait; vous découvrirez

un bassin avec son couvercle, plein de richesses que le propriétaire de la mosquée avait mises là en dépôt pour celui qui prendrait soin de la restauration de la mosquée.

Prenez ce qu'il vous faut, remettez le local en état. Tout ce qui est autorisé par la loi est bon. Méfiez-vous de la trahison. *Fin.*

On lit aux pages 43 et 44 du manuscrit n° 3726 après - nettoyez sa place - : vous trouverez un bassin couvert et plein de richesses mises en dépôt par le propriétaire de la mosquée pour la restauration du local. Prenez ce qu'il vous faut. *Fin.*

§ 22. — ELLAHOUN.

Dirigez-vous vers le couvent d'Abou Ishâq et laissez-le derrière vous. . . . mon fils, en avançant dans la direction nord-ouest, et vous trouverez à un demi-mille de distance neuf tombes recouvertes d'une couche de terre grise. Faites des fumigations et fouillez à l'est de chaque tombe, à la profondeur de deux tailles d'homme, dans des cailloux, des fragments de pierres et des débris: vous trouverez une plaque en calcaire, enlevez-la et descendez dans une grotte où repose le cadavre d'une jeune fille ayant à côté d'elle beaucoup d'argent. Prenez l'argent, les bijoux et les vêtements, en brûlant l'encens des églises. *Fin.*

J'ajoute ici, au sujet de ce couvent, un supplément qui se trouve mentionné aux pages 56 et 57 du manuscrit n° 3726.

Cherchez aussi dans son voisinage trois koms. Examinez-les, vous y trouverez deux statues à figure de chameau avec des mains et des pieds d'homme; mesurez, en partant de leur gauche, et faites des fumigations avec du poil de chameau et de la bouse de vache; vous trouverez à une demi-taille d'homme une trappe en pierre rouge que vous enlèverez. Descendez vingt et une marches; vous arriverez à une salle renfermant beaucoup de richesses, quatre mastabas remplis d'argent et un puits de 40 coudées de profondeur plein de toutes sortes d'objets précieux mis en dépôt. Encens continuellement au feu jusqu'à ce que vous sortiez sain et sauf de l'endroit. Méfiez-vous des gens du pays. *Fin.*

Cherchez à côté dudit couvent dix koms nommés Kiman el-Masallat (collines des obélisques). Creusez-y, vous découvrirez des œufs semblables à des œufs de pigeon. Prenez-en autant qu'il vous en faut et faites-les fondre avec de l'huile, du nitron et du tinal; vous aurez de l'argent pur. C'est tout.

§ 23. — DEIR ABOT ISHAQ.

Montez dans le couvent, du côté du bain; entrez dans le corridor et

cherchez-y un puits vide creusé dans le rocher; déblayez complètement ce puits de tous les décombres, vous y trouverez un souterrain. Entrez-y, vous rencontrerez un caveau avec une porte mal placée. Franchissez-la, vous arriverez à une salle contenant trois tas de monnaie; on y voit également trois rois couchés chacun sur un lit, qui sont les fondateurs de ce couvent. De même on y trouve une écuelle pleine de bijoux d'une grande valeur, d'objets précieux et de trésors. On y trouve, en outre, quelque chose qui ressemble au lupin; ce n'est pas du lupin, mais c'est le talisman de l'endroit.

Tout près de l'entrée de la chambre est un coffre en ivoire. C'est encore un autre talisman qui a des propriétés utiles. Quand vous aurez pris de l'argent, que vous voudrez sortir et que vous serez arrivé près du coffre, quelqu'un descendra d'en haut sur vous, en criant, avec l'intention de vous tuer : le coffre sera le deuxième obstacle. Si vous désirez faire disparaître tout cela, faites des fumigations avec des graines de jusquiame, du lait d'euphorbe indien, des graines de caroube, du kondor, de la sandaraque, du bdellium et de la sarcocolle sèche. Prenez alors tout ce que vous voudrez sans que personne vous arrête. C'est tout.

Sachez que vous apercevrez devant vous un sabre avec anneau à la poignée et que vous verrez un roi debout sur son lit, vêtu d'un vêtement, et portant une couronne toute incrustée de pierreries. Ces (dernières parures) valent toutes les richesses qui se trouvent en cet endroit dans quatre coffres. Sortez par une fente naturelle et marchez-y, vous sortirez par la caverne d'Eglein. Servez-vous de la coriandre en guise d'encens⁽¹⁾.

§ 24. — LA ROUTE DE LA MINE DE WÂDI-QANDÏL.

Laissez derrière vous Birket el-Habasch, et, vous dirigeant vers le sud-est, vous arriverez à la montagne de Misann. Laissez ensuite Dagleh à droite et le cirque des Romains à gauche, marchez juste entre les deux, et vous trouverez devant vous un wâdi ouvert : c'est Wâdi-Qandîl. Une lampe en pierre.

¹ Ce passage, à partir de «Sachez que» jusqu'à la fin, se trouve en marge, et je ne sais pas s'il appartient ou non à ce paragraphe. Celui-ci se trouve aussi reproduit, avec beaucoup de variantes, aux pages 36 et 109 du manuscrit n° 3726.

suspendue par une chaîne également en pierre, en marque l'entrée. Une pierre rouge que nous avons transportée d'Héliopolis et que vous trouverez sur votre passage, est adhérente au côté extérieur en face de l'entrée du wâdi. Vous verrez que c'est un wâdi grand et vaste. Quand vous l'aurez reconnu, entrez-y, et poussez avant jusqu'à la moitié. Alors vous trouverez un sol tout noir comme le collyre en poudre (d'antimoine), entouré d'un épaulement tracé sur la surface de la terre : il enveloppe une superficie d'un feddan mesurée avec la perche d'arpenteur. C'est un minéral plus lourd que le plomb; un rotoli de ce minéral donne dix onces (d'or). Triez-le et criblez-le : vous aurez la quantité que nous avons mentionnée.

On lit aux pages 114 et 115 du manuscrit n° 3609 : « Cherchez à Wâdi-Qandil la montagne de Misann, en laissant le cirque des Romains à droite et Dagleh à gauche : juste entre ces deux se trouve Wâdi-Qandil. Ce wâdi se reconnaît à ce qu'il est étroit et difficile à parcourir; jadis, il y avait à son entrée une lampe en pierre noire prise ailleurs que dans la montagne. C'est un wâdi profond et grand. Marchez au milieu, vous trouverez une digue de pierres faite de main d'homme, entourant un sol noir et lisse. Elle est divisée en sections et ses pierres adhèrent profondément au sol. Elle entoure l'espace d'un feddan mesuré à la perche d'arpenteur. C'est un minéral excellent dont un rotoli donne dix onces égyptiennes d'or. »

Dans un autre manuscrit on lit : « Laissez Birket el-Habasch derrière vous et dirigez-vous vers l'est par le cirque des Romains : vous trouverez un wâdi à l'entrée duquel se trouve une lampe en pierre rapportée d'Héliopolis, près de Matariéh. Ce n'est pas une pierre comme celles qu'on trouve dans les montagnes, mais un produit de la magie (mot à mot : science de la plume et des talismans). Cherchez-y une cavité où vous pénétrerez. Encens au feu : coriandre, kondor, sandaraque, sang dragon, styrax liquide et sec. Alors vous découvrirez une maçonnerie dans le sol. Tachez habilement de la démolir, en la battant avec du feu et en Péteignant avec du vinaigre; la moitié s'effritera. Attendez que la fumée se soit dissipée, puis descendez par une pente en spirale avec une bougie parfumée, et vous rencontrerez un puits dangereux. Franchissez-le et passez outre : vous trouverez un réduit garni de quatre livans contenant chacun cent mille arداب de disques d'or qui pèsent chacun dix onces. Prenez-les en silence et en faisant brûler sans cesse du parfum. »

Aux pages 21 et 22 du manuscrit n° 3746, on lit également : « Description d'une mine dans la route conduisant de Wâdi-Qandil au Caire.

« Il vous dit : Laissez le Birket el-Habasch derrière vous et dirigez-vous vers le sud-est, jusqu'à ce que vous arriviez dans la montagne de Misann : Dagleh sera alors à droite et le cirque des Romains à gauche. Cheminez entre les deux, et vous trouverez devant vous :

peu après être parti, un wâdi ouvert : c'est le Wâdi-Qandîl que vous cherchez. Ce wâdi se reconnaît à une lampe en pierre suspendue à son entrée avec une chaîne également en pierre.

Vous verrez, en partant pour le wâdi et en arrivant juste en face de son entrée, une pierre rouge adhérent en dehors à la paroi dudit wâdi, pierre qui fut transportée par nous d'Héliopolis. Vous verrez que c'est un wâdi grand et vaste. Quand vous l'aurez reconnu, pénétrez-y jusqu'au milieu : vous y trouverez un sol aussi noir que le kohol noir. Il est entouré par une digue en pierre munie d'une ouverture au ras du sol. Cette terre noire couvre un feddan, et c'est un minéral d'or plus pesant que le plomb; un rotoli donne dix onces d'or. C'est tout. »

§ 25. — WÂDI-QANDÎL.

(En marge.)

Allez à Birket-Moghafir et de là vers l'est, en laissant sur la droite Dagleh jusqu'à ce que vous arriviez au Wâdi-Qandîl. Lorsque vous y arriverez, vous verrez que c'est un wâdi de belle apparence, blanc, et dont les sentiers sont étroits : il domine Wâdi el-Nazm. Cherchez à son extrémité dix tombeaux de femmes qui semblent des tas d'ordures. Creusez à l'est de chaque tombeau à la profondeur d'une qamah et d'un basta (c'est-à-dire d'une taille d'homme plus son bras levé); vous trouverez un cadavre de femme et près de lui ses richesses. Les dix mastabas sont de même. Cherchez ensuite dix tombeaux d'hommes qui ressemblent à des carrés de légumes. Creusez à une taille d'homme à l'ouest du côté de leurs têtes, vous trouverez un mort avec son argent à côté de lui. Encens au feu en graines de jusquiame, en vitis, en mandragore, en acore, en réglisse, en *وك وس* (?) et en bdellium. *Fin.*

On lit le commencement de cette description à la page 115 du manuscrit n° 4609.

§ 26. — MAHALLET-WÂQID AU DELÀ DE DAMCHICH.

Allez à l'ouest de Mahallet-Wâqid, vous trouverez un kôm dit Kôm el-Iaîm. Il se reconnaît à une pierre de colonne dressée, semblable à celle d'un pressoir, et qui porte une inscription grecque. Lorsque vous l'aurez reconnue, creusez dans le kôm, et vous découvrirez une espèce de terre aussi pesante que la *semence* de radis : un rotoli donne huit onces d'or. Plus vos fouilles seront profondes, meilleure sera la terre. C'est tout.

§ 27. — TAKLAH À GIZEH, PRÈS DE BOURG-ANTAR.

Cherchez à Taklah une terre couverte de tessons, ayant une superficie d'un feddan, puis creusez au milieu de cette terre, à la profondeur d'une coudée : vous trouverez des graines ressemblant à des lentilles et à la semence de radis. Prenez-en, broyez-les, puis faites-les fondre dans de l'huile d'olive : un rotoli vous donnera dix onces d'or.

§ 28. — BON ENDRUIT À HÉLOUÂN.

Éloignez-vous de Hélouân jusqu'à ce que vous rencontriez une montagne très blanche et ronde, et laissez-la derrière vous sur la droite : vous trouverez près de là, sur la gauche, une autre montagne rouge. Traversez-la, en vous dirigeant vers l'est, jusqu'à ce que vous rencontriez un wâdi vaste et grand ayant les flancs élevés; marchez-y jusqu'à ce qu'il bifurque, et entrez alors dans le bras de gauche jusqu'à ce que vous sortiez par un endroit où il y a trois détours. Lorsque vous les aurez franchis, vous trouverez un sol gris de plomb, salin et sulfureux, et répandant l'odeur du soufre. Une fois là, creusez à la moitié d'une demi-taille d'homme, vous trouverez de l'or en forme de tubercules de topinambour, dont un rotoli donnera neuf onces d'or. Si vous ajoutez à chacun de ces rotolis la moitié, ou le quart de son poids de chair de sabot (?) et que vous le pétrissiez avec de l'huile et le pressiez ensuite, il en coulera de l'or⁽¹⁾. *Fin.*

⁽¹⁾ Cette description se trouve reproduite aux pages 94 et 95 du manuscrit n° 3706, avec les deux variantes suivantes :

1° «Vous trouverez un sol gris de plomb et un cimetièrè répandant une odeur. Si vous faites du feu sur ce sol il se dessine (sic). Une fois là, creusez, etc. A moins que le copiste n'ait fait une erreur ou bien qu'il ait omis une partie de la phrase, l'auteur du manuscrit a voulu dire par « il se dessine » qu'il (le cimetièrè) paraîtra aux yeux.

2° «Mais ajoutez à chaque rotoli quatre onces de chair de sabot (?). Pétrissez-le avec de l'huile d'olive et pressez-le, il en découlera de l'or. C'est tout.»

§ 29. — GEBEL EL-MOQATTAB⁽¹⁾.

(En marge.)

Laissez derrière vous Tell en-Nour et dirigez-vous vers Maqam el-Momîn, puis dépassez-le, vous vous trouverez alors sur les plans bas de la montagne. Parcourez le premier, le deuxième et le troisième mille, puis arrêtez-vous là, et regardez dans la direction de Tell en-Nour : vous constaterez qu'on ne voit plus ce village. Vous chercherez en cet endroit une pierre en forme de lit. Lorsque vous l'aurez trouvée et que vous serez monté au-dessus, cherchez en face, vers l'est, une fissure naturelle, étroite, qui cache l'entrée d'une caverne. Entrez-y, en élargissant le passage : vous vous trouverez ainsi en présence d'une autre caverne où vous pourrez également pénétrer en élargissant l'entrée. Vous trouverez ensuite du sable jaune : déblayez-le entièrement et passez, vous rencontrerez une grotte ayant un orifice semblable à celui d'un four et d'où part une pente qui conduit à un puits. Ne vous y engagez pas, mais allumez votre lumière et reconnaissez-vous. Regardez ensuite à gauche, vous verrez une grande pierre derrière laquelle se trouve une fente pareille à une porte, et de laquelle part une pente qui conduit à un puits. Sur le rebord de ce puits sont des crochets. Franchissez le rebord, en vous tenant par les crochets, vous verrez alors une idole devant vous, semblable à un bourreau, que nous avons rendue impuissante. Passez alors dans une salle contenant vingt-cinq cellules pleines de richesses et de trésors royaux. Vous y verrez aussi un sabre affilé suspendu à une porte renfermant des cadavres : prenez-le. Au milieu de cette salle se dresse la table même qu'El-Hakîm avait examinée et dont il a annulé le talisman. Prenez de ces trésors ce qu'il vous plaira. C'est tout.

§ 30. — QASÂ ET GOMMEZA.

Partez de Moqattab, en vous dirigeant vers Atabet el-Gammalîn et de là continuez votre route jusqu'à l'endroit nommé Qasâ wa'l Gommeza.

Laissez cet endroit derrière vous, en vous dirigeant vers l'est, vous rencontrerez à une distance de deux milles ordinaires, selon d'autres de

¹ Gebel el-Moqattab est appelé dans le manuscrit n° 4609, p. 88, Gebel el-Motaïm.

deux milles romains, un wâdi connu sous le nom de Wâdi el-Hâtab. Allez jusqu'au fond de ce wâdi, vous trouverez trois walgats ¹ pareilles qui, d'après quelques traditions, sont disposées sur un même alignement. La première s'appelle Walgat er-Rous, la seconde Walgat ech-Chaql, la troisième Walgat el-Khethey. Ces trois walgats sont entourées d'une muraille construite en pierres superposées et dressées debout comme un homme. Renversez-la, vous verrez qu'il y a au-dessous un puits. Descendez-y par quarante degrés, vous arriverez à un endroit immense terminé par un corridor qui vous mène à une caverne pleine de lingots d'or. Prenez ce qu'il vous faut et remettez tout en place.

Dirigez-vous ensuite vers Walgat er-Rous qui est à la tête des autres walgats. Entrez-y : vous trouverez au milieu un rocher aussi long que large de dix coudées, et il s'y trouve un mihrâb taillé avec le fer. Fouillez sous le rocher (selon d'autres sous le mihrâb), à la profondeur d'une coudée malékite, vous trouverez une trappe avec une chaîne (selon d'autres avec un anneau en or). Enlevez-la et attendez que les exhalaisons soient dissipées. Descendez alors par douze marches (selon d'autres par trois seulement), vous arriverez à une porte ouverte d'où part un corridor long d'une perche d'arpenteur. Il vous conduit à une grande porte qui donne accès à une salle divisée en quatre compartiments dont chacun a vingt coudées de longueur. Fouillez-y : vous les trouverez remplis du sol au plafond de lingots d'or en forme de briques. Vous trouverez aussi dans la dite salle une vasque recouverte par l'eau et pleine de richesses et de chatons de bagues. A l'entrée de chaque compartiment est une citerne pleine de dinars appartenant au roi. Là aussi sont sept boîtes pleines de talismans et d'autres objets. Rendez-vous ensuite vers la deuxième walgat qui contient des tessons. Montez-y, vous trouverez des tessons de zirs cassés ainsi qu'un amas de pierres. Nettoyez complètement cet amas, vous découvrirez une pierre en granit portant une croix du côté de l'Orient. Mesurez à partir de là vers l'est six coudées (selon d'autres, cinq ou quatre coudées), et creusez à la profondeur d'une grande coudée : vous découvrirez une trappe en bois de sycomore recouverte d'une feuille d'or rouge. Enlevez-la et attendez que les exhalaisons soient dissipées, car elles sont dangereuses. Descendez ensuite dans un

¹ Walgat, *كَلْبَة* «caverne, retraite, enfoncement».

château dont le sol est couvert de peaux de moutons et bourré de lingots à tel point qu'on ne peut y pénétrer : ils sont couverts de peaux d'éléphants. Autour de ce château il y a des cellules pleines de dinars frappés, que le roi avait mis de côté pour sa fille Siouça la Grecque ; selon d'autres manuscrits, ces dinars ont été mis de côté par le roi grec, le fils de Siouça. Aussi selon un autre manuscrit, il y a là des bassins pleins de dinars et de lingots couverts de peaux d'éléphants. A l'entour sont vingt cellules pleines d'objets précieux, de trésors, de vases et d'armes. Dans une de ces cellules le roi lui-même dormant sur son lit, ayant sur lui ses vêtements et à côté de lui des bijoux royaux et des trésors. Prenez ce qu'il vous faut et ne vous approchez pas du roi, ni des objets qui l'entourent.

L'encens est du kondor, de la sandaraque, de l'assa foetida (selon d'autres du styrax liquide et sec) et du bdellium. Lisez au moment de la fumigation le chapitre xcvi de la Nuit célèbre et la fin du chapitre lxxv de la Résurrection (Coran).

Les variantes indiquées ici sont tirées du manuscrit n° 3726, p. 50-54.

§ 31. — SAFT EL-MOLOUK À GIZEH.

Il y a à Saft el-Molouk une maçonnerie faite en briques et en plâtre. Défoncez-la en son milieu, vous y trouverez un demi-ardeb d'argent.

§ 32. — GROTTÉ DES CHATS AU CAIRE.

Lorsque vous arriverez au Caire, demandez, mon fils, où se trouve le cimetière des Béni-Israël dans lequel est la Grotte des Chats. Si vous désirez y entrer (d'après d'autres, lorsqu'on vous l'aura indiquée), prenez avec vous un long fil et attachez à son bout un clou (selon d'autres, prenez avec vous une très longue corde et un grand clou pesant un rotoli et demi). Enfoncez le clou en dehors, dans le mur où se trouve la porte et entrez, en tenant le fil à la main droite, puis marchez ainsi jusqu'à ce que vous arriviez aux chats, avec une lumière intense. Vous verrez parmi ces chats, un chat qui a le cou et la tête de travers et qui a dans son ventre le livre de la sagesse.

Ces chats, faits avec de la boue de la sagesse, renferment chacun dans leur corps mille dinars. Quand vous sortirez, vous verrez devant vous plusieurs

portes : tenez le fil pour revenir par la porte où vous étiez rentré. (Selon d'autres, lorsque vous voudrez sortir, tirez la corde et sortez par où vous étiez entré, après avoir pris dans le ventre des chats la quantité de dinars qu'il vous faut.) Encens des églises au feu.

Les variantes sont données d'après quelques feuilles ajoutées à la fin du manuscrit n° 4609, et qui n'en font pas partie.

§ 33. — DESCRIPTION EN VERS AU SUJET DE BIR EL-BAZABIZ, À MINET-AME.

1. Si l'homme n'a rien qui le préoccupe, il doit supporter sa destinée avec patience.
2. Ô adolescent! Celui qui vous a donné hier et vous a fait don des richesses dans le temps passé.
3. vous en donnera dans sa bonté tant que vous voudrez, et il vous en accordera certainement une part sans aucun doute.
4. Suivez les passages qui conduisent au vieux puits et marchez à partir de ce puits sur la digue,
5. jusqu'à une arche où vous trouverez à droite un sol ressemblant à une île.
6. Là, vous vous arrêterez pour vous diriger vers ce sol et monter au-dessus.
7. Vous trouverez au centre d'un bassin un puits peu profond et carré, il est bâti en briques et en chaux.
8. Écrivez alors ces noms magiques sur sept tessons à l'heure de midi, étant dans l'état de celui qui observe une retraite spirituelle.
9. Faites des fumigations avec le styrax liquide et sec et avec le romarin; surtout n'oubliez pas ce dernier, car vous ne seriez pas excusable.
10. Jeûnez le jour où l'ouverture de ce puits aura lieu et rendez-vous-y, puis retournez en rétrogradant.
11. Jetez-y alors les sept tessons et retournez-vous-en rapidement, afin que votre esprit ne soit pas troublé par le bouillonnement impétueux
12. qui se fera entendre, semblable à celui d'une marmite qui bout sur un feu très violent.
13. et qui s'élèvera jusqu'à l'ouverture du puits, retombera ensuite et disparaîtra complètement.
14. Après cela, descendez-y sans crainte et arrêtez-vous avec précaution et plein de résolution, vous réussirez.

15. Dirigez-vous vers la cavité dont il sera question, vous la trouverez facilement, car elle se trouve dans le mur du puits.

16. Regardez, jeune homme, vous trouverez dans le puits quelque chose qui ressemble à des gouttières : comprenez bien, elles sont près de la cavité.

17. Au-dessous de cette dernière il y a une pierre en *hisam* faisant partie de celles que nous avons transportées des mines de la mer.

18. Regardez, vous trouverez (représenté) sur cette pierre un arc magique : c'est évidemment un secret qui vous est venu facilement.

19. Jeune homme ! Mettez-y une empreinte de cire et jetez l'empreinte avec de l'encens que vous a désigné le lecteur,

20. vous verrez dans une veine un sentier trois fois plus long (que le puits).

21. Dans sa partie antérieure est une pierre appelée *Haïtam*, appartenant à Maït. C'est l'œuvre des démons du temps passé :

22. Regardez-la de côté, vous verrez qu'elle s'allonge et qu'elle devient un corridor, à l'intérieur duquel se trouve un voile.

23. Faites des fumigations avec de la fêrule et de la rue, frottez (la pierre) avec du sang de poule,

24. qui doit être aussi noire qu'un corbeau et sans aucune tache, ni blanche ni jaune.

25. Retenez bien mes conseils et pétrissez pour la dite pierre les deux espèces d'encens (fêrule et rue) mentionnés plus haut avec du vin.

26. Le mur s'entr'ouvrira, et alors la pierre se détachera d'elle-même en tombant en avant. Ne vous pressez pas et ne courez pas pour entrer;

27. mais, attendez un peu, ensuite pénétrez sans crainte : (vous trouverez) quatre, plus dix précédées de dix autres

28. pierres brillantes (?) avec de l'or éclatant comme de la braïse.

29. Les rois en avaient déjà dépensé la cinquième partie; le reste sera pour une personne quelconque (qui trouvera le trésor).

30. Combien de Turess parmi les Égyptiens avaient eu grand désir d'obtenir (ces trésors)

31. et dont quelques-uns nous trompent, et quelques autres en auront une partie dont ils vivront sans peine (?).

32. Ce n'est que par occasion, pour quelques jours du mois.

dans sa qiblah : vous y trouverez un bassin en granit cimenté et plein de dinars. Prenez-y ce qu'il vous faut.

A la page 307 du manuscrit n° 3726 il est dit : -Le Grand Aghour de Qalioubieh. — Cherchez-y une ancienne mosquée d'Amr. Fouillez dans sa qiblah à la profondeur d'une taille d'homme, vous trouverez un bassin en granit cimenté et plein. Prenez-le et remettez la mosquée en l'état primitif. -

§ 35. — MENOUF EL-OLA.

Cherchez hors du village un puits surmonté d'une maçonnerie. Vous y trouverez une cachette. Ouvrez-en les fondations : vous y trouverez des monnaies romaines que vous pourrez prendre. La fumigation doit se faire avec du kondor et de la sandaraque.

§ 36. — MENOUF EL-OLA.

(En marge.)

Cherchez-y une mosquée appelée Gamî en-Nebi « Mosquée du Prophète », sur lui le salut ! Vous y trouverez deux colonnes dont l'une est creuse et que vous reconnaîtrez à ce qu'elle porte un trou. Agrandissez ce trou avec un grand foret et prenez ce que contient le creux de la colonne. C'est tout.

§ 37. — TOURAH ET MA'SARA.

Sachez qu'il y a entre ces deux villages une colline élevée rouge et grande, et, tout proche, un cimetière entouré d'une enceinte, semblable à celle qui entoure ordinairement les châteaux. Si vous constatez que cette colline est intacte, escaladez-la et creusez-y à la profondeur d'une taille d'homme, plus un bras levé. Vous apercevrez alors une pierre debout, carrée, semblable à la meule d'un pressoir à huile. Enlevez-la et fouillez au-dessous à la profondeur d'une taille d'homme et demie dans un entassement formé de décombres, de tessons et d'ossements ; vous trouverez un mastaba bâti en briques cimentées. Démolissez-le à la profondeur d'une coudée, en faisant des fumigations avec de la myrrhe, de l'aloès, de l'assa fœtida, du bdellium, de la fiente de gazelle et du romarin mâle, et en récitant le psaume de la guerre *Nasiri*(?).

vous y trouverez cinq charges de pièces de monnaie. C'est le trésor du prince Saloudah, qui vivait dans un couvent aux environs de Suez.

§ 38. — CHABAS EGI-CHOUBADA.

Au sud de ce village, vous trouverez un puits sur lequel se dressent deux colonnes flanquant une niche. Creusez dans cette niche à la profondeur d'une coudée, en brûlant de l'encens des églises : vous verrez qu'elle contient le Zaka du trésor estimé à trois weiba d'argent.

§ 39. — ASHMA.

A l'est d'Ashma, il y a une bâtisse en briques et en plâtre. Mesurez trois coudées malékites à partir de cette bâtisse, puis descendez ; vous trouverez un caveau que vous percerez et que vous arroserez avec de l'eau. Il s'effritera. Déblayez-le : vous descendrez dans un endroit qui renferme un mort étendu sur un lit, ayant à côté de lui tout ce qu'il possédait. Prenez ce que vous voudrez. C'est tout.

§ 40. — FASHIET EL-ABQAR.

A l'ouest de ce village il y a des auges en pierre. Soulevez l'une d'elles, et vous découvrirez une cachette. Prenez-y autant qu'il vous plaira.

§ 41. — BATANON.

Au nord de Batanon s'élèvent deux bains près d'une bâtisse faite en briques et en plâtre. Quand vous l'aurez trouvée, fouillez au milieu après l'avoir défoncée : vous la trouverez pleine d'argent. C'est tout.

§ 42. — FASHIET EL-MANARAH.

Cherchez la plus ancienne mosquée de Fashiet el-Manarah. Penétrez y et creusez dans son mihrab à la profondeur d'une taille d'homme plus un bras

levé; vous y trouverez un pot plein de pièces de monnaie. Prenez ce qu'il vous faut. *Fin.*

§ 43. — MAHALLET EL-QAÇAB.

Cherchez l'ancien canal, sur les bords duquel sont des mottes de terre; cherchez aussi près de ces mottes deux bassins. Prenez le milieu de l'intervalle qui sépare ces deux bassins et creusez à la profondeur d'une taille d'homme; vous y trouverez une cachette pleine d'argent. Prenez-le. C'est tout.

§ 44. — CHIBIN EL-QANAÏIR.

A l'ouest de ce village est une jolie mosquée avec un minaret. Creusez dans son mihrab à la profondeur d'une taille d'homme; vous y trouverez un pot plein de pièces de monnaie.

§ 45. — SANHOUR EL-MADINAH. AU FAYOUM.

Cherchez à Sanhour el-Madinah une mosquée d'Amr bâtie en briques cuites. Creusez dans sa qiblah à la profondeur d'une taille d'homme plus un bras levé; vous y trouverez deux jarres pleines de pièces de monnaie. La mosquée se reconnaît à ce qu'elle a un seuil de porphyre.

§ 46. — BATANON.

Cherchez à l'ouest de Batanon un bassin en pierre et cherchez aussi sept pierres rangées sur une seule ligne. Fouillez à la distance d'une coudée à partir de n'importe quelle pierre, en allant vers le nord; vous trouverez une vasque pleine d'argent. — Arrachez n'importe laquelle de ces pierres, vous découvrirez une cachette. Prenez ce qu'il vous faut. Ces pierres sont en forme d'auges. *Fin.*

§ 47. — SAHRAGT EL-KÖBRA.

Allez vers le sud de ce village à l'endroit où il y a un ancien puits avec une niche dans la paroi sud. Dans cette niche, il y a une pierre blanche sur laquelle

est dessinée une croix. Détachez-la: vous trouverez derrière elle un pot renfermant cinq mille dinars romains. Pas d'encens ni d'obstacle. *Fin.*

§ 48. — MAHALLET EL-QAÇAB.

Cherchez l'ancien fleuve, sur les bords duquel sont des bâtisses faites avec des briques et du plâtre. Tout près de ce fleuve sont deux bassins. Prenez le milieu de l'intervalle qui les sépare et creusez juste à cette distance à la profondeur d'une taille d'homme; vous trouverez un dépôt d'argent. Prenez-le. C'est tout.

Cette description est répétée deux fois mot pour mot dans nos manuscrits.

§ 49. — TALH.

Dans l'ancienne mosquée de Talh il y a une grosse colonne qui porte une marque bleue. Donnez-lui un coup de pic; elle se déplacera et vous prendrez ce qu'elle contient.

§ 50. — WASIM.

A l'est de Wasim s'élève la mosquée où est le mausolée d'Amr ibn el-Âs, que Dieu soit satisfait de lui! Regardez vers l'est à la portée d'une flèche; vous trouverez des auges qui appartenaient aux Omeyyades. Quelques-unes de ces auges sont faites avec des briques crues, d'autres avec des briques cuites. Fouillez au-dessous de n'importe laquelle à la profondeur d'une taille d'homme; vous y trouverez un bassin contenant sept mille dinars en or. Les auges sont faites au-dessus de cette cachette.

§ 51. — VIEUX-CAIRE.

Cherchez au Vieux-Caire, au-dessous de l'église El-Mo'allaqah ¹⁾, une mosquée qui a une porte cintrée, une fenêtre donnant sur la rue, trois mihrab, une niche pour la lampe et une maqsourah ²⁾ ayant l'apparence d'un petit réduit.

¹⁾ El-Mo'allaqah est une des églises coptes du Vieux-Caire. Elle se compose de trois étages dont le premier forme une mosquée et les deux autres des églises superposées. C'est grâce à la description que donne notre manuscrit que nous connaissons cette ancienne mosquée, dont le souvenir a été longtemps perdu.

²⁾ Corrigez مقصورة du manuscrit et du texte imprimé en مقصورة.

Pénétrez-y et fouillez à la profondeur d'une taille d'homme : vous trouverez une trappe que vous soulèverez. Vous descendrez dans un caveau qui s'étend sous la mosquée appelée Gâme' il Qobbah. Traversez cette mosquée : vous arriverez à une grande chambre contenant quarante-deux amas de dinars en or. Ces dinars appartenaient à Moqawqiz, roi d'Égypte. Prenez-en autant qu'il vous faut et remettez, en sortant, les choses en l'état primitif. C'est tout.

Voir cette description aux pages 26, 27 du manuscrit n° 3726.

§ 52. — MASGID ER-RAHMAH OU MOSQUÉE DE LA MISÉRICORDE.

Cherchez au Caire le Masgid er-Rahmah, que vous reconnaîtrez à trois palmiers poussant sur un même tronc ; au nord de cette mosquée se trouve une statue antique. Pénétrez dans la mosquée et fouillez dans la qiblah à la profondeur d'une coudée ; vous y trouverez trois bocaux en argent.

Cette description, répétée dans l'original, ne figure qu'une seule fois dans la traduction.

§ 53. — SOUMIN.

Rendez-vous au tombeau romain situé à l'est du village ; vous verrez que c'est un édifice bâti par les Romains avec une figure représentant un androgyne. Entrez dans la coupole et fouillez de deux coudées de profondeur dans le coin nord-est vous trouverez une trappe, sous la trappe un escalier qui vous mènera à un corridor, puis à une salle, ensuite à un liwân et à un salon rempli jusqu'au plafond d'un monceau d'or. Dans le salon on voit trois cents lampes ornées chacune d'un rubis. Si vous voulez arriver jusqu'à cet endroit, choisissez le moment où Jupiter culmine au ciel et brûlez du parfum en disant : Ah ! (quatre fois). Jah ! (quatre fois). Hou ! (quatre fois), le puissant, le miséricordieux, le sage Bakehtaouch, Anouch, Jahrouch ! Le parfum doit se faire avec de la rue, du styrax et de la sandaraque. Vous réussirez. C'est tout.

§ 54. — DEÏR EL-BAGHL AU FAYOUM.

Deïr el-Baghl a pour marque distinctive des pierres de diverses couleurs et des idoles fragmentées. Si vous voulez tenter l'aventure des idoles, regardez au nord de la grande idole ; vous verrez environ vingt-quatre tombes. Fouillez dans l'une d'elles : vous y trouverez à deux coudées de profondeur une porte

qui s'ouvre à l'ouest et qui donne accès à un sarcophage contenant un cadavre revêtu d'un vêtement précieux et ayant à côté de lui ses richesses. Prenez ce qu'il vous faut.

§ 55. — DEÏR EL-BAGHL.

Laisant Deïr el-Baghl derrière vous et vous dirigeant vers l'est, vous trouverez deux collines semblables à de petites pyramides. Fouillez au centre de l'une d'elles, vous trouverez du gros sable, puis des monnaies en argent. Sur l'une des faces de chaque pièce on voit l'effigie d'un homme et sur l'autre côté l'image d'une croix. La fumigation doit se faire avec de la rue, du mastic mâle (stagonas) et de la sandaraque, et la recherche doit avoir lieu un dimanche. Agissez avec ardeur. C'est tout. — Lorsque vous aurez trouvé Deïr el-Baghl, cherchez là une montagne ronde et blanche et au moment où vous y serez, faites des fumigations autour de la montagne et dirigez-vous vers l'est : vous trouverez sept mastabas longs chacun de vingt coudées et remplis de lingots d'or. Prenez ce que vous voudrez. Cherchez à l'est, à l'extrémité des mastabas, sept dépressions de sol, vous y trouverez quelque chose qui couvre le sol. Creusez à quelques coudées de profondeur, et vous trouverez des globules gros comme des lentilles : c'est un minerai d'or. Employez l'encens des églises, du bdellium, de la sandaraque, du romarin mâle, du styrax liquide et sec, du galbanum et du vitis. Vous pilerez ces ingrédients et les pétrirez ensuite ; puis vous en ferez des pilules grosses comme des pois chiches, et vous les ferez sécher à l'ombre. C'est tout.

§ 56. — DEÏR EL-BAGHL.

(En marge.)

Cherchez au Wadi-el-Ghanàm une série de grottes disposées sur une seule ligne. Quand vous entrerez dans ce wâdi, vous verrez à gauche deux grottes contiguës, et en pénétrant dans la première, vous la verrez sombre. Cherchez devant vous, vous apercevrez une porte visible, par laquelle vous passerez, encens au feu, vous trouverez des lingots en or¹. Prenez-les, et jetez de l'encens continuellement au feu, jusqu'à ce que vous ayez gagné l'enclos.

¹ Les mots qui suivent sont des mots magiques dont le sens n'est hébr.

§ 57. — WASIM.

Cherchez à l'ouest de Wasim quarante vasques en forme de bassin bâties en briques et en plâtre: vous les reconnaîtrez à ce qu'elles ont chacune au centre une pierre grande ou petite. Détachez cette pierre et creusez au-dessous à la profondeur d'une taille d'homme plus un bras levé, vous trouverez une tombe renfermant une jeune fille étendue, ayant près d'elle tout ce qu'elle possédait. Il en est de même de toutes les autres vasques.

§ 58. — MARSÀFA.

Cherchez sur le chemin de Marsàfa un long mihrâb et à l'extrémité méridionale de ce chemin un long mastaba surmonté d'une coupole. Il y a sur cette coupole un pot qui contient une substance chimique douée de certaines vertus. Un grain de cette substance ajouté à un quintal de n'importe quelle matière, la convertit en or pur.

§ 59. — MAHALLET MENOUF.

Cherchez au sud de Mahallet Menouf une vieille mosquée élevée près d'une bâtisse qui tombe en ruine. Creusez dans la qiblah: vous y trouverez dans un vase en cuivre l'argent qui n'a pas été utilisé pour la bâtisse de la mosquée et qui s'élève à mille dinars. Avec l'aide de Dieu, achevez, mon fils, ce qui reste à bâtir de la mosquée. C'est tout.

§ 60. — MONTAGNE ROUGE.

Cherchez à l'est de cette montagne la grotte la plus grande de celles qui se trouvent là; vous y verrez une pierre semblable à un lit renversé sur le côté. Il y a tout près de cette pierre du sable blanc, et en face un oiseau aux ailes déployées qui désigne l'endroit que vous reconnaîtrez ainsi facilement. Fouillez dans cet endroit; vous y trouverez à la profondeur d'une taille d'homme une trappe noire cachant un trésor. L'encens à brûler est un mélange en شمس⁽¹⁾.

⁽¹⁾ Je ne sais pas si le mot *chams* désigne ici l'or ou une plante quelconque, ce qui est plus probable.

en feuilles d'olive, en arsenic et en sandaraque. Faites-en des pilules et laissez-les sécher à l'ombre. Prenez ce qu'il vous faut. *Fin.*

§ 61. — SARAS EL-KOM.

Dirigez-vous vers son Tell, qui forme une colline aussi haute qu'une montagne, sans toutefois en être une, et vous y verrez une bâtisse ayant l'apparence des portes de prisons. Creusez au milieu de cette bâtisse à la profondeur d'un homme, vous y trouverez une auge en maçonnerie. Enlevez-la; vous vous verrez à l'entrée d'une pente ou plutôt d'une galerie qui vous mènera à une grande pièce renfermant cinquante charges d'or.

C'est la première fois qu'on indique ce trésor (?). Pas d'empêchement ni d'obstacle.

§ 62. — SARAS ORIENTAL. L'UNE DES DÉPENDANCES DE MENOUF.

Lorsque vous serez là, prenez l'est, en suivant la branche occidentale du Nil, vous trouverez quatre bâtisses rectangulaires et dans chaque angle de ces bâtisses une pierre précieuse et une charge d'or. Prenez ce que vous voudrez. C'est tout.

§ 63. — SARAS.

Cherchez au nord de Gharbiah, à deux portées de flèche, une bâtisse clayée qui n'a point de pareille. Au nord de cette bâtisse s'en trouvent neuf autres. Marchez vers l'ouest, vous rencontrerez la quatrième qui est bâtie au-dessus (du trésor).

Mesurez du côté nord de cette dernière bâtisse quatre pas malékites et creusez; vous trouverez une vasque renfermant des jarres contenant chacune une charge d'or. Ayez soin d'entrer dans le village par le côté est. *Fin.*

§ 64. — SHIBIN EL-KOM.

Cherchez au sud de ce village une mosquée à trois portes. Penetrez-y et creusez juste dans la qiblah; vous découvrirez deux jarres pleines d'argent. C'est tout.

Le manuscrit n° 3726 donne à la page 282 la rédaction suivante : « Cherchez à Shihin el-Kôm la grande mosquée de Gidwi qui a une coupole très élevée; elle est construite en briques et enduite avec de la chaux. Sa coupole peinte a trois portes, une à l'est, une autre au nord et une dernière à l'ouest. Creusez au centre à la profondeur d'une taille d'homme plus un bras levé, vous trouverez une vasque. Fouillez aussi dans les angles de cette vasque, vous découvrirez la cachette contenant la richesse de Gidwi. »

§ 65. — DANS LES ENVIRONS DE MIHRAB-DAWOUD (DAVIDE).

Cherchez à l'est de Mihrab-Dawoud (sur lui le salut), l'ancien autel près duquel il y a une pierre ronde; enlevez-la, vous verrez un couloir souterrain. Entrez-y, vous trouverez une dalle rouge que vous arracherez, puis une trappe qui vous donnera accès dans une caverne; au fond de cette caverne, vous trouverez un grand vase plein d'argent. *Fin*.

§ 66. — TIMON EL-GIZEH.

Au nord de ce village s'élève une mosquée dans laquelle vous entrez par une porte verte, puis par une autre porte avec seuil en calcaire donnant accès à l'endroit destiné à la prière. La mosquée entièrement badigeonnée à la chaux est connue sous le nom de « Masjid el-Abiad ». Fouillez dans sa qiblah: vous trouverez à la profondeur d'une taille d'homme un bocal plein d'argent. *Fin*.

§ 67. VIEUX-CAIRE.

Le Vieux-Caire est situé à une petite distance à l'ouest de Badr-Shein. Cherchez là un arbre poussant près d'un amas de terre noire, et vous verrez à l'ouest une pierre en granit trouée et ressemblant à une meule de pressoir. Élargissez le trou du côté est, car la pierre est creuse et pleine d'argent.

Le manuscrit n° 3726 donne à la page 50 la rédaction suivante : « Cherchez au désert du Vieux-Caire un kom de belle apparence, à l'ouest duquel se trouve une pierre en granit en forme de pressoir, elle est trouée par le milieu. Vous pouvez la casser, car elle est creuse et pleine d'argent. »

§ 68. — VIEUX-CAIRE.

Lorsque vous serez au Vieux-Caire, cherchez l'ancien hospice des aliénés.

et, lorsque vous l'aurez trouvé, entrez-y; vous verrez au centre une vasque. Creusez au milieu jusqu'à une coudée et demie de profondeur, il se produira une ouverture donnant accès à un caveau blanchi et dallé; détachez les dalles, vous le trouverez plein d'argent. Pas d'empêchement ni d'obstacle.

Lorsque vous arriverez au seuil de l'hospice, vous verrez là une dalle noire; enlevez-la, vous trouverez au-dessous un vase de cuivre plein d'argent. Pas d'empêchement ni d'obstacle.

Si vous fouillez à la profondeur d'une qamah dans la direction de la qibleh et de deux coudées dans le mortier (?), vous trouverez un ardeb d'or déposé dans une vasque. Pas d'empêchement ni d'obstacle.

Si vous attaquez le premier escalier de l'hospice à la profondeur d'une qamah, vous trouverez une porte donnant accès à une salle pleine d'argent. Pas d'empêchement ni d'obstacle. C'est tout.

§ 69. — MARSAFA.

Cherchez au sud de ce village la mosquée d'Amr; pénétrez-y et cherchez la niche à l'huile. Creusez-y, vous trouverez un vase plein d'argent. Cherchez également près de ce village, un kom au nord duquel s'élève une bâtisse carrée en briques, ressemblant à un monticule recouvert. Détruisez-le; vous trouverez au-dessous une vasque que vous ouvrirez, car elle est pleine d'argent.

§ 70. — FAYOM.

Cherchez au commencement du lac Qaron la première montagne appelée Aba-Qaṭran. Laissez-la derrière vous et marchez vers l'ouest exactement l'espace de deux milles; vous trouverez un remblai circulaire fait à la pelle et entourant des tombes magnifiques, qui sont des mastabas de rois. Creusez au milieu de chaque tombe; vous découvrirez à la profondeur d'une taille d'homme des planches de ték (*Tectona Gravis*) que vous enlèverez, et vous aurez ainsi accès dans une salle contenant un cercueil de bois. Là repose le mort avec ses bijoux et ses vêtements précieux, et ayant à côté de lui toutes les richesses qu'il possédait. Il en est de même de tous les tombeaux.

§ 71. — FAYOUM.

Dirigez-vous au nord de Rayan, en suivant la direction nord-ouest: vous trouverez vers le sud un chemin, puis vous verrez un grand marais contenant des pierres de diverses couleurs. Traversez-le et continuez votre chemin jusqu'à ce que vous trouviez un champ d'un feddan de superficie planté de pastèques au nombre de cinq cents. Marchez un peu sur l'ouest; vous verrez des idoles. Dans le dit champ poussent des pastèques jaunes et des melons verts. Regardez l'idole rouge, vous verrez sur son ventre une marque blanche. Mesurez à partir de cette marque et faites trois pas vers le nord, puis, creusez à la profondeur d'une taille d'homme; vous trouverez une autre idole creuse en or que l'on a ensevelie et qui est pleine d'argent. Attaquez ensuite l'idole bigarrée, qui est couverte d'écriture grecque, et faites du feu au-dessus d'elle; tout l'argent qu'elle renferme apparaîtra. N'approchez pas de l'idole noire, car il y a du danger. Les pastèques vertes sont en argent, et celles qui sont jaunes sont en or. Voici la manière de les transformer en métal: allumez du feu jusqu'à ce qu'elles deviennent rouges; puis, arrosez-les de vinaigre, elles se briseront. Prenez alors ce qu'il vous faut. A la limite dudit champ se trouvent sept tombeaux contenant chacun un cercueil, et dans chaque cercueil le cadavre d'un roi. Ces rois sont les maîtres du champ. Ils portent chacun un vêtement en or et tous ont à côté les richesses qu'ils avaient jadis. Au-dessus de chacun d'eux il y a un bassin rempli d'argent. L'encens à brûler est un mélange de kondor, de sandaraque, de bdellium, de cheveux de nègre et de styrax sec.

§ 72. — SAFT EL-QAMAR, PROVINCE DE MINIEH.

(En marge.)

Cherchez au sud de ce village un grand tell, où vous trouverez une grande pierre en syénite; regardez vers l'ouest lorsque vous êtes orienté vers la qibleh, et vous verrez des briques bâties en forme de mastaba. Fouillez-y à la profondeur d'une taille d'homme plus son bras levé, vous mettrez à jour un bassin en calcaire recouvert d'une pierre de même matière, ôtez la pierre servant de couvercle, vous verrez que la cuve contient un ardeb d'argent. Faites des fumigations avec du bois vert de saule. *Fin.*

§ 73. — DAR EL-DABB. AU FAYOUM.

(En marge.)

Tenez-vous près de l'extrémité du lac et regardez derrière Dar el-Darb; vous trouverez une grande pierre noire au-dessous de laquelle vous fouillerez et vous trouverez à la profondeur d'une taille d'homme un ardeb d'or. C'est tout.

§ 74. — GAMÍ EL-MOTAHAR. A BOUQAQ.

Dirigez-vous vers le mihrab de cette mosquée et fouillez-y; vous trouverez à une taille d'homme de profondeur l'entrée d'un souterrain. Pénétrez-y avec des sabots en bois de pommier; vous trouverez à l'ouest un liwan renfermant une estrade sur laquelle sont placés un candelabre, des veilleuses et un lampion. Prenez-les; si vous les allumez, leurs esprits paraîtront et feront tout ce que vous voudrez. Vous trouverez dans ce trésor beaucoup de richesses ainsi qu'un ressort; si vous le frottez, il laissera couler de l'eau et vous périrez. Ayez soin de réciter l'incantation que vous savez et de faire pendant les fouilles des fumigations avec de l'agalloche, de l'eau de rose, une côte de luppe, des plumes de milan, de la sandaraque et le cœur d'un chat noir. Vous pilerez le tout et vous ferez des fumigations au moment des recherches.

Vous trouverez également dans le trésor une haute estrade sur laquelle est une boîte renfermant du riz; prenez ce riz et faites fondre un quintal de cuivre ou de plomb, puis mêlez le riz avec le métal fondu, il deviendra de l'or.

Vous trouverez aussi dans le trésor beaucoup de richesses. Prenez-en autant que vous voudrez. C'est tout. Si, toutefois, vous trouvez là des gens qui vous adressent la parole, ne leur répondez pas. Soyez reconnaissant envers Dieu.

§ 75. — DAHSOUR.

Cherchez à l'est de ce village une grande mosquée, sous le seuil de laquelle vous creuserez à la profondeur d'une taille d'homme; vous trouverez une tombe contenant le cadavre d'une princesse. Enlevez le cadavre, vous trouverez sous sa tête une boîte contenant trois bagues; si vous frottez l'une d'elles, l'esprit de la bague vous apparaîtra et exécutera tous vos ordres. Remettez le cadavre en place et le tombeau en ordre.

§ 76. — BILBÈS.

Cherchez à l'est de Bilbès un mur bâti avec des pierres grisâtres. Mesurez du côté est de ce mur la longueur de cinq coudées, et faites des fumigations avec du mastic et de la sandaraque, puis récitez l'incantation que vous connaissez. Vous trouverez l'entrée d'un souterrain, pénétrez-y, vous trouverez une estrade ayant quatre liwans contenant chacun cinq ardebs d'or d'une belle apparence. Prenez ce qu'il vous faut, en ayant soin de ne pas tuer les esprits-gardiens; car, dans ce cas, tout ce que vous aurez fait ne vous sera d'aucune utilité. S'ils vous parlent, ne leur répondez pas; mais couvrez-vous la tête avec le bout de votre vêtement. Après avoir pris une partie de cette richesse, mettez-la dans l'eau et cessez la fumigation et la conjuration.

Cherchez également à l'est de Bilbès un couvent au milieu duquel est une dalle de marbre, puis enlevez cette dalle, vous découvrirez l'entrée d'un souterrain. Récitez l'incantation et faites des fumigations avec l'encens de Fekouk, du cœur de milan et de la tête de huppe, alors le souterrain s'ouvrira. Pénétrez-y, vous trouverez l'esprit (la fiancée) du trésor qui vous adressera la parole, mettez simplement le bout de votre robe sur la tête, il tombera à terre. Vous verrez ensuite une hyène qui tombera morte au moindre signe que vous lui ferez avec la main. Il y a au milieu du trésor une fiole contenant de quoi rendre la vue à l'aveugle et la santé au malade. Il y a aussi dans ledit trésor beaucoup d'argent ainsi qu'une tombe avec cinq épitaphes. Récitez pour elles cinq fois le premier chapitre du Coran et faites cesser ensuite l'incantation et la fumigation. Dieu est le plus savant.

§ 77. — TOUKH EL-MALAQ.

A l'est de Toukh el-Malag on trouve, à Kom-Qaroun, une colline. Faites des fumigations avec du bdellium, de la coriandre et des sabots de cheval, de l'agalloche et du benjoin, et récitez l'incantation, le trésor s'entrouvrira et un cynocéphale vous apparaîtra. Récitez l'incantation que vous connaissez afin de le tuer. Toutefois, ayez soin de ne pas en approcher, car vous péririez. Il est certain qu'en faisant cela, le trésor vous sera facilement ouvert. Entrez-y, vous verrez une estrade dans laquelle se trouvent cinq cabinets: le premier

contient des couteaux, des sabres et des couperets; le second des bagues. Si vous frottez l'une de ces bagues, le génie de la bague vous apparaîtra et exécutera vos ordres. Le troisième cabinet renferme des vases remplis de pierre philosophale. Prenez ce qu'il vous faut. Vous trouverez également au milieu du trésor cinq liwans (compartiments) renfermant chacun cinq ardebs d'or et une machine hydraulique (sakich) qui se déverse sur eux. Prenez ce qu'il vous faut, en ayant soin de ne pas vous tromper, sans quoi vous périrez sans faute.

§ 78. — MOSHTOHOR.

Rendez-vous la nuit de samedi au Tell el-Beroush qui se trouve à l'ouest de Moshtohor. Faites des fumigations avec du safran, de l'ambre brut et de l'agalloche, puis récitez l'incantation que vous connaissez, le trésor s'entr'ouvrira. Tuez son gardien qui est un coq placé sous l'influence de la planète Mars. Entrez-y ayant aux pieds des sabots de pommier dont le premier sabot doit porter le verset suivant :

« Récitez à haute voix les louanges du Seigneur le soir et le matin. On le loue dans les cieux et sur la terre, au coucher du soleil et à midi. Il fait jaillir la vie du sein de la mort, et la mort du sein de la vie. Il fait éclore au sein de la terre stérile les germes de la fécondité. C'est ainsi que vous sortirez de vos tombeaux. »

Sur l'autre sabot ce verset :

« Dieu produisit au grand jour ce que vous cachez. »

Alors vous trouverez au milieu du trésor beaucoup de bijoux tels que des rubis, des émeraudes, des pierres précieuses et des diamants. Prenez ce qui vous suffira et mettez-le dans l'eau. Cessez les fumigations et les incantations. C'est tout.

§ 79. — GIZEH-BIZAT EL-KOM.

Il y a, près de ce village, un endroit appelé Marag et Marig, dans lequel se trouve un terrain stérile connu des habitants de ce village. Fouillez-y à une coudée de profondeur dans n'importe quel endroit, prenez-en ensuite de la terre et faites-la fondre, elle vous donnera dix onces d'or pour chaque rotoli de terre.

§ 80. — NAHIEH. PROVINCE DE GIZEH.

Cherchez aux environs de Nahieh, du côté ouest, une grande bâtisse faite avec des briques et du plâtre et fouillez à la profondeur d'une demi-taille d'homme dans l'angle sud-ouest de cette bâtisse, elle se défoncera et vous la trouverez creuse et renfermant dix jarres pleines d'argent. Pas d'obstacle ni de fumigation. C'est tout.

§ 81. — LA GRANDE PYRAMIDE DE GIZEH.

Prenez la direction nord-ouest, vous trouverez une montagne blanche sous laquelle il y a une route conduisant à un enfoncement d'un sol mou. Faites des fumigations avec du goudron, du styrax et de la laine d'une brebis noire, une porte donnant accès à une digue entourant quatre feddans vous sera ouverte. Activez alors votre fumigation et franchissez la digue, puis fouillez à l'intérieur, vous trouverez à une coudée de profondeur ou un peu plus, de l'or en pépites. Prenez ce qu'il vous faut, en continuant la fumigation jusqu'à ce que vous ayez fini votre recherche. C'est une bonne trouvaille et d'un intérêt considérable.

§ 82. — UNE TROUVAILLE À FAIRE DANS LES PYRAMIDES DE SHADDAD, À GIZEH.

Partez des Pyramides de Shaddad, en prenant la direction ouest jusqu'à trois milles de distance, vous arriverez à une dépression formant une plaine noire. Elle est suivie d'une autre dépression de huit feddans de superficie divisés en carrés paraissant verts comme ceux qui sont plantés de légumes et de bersim. Pour éviter toute difficulté dans la recherche de l'endroit, brûlez de l'encens avec du styrax liquide, de l'assa foetida et de la soie de porc. Dirigez-vous ensuite vers ladite dépression, vous la verrez jonchée de noisettes et de monnaies verdâtres : dans chaque noisette il y a dix mithqals d'or, quant aux monnaies verdâtres, c'est un minerai d'argent. Prenez ce que vous voudrez et faites que votre expédition ait lieu le troisième jour de n'importe quel mois. Ce sont les biens du fils de Shaddad. *Fin.*

§ 83. — SPHINX DE GIZEH, PRÈS DES PYRAMIDES DE SHADDAD.

Si vous vous adossez au sphinx de Gizeh, et si vous regardez à l'ouest, vous apercevrez une montagne blanche. Allez-y, vous y trouverez une jolie caverne, où vous pénétrerez, vous chercherez un puits profond d'une taille et demie d'homme; descendez-y, vous trouverez une ouverture renfermant un espace vide. Enlevez les matériaux qui l'encombrent; et une salle vous apparaîtra alors, entrez-y, car elle est pleine d'argent. Prenez ce qu'il vous faut. C'est tout.

§ 84. — LES PYRAMIDES DE SHADDAD, A GIZEH.

Cherchez à l'ouest des Pyramides de Shaddad un kom noir. Faites de fortes fumigations et montez sur le kom, vous apercevrez vers le nord un fort nommé El-Dahnag (malachite); (variante d'après le manuscrit n° 4609: El-Rahag (poussière). Montez sur ce fort en continuant la fumigation: vous trouverez trente tombes ayant l'apparence d'amas d'ordures. Faites une nouvelle fumigation et creusez à l'est de chaque tombe à la profondeur d'une demi-taille d'homme; vous trouverez une maçonnerie que vous détruirez, et vous pénétrerez ainsi dans un caveau contenant un mort assis sur un trône d'or, ayant à côté de lui des richesses innombrables. Prenez ce qu'il vous faut en faisant continuellement des fumigations avec de l'ellébore, de la sandaraque, du styrax, du bdellium et du sang-dragon. Boulez ces ingrédients en pilules et faites-les sécher à l'ombre pour vous en servir en cas de besoin.

§ 85. — DEIR EL-MAIMOUN.

Dirigez-vous vers la porte de l'église, vous verrez là un seuil vert et une colonne verte. Creusez au-dessous du seuil (variante: *au-dessous de tous les deux*), vous trouverez à la profondeur d'une coudée malékite deux urnes pleines d'argent. C'est ce qui reste sur l'argent qui a été destiné à la construction du couvent. Prenez ce qu'il vous faut et faites un don aux religieux. C'est tout.

Cette même description se retrouve en termes identiques à la fin du manuscrit n° 4609.

§ 86. — UNE TROUVAILLE À FAIRE AUX PYRAMIDES DE SHADDAD, A GIZEH.

Après un mille et demi de marche vers l'ouest de ces pyramides, vous

verrez deux montagnes blanches qui brillent comme du marbre : rendez-vous-y, vous trouverez un sentier sablonneux où il y a de quoi faire une trouvaille d'or. Faites des fumigations avec du kondor, de la sandaraque et du bdellium. Le travail doit avoir lieu un dimanche (au lever du soleil) lorsque la constellation Rifa compte un nombre impair (d'étoiles?). Prenez ce qu'il vous faut et jetez continuellement de l'encens au feu jusqu'à votre départ. C'est tout.

La même indication se trouve reproduite dans le manuscrit n° 4609, p. 63.

§ 87. — UNE TROUVAILLE À FAIRE AUX PYRAMIDES DE SHADDAD, À GIZEH.

Après un mille et demi de marche vers le nord-ouest des pyramides de Gizeh, vous atteindrez deux montagnes blanches qui brillent comme du marbre; passez entre elles un samedi avant le lever (variante : *au lever*) du soleil. Faites des fumigations avec du goudron Barqi, des graines de coton (variante : de vieux coton), de la canelle(?) et du styrax liquide, vous ferez une trouvaille en pièces de monnaie (variante : *de grandes pièces en argent*), qui peuvent être estimées à une bonne charge de chameau; quand elles vous apparaîtront, faites attention à vos paroles ainsi qu'à celles de celui qui est avec vous, sans quoi l'affaire sera manquée. Prenez ce qu'il vous faut. C'est tout.

Les variantes en italiques sont tirées du manuscrit n° 4609, p. 63.

§ 88. — BAHNASA.

Cherchez à l'ouest de Bahnasa un champ cultivé de concombres et une chamelle agenouillée; à l'est de ces images se trouvent sept tombes, et, près d'elles, trois autres plus grandes. Ce sont des trésors. Mesurez à partir de ces tombes, en allant vers l'est; et creusez à la profondeur d'une grande coudée; vous trouverez une trappe que vous soulèverez et qui vous donnera accès à une cellule pleine de richesses. Prenez ce qu'il vous faut sans faire de fumigations. Pas d'empêchement ni d'obstacle.

§ 89. — LES PYRAMIDES DE SHADDAD.

Cherchez le Sphinx et à sa droite cinq grottes. Rendez-vous à la cinquième

grotte qui renferme (des images), des chats, des chiens et des belettes enmail-
lotés, ainsi qu'une porte en granit. Creusez à la profondeur de deux tailles
et demie d'homme, vous découvrirez une maçonnerie que vous détruirez.
Descendez ensuite, vous trouverez un endroit renfermant un mort couché à
plat ventre sur un lit en or, ayant à droite quatre caisses et à gauche
quatre autres qui sont toutes remplies (de richesses). Prenez ce qu'il vous
faut sans vous approcher du mort. Fumigez avec du kondor, de la sandaraque
et du ladanum. C'est tout.

§ 90. — LE COLVENT DE HABOUT, À BAHASA.

Cherchez à l'est de ce village une belle mosquée très élevée. Pénétrez-y et
fouillez dans le mihrab; vous y trouverez, à la profondeur d'une taille
d'homme plus deux coudées, des urnes contenant vingt mille mithqals d'or.
Prenez ce qu'il vous faut. C'est tout.

§ 91. — NOWERAU.

Cherchez-y la grande mosquée et fouillez dans son mihrab; vous
découvrirez une jarre pleine d'argent. La fouille doit descendre à la pro-
fondeur d'une seule taille d'homme. Au-dessus du mihrab sont des pots
pareils.

§ 92. — BAHASA.

(En marge.)

Cherchez-y un endroit connu sous le nom de Kheïma et Atlal; ce sont
des amas de sable, et celui du milieu est rouge. Cherchez près de ces amas
des brebis noires attachées à leurs mangeoires. Quand vous les aurez trouvées,
faites des fumigations avec du poil de chèvre et mesurez douze grandes cou-
dées dans la direction sud-est, à partir de l'angle de chaque mangeoire, puis
fouillez à la profondeur de deux coudées, et, sous une pierre que vous enlè-
verez, vous trouverez une cachette d'argent. Il en est de même de toutes
les autres mangeoires. C'est tout.

§ 93. — DAMSHOUR.

Cherchez à l'ouest de ce village un plateau élevé: dirigez-vous vers lui et montez-y, et vous y trouverez quatorze mastabas marqués par des pierres blanches et noires. Quand vous les aurez retrouvés, fouillez à la profondeur d'une taille d'homme: dans chaque mastaba, vous découvrirez un mort ayant près de lui tout ce qu'il possédait de son vivant. Dirigez-vous ensuite vers l'est, en passant à travers le désert et en suivant la direction ouest, vous apercevrez une montagne très élevée dont le sommet dépasse les autres; c'est celle-là que vous cherchez. Escaladez le sommet, vous y trouverez sept tombeaux en briques crues. Brûlez de l'encens des églises, et creusez au milieu de chaque tombe à la profondeur d'une taille d'homme plus un bras levé; vous mettrez à jour des momies de princesses avec leurs bijoux. Dépouillez-les et recouvrez-les de terre. C'est tout.

§ 94. — MINIET IBN-KHACIM.

(En marge.)

Cherchez au nord de Miniét ibn-Khacim une grande place; traversez-la en obliquant à l'est, et vous trouverez une rangée de cavernes. Cherchez parmi elles celle qui renferme une barque en pierre et qui présente une fissure semblable à une porte étroite d'en haut et large d'en bas, vous la creuserez, elle s'élargira. Entrez à droite, vous trouverez une pièce devant laquelle se trouve un puits taillé de main d'homme à la profondeur d'une taille d'homme. Descendez-y, vous trouverez un souterrain où vous entrez sans crainte, en faisant des fumigations avec des plumes d'autruche, de la peau de hérisson et de l'agnus-castus: après quoi, vous trouverez des vasques pleines d'argent ayant l'apparence de (petites) pierres. Prenez ce qu'il vous faut et ne cessez pas de faire des fumigations tant que vous êtes sur les lieux. La mosquée d'Ibrahim doit être le point de départ, lorsque vous voulez vous rendre à la grotte. C'est tout.

§ 95. — DEÏR EL-BAGHL. PRÈS DE TOURAH.

Cherchez au nord et non loin de Deïr el-Baghl, autrement dit Deïr el-Jouan, une grotte appelée Magharet ez-Zaâfaran (grotte du safran), qui est située

entre la vigie et le couvent. Pénétrez-y : vous trouverez à droite une ouverture donnant accès à deux souterrains شرفی فسیحی ۱۹۱۴ , et vous trouverez aussi un siège. Montez au-dessus, vous verrez une jolie barrique; évitez-la et marchez jusqu'à une deuxième barrique qui est aussi jolie et qui est bouchée en son milieu. Ayez soin de ne pas vous en approcher avant la fumigation, sans quoi vous péririez, vous et vos compagnons. Activez votre fumigation et enlevez la fermeture de la barrique, vous trouverez un souterrain formé par un bâti en pierres. Détruisez cette fermeture, et activant la fumigation, vous trouverez, mon fils, un corridor orné de diverses figures et sur votre gauche une niche élevée et communiquant à une autre. Entrez-y, vous y trouverez un autre corridor plus beau que le premier, puis une porte en fer émaillé, devant laquelle on voit représentés, sur une plaque en marbre, deux oiseaux qui se battent.

Enlevez la plaque, vous trouverez

$\text{سوریه ۲۸۴۲۲۲۲ ۱۹۱۴ ۲۰۱۷۴}$
 سوریه ۲

Mettez-les dans le trou de la porte en fer et roulez-les huit fois de bas en haut. Poussez la porte ensuite à l'intérieur avec vos compagnons, en continuant la fumigation; la porte s'ouvrira et donnera accès à une salle de quarante perches (qaçaba) de longueur sur quarante de largeur. Elle est entourée de bassins en marbre pleins de lingots d'or. En avant de ladite salle, on voit également des lingots en or et une porte fermée portant l'image d'un aigle. Derrière cette porte se trouve le roi (variante : *le fils royal de*) Shahran qui est le maître du pays de Qosseir et de Babylone. Il n'est pas nécessaire que vous alliez de ce côté, ni que vous approchiez de la porte, car vous péririez à cause du grand nombre d'obstacles : les bassins pleins de lingots qui se trouvent dans ladite salle sont suffisants. Prenez-en autant que vous pouvez porter et sortez ainsi sain et sauf et enrichi. A partir du moment où vous débalez l'entrée, faites des fumigations perpétuelles en benjoin, en kombor, en agalloche, en pin mahlab et en camphre. Pilez un poids égal de chacun de ces ingrédients, pétrissez-les avec de l'eau de rose parfumée, et fabriquez-en des pilules que vous ferez sécher à l'ombre. Quand vous brûlerez cet encens, au moment de l'ouverture, bouchez votre nez avec une boulette de coton imbibée dans l'extrait de *ban*; c'est la meilleure garantie de votre sûreté. Récitez sans cesse, pendant la recherche à l'intérieur de la salle, vingt-trois fois l'un des psaumes.

Quand vous serez à la seconde porte et que vous l'aurez ouverte, faites la seconde fumigation avec du girofle, du ladanum, des graines d'acacia Lebach et du styrax liquide et sec. Pulvérisez le tout très fin avant l'emploi et pétrissez la poudre dans du vin vieux; le charbon à brûler doit être du bois de vigne. Prenez ce qu'il vous faut et remettez à votre sortie toute chose à son état primitif.

§ 96. — BIRKET EL-ḤABASU.

Cherchez la mosquée d'El-Khidr (sur lui le salut). Entrez-y et fouillez dans son angle oriental à la profondeur d'une taille d'homme; vous y trouverez une urne contenant deux mille dinars omeyyades. Prenez ce qu'il vous faut. C'est tout.

§ 97. — GIZEH.

Cherchez près du Nil béni le couvent de Timoh, dépassez-le, et mettez-vous à la recherche de l'église appartenant à ce couvent. C'est une belle église, renseignez-vous auprès des prêtres au sujet de l'image d'Azrail (sur lui le salut). Quand vous l'aurez vue, creusez en dessous, au mois de Baoni, à la profondeur de deux tailles d'homme de peur que l'eau ne jaillisse; vous trouverez un bassin contenant six bocaux pleins des biens du couvent. Prenez ce qu'il vous faut, en brûlant de l'encens dans l'église. Cherchez aussi dans cette église, entre l'autel et le sanctuaire de l'offrande, une plaque ronde. Enlevez-la, vous trouverez un tombeau donnant accès à un souterrain à l'extrémité duquel sont deux amphores pleines de bijoux, d'ustensiles d'église et de dinars romains. Prenez ce qu'il vous faut et faites des aumônes aux religieux. C'est tout.

§ 98. — BIR EL-GOMMEZA OU DEIR EL-MAMOUN.

Rendez-vous à la porte de l'église; vous y trouverez des blocs de pierre et une colonne verte. Creusez au-dessous à une coudée malékite de profondeur; vous trouverez deux cruches pleines de monnaies en argent, c'est ce qui reste des sommes allouées à la construction du couvent. Prenez ce qu'il vous faut. C'est tout.

§ 99. -- LES GROTTES DES ISRAÉLITES.

Parmi ces grottes, il y en a une qui porte tracée sur le plafond une figure de femme. Faites une petite excavation au-dessous de cette figure, et vous découvrirez des choses creuses en forme d'amandes et de pistaches contenant de l'or. Prenez-les. C'est tout.

§ 100. — JOURNA SUR LE NIL BÉNI.

Cherchez-y une mosquée bâtie sur un tertre. Pénétrez-y, vous trouverez dans le mur occidental une niche. Attaquez-la, vous y trouverez une urne pleine d'argent. C'est tout.

§ 101. — MENOUF EL-OLA.

Cherchez-y la mosquée du prophète (sur lui le salut). Pénétrez-y, et vous trouverez des colonnes: l'une d'elles est creuse et se reconnaît à un trou. Agrandissez ce trou avec un grand vilebrequin et prenez l'argent que la colonne contient, car elle est creuse.

Ceci est répété au paragraphe 32.

§ 102. — ALEXANDRIE.

En dehors de la ville d'Alexandrie se trouve un endroit près duquel s'élève un amas de sable noir. Cherchez à l'est de cet amas une bâtisse, et détruisez-la; vous trouverez au-dessous une vasque pleine de richesses. C'est tout.

§ 103. — ROSETTE.

Dirigez-vous vers la saline et cherchez là un couvent ainsi que des mastabas bâtis en pierres non loin du couvent. Fouillez à la profondeur d'une taille d'homme dans l'un de ces mastabas: vous découvrirez des trésors mis en dépôt. Il en est de même de tous les autres mastabas.

§ 104. — АХИМ.

Dirigez-vous vers le couvent et entrez dans le sanctuaire; vous y trouverez une colonne bleue dressée en face d'une dalle rouge où l'on voit une marque rouge. Enlevez la dalle et creusez à la profondeur d'une taille d'homme et demie; vous trouverez l'entrée d'une église pleine de trésors que mille mulets ne pourraient pas porter. Prenez ce qu'il vous faut. Dirigez-vous ensuite vers le seuil du couvent et mesurez trois coudées à partir de ce seuil vers l'intérieur, puis creusez à l'est à la profondeur de deux tailles d'homme; juste à l'extrémité des trois coudées mesurées, vous trouverez une pierre. Tâchez de l'enlever ou de la percer, vous mettrez à jour au-dessous du sable que vous enlèverez également, un cerueil qui renferme un cadavre à côté duquel sont déposés onze cents dinars. Prenez ce qu'il vous faut. C'est tout.

§ 105. — АХИМ.

Lorsque vous y serez, dirigez-vous vers Wâdi-Maghar et il-Asqala situé à l'est, puis cherchez les teintureriers qui se trouvent vers la grotte d'Asqala et où les gens vont chaque année. Lorsque vous les aurez trouvés, cherchez à l'ouest trois mangeoires faites avec de la boue philosophale; deux d'entre elles sont contiguës et la troisième est isolée vers l'est.

Creusez dans cette dernière avec la pioche jusqu'à ce que vous arriviez au fond, vous trouverez alors une trappe en métal avec un anneau. Soulevez-la, vous verrez qu'elle porte une inscription dont vous prendrez l'empreinte, avec de la cire, que vous mettrez sur votre tête. Descendez ensuite vers une grande porte couverte de plaques de fer, ouvrez-la avec la clef qui se trouve à droite, dans un tiroir. Pénétrez dans une pièce percée d'une jolie porte avec clef tournante. Si vous la tournez neuf fois à droite, la porte s'ouvrira et communiquera avec une seconde porte magnifique. Faites dix pas de cette dernière porte, vous trouverez sur votre chemin au quatrième pas de la porte une plaque empoisonnée, puis à droite, une niche dans laquelle sont suspendues contre le mur des mailles noires. Détachez-les et laissez tomber la chaîne, alors le gardien du trésor armé d'une épée tombera par terre et demeurera inerte. Entrez dans la pièce sans crainte, vous trouverez beaucoup de richesses innombrables. Votre expédition ne sera pas sans résultat (?). C'est tout.

§ 106. — AKHMIM.

Cherchez à l'est d'Akhmim un wâdi dit Wâdi l-Azara. Lorsque vous l'aurez trouvé, cherchez-y l'image d'un crocodile. Lorsque vous l'aurez également trouvée, cherchez en face une dépression de couleur noire, dans laquelle se dresse une pierre surmontée d'autres pierres rangées. Otez-les et fouillez au-dessous à la profondeur d'une demi-taille d'homme, vous découvrirez une ouverture ressemblant à l'entrée d'un souterrain. Entrez-y par une pente qui vous mènera à un endroit plus bas; continuez ainsi à descendre sans crainte. Lorsque vous serez en bas, un vent ténébreux soufflera et éteindra votre lumière. Faites des fumigations avec de l'ellébore noir et de l'aristoloche ronde, le vent se calmera. Vous continuerez alors à descendre jusqu'à une porte fermée avec une serrure d'ivoire et recouverte d'airain. Brûlez devant cette porte du kondor, de la sandaraque et du styrax sec, puis ouvrez la porte, vous entendrez des cris et des hurlements aussi forts que le tonnerre. Franchissez-la sans crainte, vous trouverez une grande salle où l'on frappait les monnaies et où étaient conservés les richesses, les colliers et les bijoux de grande valeur. Autour de cette salle se trouvent vingt cellules remplies d'or répandu sur le sol et sept autres pleines d'armes royales de la meilleure espèce, ainsi qu'une cellule enfermée dans une autre. Ouvrez-les et entrez-y, vous trouverez la fille du roi ayant sous sa tête une boîte en ivoire contenant des dépôts précieux. Faites en sorte d'entrer dans cette salle en un quart d'heure et un dimanche. Prenez ce qui vous plaira et sortez après avoir remis toute chose en l'état primitif.

§ 107. — SNOUHY.

Cherchez-y l'église d'Abou-Shaqourah dans laquelle vous trouverez deux autels. Activez votre fumigation et creusez à l'est du grand autel; vous trouverez à la profondeur d'une taille d'homme un bassin en marbre renfermant un ardeb de dinars et couvert par les ustensiles de l'église qui sont en or et en argent. Prenez ce qu'il vous faut. C'est tout.

§ 108. — SHAROUH.

Cherchez-y un endroit nommé Manabit el-Ghasoul où se trouve Wâdi Am-Shams. Non loin de là s'élèvent trois amas de sable jaune, marqués chacun

par une pierre ponce. Mesurez du côté est de l'amas central quatorze pas vers l'est et creusez en face de l'amas : vous trouverez à la profondeur d'une taille d'homme une vasque carrée contenant trois charges de dinars. Ces amas sont les tombes des Romains. Enlevez-les et attaquez le milieu de la vasque : un vide se produira et vous permettra de descendre jusqu'à un cadavre qui a à côté de lui tout ce qu'il possédait. Près de sa tête se trouve une urne contenant dix livres de pierres philosophales. Si vous en prenez un mithqal pour l'ajouter à un quintal de plomb, il le transformera en or pur. Sur la bouche de l'urne il y a une boîte en or contenant sept Mithqal ainsi qu'une bague magique. Prenez, mon fils, ce qu'il vous faut et sachez que les trois amas marquent les tombes de trois rois. Faites de même pour les autres tombes, en suivant les indications données.

Aux pages 34 et 35 du manuscrit n° 3796 on lit ceci : « Cherchez à Sharouna dans la Haute-Égypte l'endroit nommé Minal-Ghasoul où se trouve Wâdi Ain-Shams; vous trouverez là trois amas de sable jaune surmontés chacun d'une pierre ponce blanche. Mesurez à l'est de l'amas central quatorze pas vers l'est et montez en face de l'amas, vous trouverez une vasque carrée contenant trois charges de dinars. Ce sont les tombes des Romains. Attaquez le milieu de la vasque, vous arriverez à un roi mort à côté duquel est déposé tout ce qu'il possédait. Près de sa tête se trouve une urne contenant dix rotolis de pierre philosophale. Un mithqal de cette pierre ajouté à un quintal de plomb convertit le mélange en or pur. Sur la bouche de l'urne il y a l'empreinte d'un cachet magique (variante : *de sept cachets*). Il en est de même des autres amas. C'est tout. »

§ 109. — АХИММ.

Partez de cette ville vers l'est pour vous rendre dans la montagne à la recherche de la grotte des chats. Lorsque vous l'aurez trouvée, pénétrez-y, vous verrez qu'elle porte, peintes de diverses couleurs, des images représentant des chats, mais, avant d'y entrer, faites une forte fumigation, allumez une forte lumière et marchez jusqu'au fond, vous verrez une cellule au milieu de laquelle se dresse un beau mastaba que vous détruirez. Après quoi, vous creuserez dans des débris, des éclats de pierre et dans la montagne même à la profondeur d'une demi-taille d'homme; vous mettrez ainsi à jour une pierre noire au-dessus d'une trappe, et, sous cette trappe, sept degrés qui conduisent à une petite porte sans serrure. Passez par cette porte avec votre lumière, en faisant de fortes fumigations avec du kondor et de la sandaraque; vous arriverez à

une pièce contenant cent cinquante mastabas au-dessus desquels sont placées quinze cents statuètes représentant alternativement des chats en or et en argent. Chaque chat pèse mille mithqals. On trouve également au milieu de la dite pièce une vasque renfermant de l'or mis en monceau. Prenez-en ce qu'il vous faut. La deuxième espèce de fumigation qu'on doit faire à l'intérieur de la salle se compose de kondor, de graines de jusquiame, de sandaraque, de soies de porc, de coquilles d'œuf d'autruche et de sang de bouc. Pétrissez le tout avec du vin d'offrande sur n'importe quel autel.

Aux pages 44 et 45 du manuscrit n° 3726 on lit : — Dirigez-vous vers la grotte des chats où l'on voit représentées en toutes couleurs des images de chats. Activez votre fumigation et allez jusqu'au fond; vous trouverez une pièce contenant au centre un beau mastaba que vous détruirez en enlevant toutes les pierres. Creusez ensuite dans les moellons et les débris de pierres, et aussi dans le rocher de la montagne; vous trouverez une pierre noire sous laquelle est une trappe qui cache sept marches. Descendez, vous arriverez à une petite porte sans serrure. Franchissez-la avec votre lumière, en faisant des fumigations avec du kondor et de la sandaraque; puis entrez dans une salle contenant cinquante mastabas sur lesquels sont placés mille cinq cents chats, les uns en or, les autres en argent. Chaque chat pèse mille mithqals. Au centre de cette salle, vous verrez une vasque renfermant de l'or mis en monceau. Prenez-en ce qu'il vous faut. La seconde fumigation que vous ferez à l'intérieur de la salle, est du kondor, des graines de jusquiame, de la sandaraque, des soies de porc, des coquilles d'œuf de colombe et du sang de bouc. Pétrissez le tout avec du vin d'offrande sur n'importe quel autel. C'est tout. —

Il est aussi question de cette caverne dans le manuscrit n° 4609 qui fera partie du second volume.

§ 110. — DEÏR IL-HADID À AKHMIM.

Dirigez-vous vers Deïr il-Hadid et de là vers l'observatoire élevé sur le plateau de la montagne. Laissez ce plateau derrière vous et marchez vers l'est jusqu'à ce que vous rencontriez des pierres debout marquant la route. Suivez ces pierres en marchant entre elles et en prenant l'est, vous trouverez une nécropole contenant cent quatre-vingts tombes visibles pour le chercheur et reconnaissables au bois de teck qui les recouvre. Creusez dans n'importe quelle tombe, à la profondeur d'une taille et demie, vous trouverez un cadavre qui n'a rien, mais à côté de sa tête s'élève une maçonnerie qui, une fois détruite, laisse découvrir un caveau renfermant tous les biens du mort. On trouve encore dans ce cimetière des tombes appartenant à six rois, à

des princes et à des notables. L'encens des églises doit être continuellement au feu. C'est tout.

§ 111. — DEÏR-ABOU-ISHAQ (ISAC).

Lorsque vous serez arrivé à ce couvent, entrez-y et dirigez-vous vers le sanctuaire: vous y verrez deux colonnes de couleur grise avec de petites taches rouges. Sachez, mon fils, que ce sont des colonnes de bois revêtues de boue philosophale. Quand vous les aurez vues, creusez entre elles à une taille d'homme de profondeur; vous découvrirez une plaque de calcaire que vous enlèverez et qui cache un bassin contenant trois onces de dinars. Prenez-les. Les colonnes sont creuses et remplies d'or. Prenez-le aussi. C'est tout.

§ 112. — DEÏR-ABOU-ISHAQ.

Dirigez-vous vers la porte orientale à l'intérieur du couvent; vous verrez là deux colonnes, l'une en briques crues dressée à droite, et l'autre à gauche. Creusez entre elles à une taille d'homme de profondeur: vous découvrirez trois dalles; enlevez celle du milieu, et descendez par un escalier dans une cellule ménagée à la fin d'un corridor. Elle ressemble à un cabinet de bain et renferme les biens de l'église, tels que ustensiles, plateaux en or et en argent et lampes, etc. Prenez-en ce qu'il vous faut. Encens des églises toujours au feu. *Fin.*

Aux pages 35 et 36 du manuscrit n° 3726 on lit ce qui suit : « DEÏR-ABOU-ISHAQ. — Placez-vous à l'intérieur de la porte orientale; vous y trouverez deux colonnes, une en briques cuites, élevée à droite, et l'autre à gauche. Fouillez-y à la profondeur d'une taille d'homme, vous trouverez trois dalles. Enlevez celle du milieu et descendez par trois marches dans une pièce qui ressemble à un cabinet de bain et qui est ménagée au fond d'un corridor. Cette pièce renferme toutes les richesses de l'église et des lanternes (ornées de) pierreries. L'encens des églises toujours au feu. C'est tout. »

§ 113. — SOL.

Cherchez à l'est de Sol la caverne de l'aigle. Derrière cette caverne, sur le front d'une montagne, sont faites vingt tombes. Dirigez-vous vers

la grotte sur la porte de laquelle est tracée l'image d'un aigle. Ouvrez son ventre avec des outils; vous y trouverez des clefs qui vous permettront d'entrer dans la grotte même. Creusez juste au milieu de cette dernière à la profondeur d'une taille d'homme: vous découvrirez une trappe que vous soulèverez, puis vous attendrez que les miasmes se soient dissipés pour descendre et mettre de l'encens au feu. Vous trouverez un endroit semblable à une galerie, munie à droite et à gauche, de petites chambres qui sont pleines d'argent et d'armes appartenant au roi de Sol. Prenez-en ce qu'il vous faut, en parfumant avec de l'assa foetida et de la myrrhe pétris dans du lait de chèvre et séchés à l'ombre. Remettez, en sortant, la terre à son état.

A la page 137 du manuscrit n° 4609 on lit : « CAVERNE DE L'AIGLE. — Cherchez au pied de la montagne, à l'est de la grotte, des tombeaux s'élevant au nombre de vingt et cherchez à l'est de ces tombeaux une caverne sur la porte de laquelle est représenté un aigle. On l'appelle la « caverne de la noyée ». Brisez l'image de l'aigle et prenez les clefs qu'elle renferme. Entrez ensuite dans la caverne et creusez au milieu, vous trouverez une trappe que vous soulèverez. Descendez par l'ouverture de cette trappe, vous trouverez une galerie renfermant deux cellules, une à droite et une à gauche. Ouvrez-les avec les clefs, vous les trouverez pleines d'or répandu sur le sol.

La fumigation doit se faire en dose égale avec du kondor et du myrte pétris avec du lait et du sang et séchés à l'ombre. On dit qu'il y a en cet endroit des armes d'un prix inestimable. »

§ 114. — Sol.

Cherchez au village de Sol la mosquée d'Abou-Âdi; vous la reconnaîtrez à ce qu'elle est construite avec des briques cuites et qu'elle renferme quatre colonnes en marbre. Quand vous l'aurez trouvée, entrez-y et allez vers la gibleh où vous creuserez à la profondeur d'une taille d'homme, pour découvrir des jarres en cuivre pleines de monnaie. Prenez-les. C'est tout.

§ 115. — Sol.

Partez de Sol vers le sud-est; vous trouverez le puits de Boham près duquel pousse un arbre nébac d'espèce ordinaire. Ce puits est entre le village et la montagne. Regardez à l'intérieur de ce puits, vous apercevrez dans la maçonnerie des pierres saillantes parmi lesquelles il y en a une qui est très en saillie. Enlevez-la, vous trouverez derrière elle sept ponts en or qui

sont les seuls obstacles défendant l'or que la dite pierre renferme. Prenez ce qu'il vous faut. *Fin.*

§ 116. — АТФІІ.

Cherchez à l'est d'Atfilî une montagne élevée d'une blancheur éclatante : on dirait un château dont la cime s'élève dans les airs. Escaladez le sommet et cherchez-y des tombes semblables à des amas d'ordures. Mesurez à l'est de chaque tombe trois coudées et creusez là à la profondeur de trois grandes coudées : vous découvrirez une caveau. Descendez-y, vous verrez le mort avec toutes ses richesses. La fumigation se fait avant la fouille, avec du kondor, du styrax et de la sandaraque. C'est tout.

A la page 134 du manuscrit n° 4609 on lit : - АТФІІ ІІ-КХАММАР. — Cherchez à l'est de ce village une montagne élevée d'une blancheur éclatante ; elle est aussi haute qu'un château (*sic*). Montez-y et faites-y des recherches ; vous trouverez des tombes ressemblant à des amas d'ordures. Mesurez à l'est de chaque tombe trois coudées et creusez à la profondeur de trois grandes coudées ; vous mettrez à jour une niche. Descendez-y, vous trouverez un mort ayant à côté de lui ses richesses. Fumigez avec du kondor, de la sandaraque et du styrax. -

§ 117. — ОСКОР.

Oskor est un village du Nil situé sur la rive est et relève du district d'Atfilî il-Khammar. Lorsque vous y serez, cherchez-y Kom-il-Ward que vous reconnaîtrez à ce qu'il a sur le sommet des mastabas en maçonnerie contenant chacun dans un coin une banquette pleine d'argent. Si vous creusez sous chacun de ces coins à la profondeur d'une taille d'homme, vous découvrirez une bâtisse renfermant des richesses. Prenez ce qu'il vous en faut. C'est tout. Kom-il-Ward se reconnaît également à ce qu'il est élevé au sud d'une église bâtie en briques près de quatre cents tombes connues sous le nom d'Azarah- (les vierges). Une fouille (dans l'une de ces tombes) à la profondeur d'une taille d'homme mettra à jour le cadavre d'une femme, qui ne possède rien ; mais si vous enlevez le cadavre et vous fouillez en dessous, vous découvrirez des richesses. C'est tout.

§ 118. — ОСКОР.

Après deux journées et un tiers de marche, en partant d'Oskor vers l'est.

vous rencontrerez une église élevée et bâtie en briques près des tombes d'Azarah (vierges). Ces tombes renferment tout ce que possédaient ces vierges en bijoux, en beaux vêtements et en autres richesses dont nous avons fait mention plus haut. Cette description a pour but de montrer ici que la distance à parcourir est estimée à une lieue de poste. Dans l'autel dressé dans l'église, il y a trois pierres que vous enlèverez pour creuser en dessous à la profondeur d'une taille d'homme, vous découvrirez des caisses pleines d'argent. Creusez aussi sous la porte de l'église, vous trouverez un souterrain qui contient les richesses des anciens païens. Prenez-en ce qu'il vous faut, en brûlant de l'encens d'église. C'est tout.

§ 119. — Oskor.

Après une demi-journée de marche, c'est-à-dire à six heures de distance, en partant d'Oskor vers l'est, vous trouverez une grotte dont le sol est aplani, et devant laquelle pousse un asclépias gigantea. Au nord de cet arbre se trouve une pierre rousse fixée dans la maçonnerie par le moyen d'autres pierres; elle est reconnaissable à sa forme ressemblant à une plaque. Enlevez-la et fouillez au-dessous; vous découvrirez beaucoup d'argent. Prenez-en ce qu'il vous faut. C'est tout.

A la page 132 du manuscrit n° 4609 on lit : « A une demi-journée de marche, c'est-à-dire à six heures précises de distance, vous chercherez une grotte dont le sol est nivelé et devant laquelle pousse un asclépias gigantea. Au nord de cet arbre, du côté sud, est une pierre noire ressemblant à une plaque encastrée dans la maçonnerie. Enlevez cette plaque et fouillez à sa place; vous découvrirez un grand trésor. »

§ 120. — Oskor.

Prenez la route qui va d'Oskor à la citadelle et dirigez-vous de cette dernière vers l'est, en marchant dès l'aube jusqu'à la grosse matinée, dans un wadi de la montagne : vous arriverez à la citadelle dont le nom est très connu. A partir de là, marchez vers l'est dans une plaine pendant une heure; vous trouverez un champ où pousse quelque chose ressemblant à des courges et à des pastèques. Il faut les laisser, car elles sont vides et ne contiennent pas d'argent : ce sont des pastèques colorées en jaune, en rouge et en blanc, que vous laissez

à droite pour continuer votre marche un peu vers l'est; vous trouverez une colonne couverte d'écriture des Anciens. Laissez-la derrière vous et déviez un peu vers l'est, vous trouverez un autre champ de faqqous (concombres) très visibles; ils sont de couleur verte, jaune et rouge, et le champ même ressemble à un jardin. Vous trouverez également en face, dans la direction sud-est, un troisième champ de faqqous, de pastèques et de courges affectant la forme de pommes et qui sont de couleur rouge et jaune. Sachez, mon fils, que les pastèques et les courges (sans couleur) ne contiennent rien; mais celles qui sont blanches, rouges ou jaunes et ressemblent à des pommes, sont faites avec de la boue philosophale et renferment dans l'intérieur de l'or et de l'argent.

Si vous les mettez au feu et les aspergez avec du vinaigre de vin, la boue tombera en pièces. Prenez ce qu'il vous faut. Quant à la colonne debout et couverte d'écriture, elle cache en dessous un passage qui, à la profondeur d'une taille d'homme, donne accès à un endroit contenant beaucoup de richesses. Prenez-en ce que vous voulez. Pour la fumigation, servez-vous de l'encens des églises.

§ 121. — Oskor.

Partez d'Oskor dans la direction est vers Kom ir-Ramad et de là vers H-Aâdal. Ce dernier est un wadi qui renferme des pierres ressemblant à des ballots de marchandises. Regardez en face de Kom ir-Ramad: vous verrez un walqah sans issue. Activez votre fumigation et montez au-dessus à la recherche de quelques tombeaux qui échappent aux yeux des gens non prévenus. Faites de fortes fumigations et mesurez à l'est de chaque tombe trois coudées, puis creusez à cette distance, vous découvrirez une entrée donnant accès à un endroit qui renferme un mort ayant près de lui beaucoup de richesses. Fumigez avec la peau d'un serpent prise dans Kom ir-Ramad. C'est tout.

§ 122. — Oskor.

Dans la montagne située à l'est d'Oskor, il y a un endroit d'un feddan de superficie produisant des pastèques et contenant une sakié (machine hydraulique) avec ressort, six gardiens et un nègre qui tourne le dos à la sakié. Si le

chercheur tourne le ressort à droite, le nègre se tournera vers les six (gardiens) et tombera ensuite par terre. Prenez de ces pastèques, parce qu'elles sont d'élixir. C'est tout.

§ 123. — OSKOR.

Cherchez Il-Aâdal (les amas de terre) au voisinage d'Oskor. Lorsque vous y serez, rendez grâce à Dieu de la grande fortune qu'il vous accorde. Commencez par déplacer le troisième amas, en creusant à une demi-taille d'homme de profondeur; vous trouverez une dalle rouge qui a été rapportée d'un autre endroit que la montagne. Vous l'enlèverez pour suivre un long souterrain qui vous mènera à trois pièces dont les portes sont ouvertes. N'entrez pas par la porte de droite, car vous risqueriez de périr. La seconde pièce qui est au milieu est pleine d'argent et la troisième ne renferme qu'un mort qui n'a rien à côté. Prenez ce qu'il vous faut et remettez la pièce en l'état primitif. La quatrième pierre se trouve à l'est. Enlevez-la parce qu'elle bouche un puits que vous nettoiez du sable et des pierres qu'il renferme pour y trouver une trappe en bois avec un anneau en argent. Tâchez de l'enlever, vous découvrirez un bassin plein (d'argent). Si ce trésor vous échappe, partez d'Il-Aâdal à travers le wadi; vous rencontrerez, au bout d'une demi-journée au plus, un autre wadi qui est couvert de tas ressemblant à des grands amas d'ordures. Ne laissez pas ces amas, car ce sont des tombes dans lesquelles vous trouverez à la profondeur d'une demi-taille d'homme le mort avec ses biens. Il en est de même pour les autres amas; ce sont trente tombes plus faciles à découvrir que tout autre amas se trouvant à Wadi-Oskor. Si cette trouvaille vous échappe encore, partez du wadi et suivez la route des anciens chariots, elle vous mènera à une montagne aride et dépourvue de végétation. Marchez un mille vers l'est dans une plaine à la recherche d'un acacia près duquel s'élève une très grande colline ressemblant à une pyramide. C'est l'œuvre d'Emmanuel le Romain. Faites dans la racine de l'arbre une ouverture profonde de trois coudées; vous découvrirez une porte en granit avec quatorze croix. Tâchez de l'enlever ou de la briser pour pénétrer dans une salle contenant quatre chambres entourées intérieurement chacune de bassins pleins d'argent. Vous y verrez le roi Emmanuel couché sur un lit et à côté beaucoup de richesses. Prenez-en ce qu'il vous faut. C'est tout.

Tout ce qui précède relativement à Oskor se trouve mentionné dans le manuscrit n° 4609, à la page 136, en ces termes : - Cherchez à Oskor d'Atfilié, près du village situé à côté de la montagne, quelque chose qui ressemble à des ballots de chanvre. Quand vous l'aurez retrouvé, vous apercevrez de là le village et le fleuve. Commencez par enlever la troisième pierre et creusez en dessous à une demi-taille de profondeur, vous trouverez une plaque rouge qui ne vient pas de cette montagne. Enlevez-la et suivez un grand souterrain qui vous conduira à dix pièces ouvertes. Ne pénétrez pas dans celles qui sont à droite, car vous vous exposeriez au danger; mais entrez dans les deux autres dont l'une contient un mort et l'autre est pleine de richesses. »

§ 124. — LA MONTAGNE D'ANTABOUSH.

Dans la montagne d'Antaboush, située sur la rive du Nil, se trouve une grotte nommée Hagar-Iddiab. On y entre en rampant par une fente et l'on y trouve un grand nombre d'étagères portant des briques rouges qui sont des pierres philosophales. Prenez-en ce qu'il vous faut.

§ 125. — OSKOR.

Partez de bon matin du côté est d'Oskor jusqu'à ce que vous arriviez à la montée du milieu. Lorsque vous l'aurez aperçue, vous trouverez, avant de l'escalader, de grandes pierres représentant des oiseaux. Parmi elles il y en a une qui représente une main avec un doigt plus long que les autres. Quand vous l'aurez reconnue, mesurez à partir de là trois coudées, vers l'orient, et creusez à une profondeur un peu moindre qu'une taille d'homme; vous trouverez un escalier qui vous mènera à une chambre où s'élève un petit mur. Détruisez-le et descendez dans une pièce qui contient beaucoup de richesses amoncelées. Prenez-en ce qu'il vous faut. Les autres pierres ne renferment rien. La fumigation se fait avec le mastic mâle (stagonias). *Fin.*

§ 126. — АТФИЛ ИЛ-КХАММАР.

(En marge.)

Cherchez dans la montagne d'Atfil il-Khammar au détour d'une vallée, une caverne nommée Magharet-ir-Rahib (caverne du moine). Elle a été taillée de

main d'homme et on la reconnaît à ce que la porte s'ouvre vers l'ouest; on y voit l'image d'un moine avec une béquille, et, au-dessus, sur le haut de la porte, des lions représentés en relief. Avant d'y entrer, faites des fumigations et activez votre feu, puis allez jusqu'au fond après avoir lu les noms suivants : Akshi ۲, Shagout ۲, Sour ۲, Galfah ۲, Mihia Malellésini. Répétez ces noms sept fois en disant : « Par la vertu de ces noms éloigne de moi ceci. Amen ». Regardez devant cette grotte, vous verrez deux images qui se font face, et dont l'une représente le gardien de l'endroit et l'autre le roi Arsa. Tenez-vous debout entre les deux images et mesurez cinq pieds, en allant vers la porte par où vous étiez entré, en faisant sans cesse des fumigations et en répétant les noms magiques, puis attaquez le sol à l'endroit indiqué ci-dessus, et détachez avec un ciseau la boue philosophale du mur. Ne vous laissez pas effrayer par la dureté, car c'est nous qui avons fait ce mur aussi dur et aussi solide qu'une montagne. Vous verrez qu'il vous conduira à une trappe couverte de métal et munie d'un anneau avec une chaîne. Vous trouverez en fumigeant avec de l'agalloche, du kondor et du benjoin, quinze degrés. Franchissez-les pour trouver la porte devant le seuil de laquelle est un nègre tenant à la main un sabre tranchant et activez la fumigation devant lui, en récitant les noms précités, le sabre deviendra impuissant. Pénétrez ensuite dans une salle contenant quarante amas de dinars et au centre cinq caisses d'or pur et d'objets précieux. Chaque caisse renferme une pierre précieuse brillante. Prenez garde de toucher à cette pierre, car elle vous empoisonnerait. Gardez-vous également de vous approcher du roi ou de ce dont il est vêtu; vous seriez anéanti par la violence du poison. Prenez des dinars autant que vous voulez et sortez sain et sauf⁽¹⁾.

§ 127. — HÉLOUAN.

Partez de Hélouan vers l'est à la recherche d'un wadi qui renferme une forteresse et qui reçoit les eaux. Non loin de la forteresse, vous verrez une caverne couleur de fumée; pénétrez-y, vous trouverez un souterrain contenant des vasques. Poussez jusqu'à la dernière, vous verrez au fond un croissant au-dessus duquel vous creuserez à une coudée de profondeur, pour découvrir une

⁽¹⁾ Le texte arabe paraît être altéré.

trappe. Soulevez-la et passez à un endroit qui contient, creusées dans le rocher, quatre vasques dont deux sont remplies d'argent et les deux autres de dinars en or. Prenez-en ce qu'il vous faut.

§ 128. — DEÏR IL-MAYMOUN D'ÂTFIH À DEÏR EL-GOMMEIZA.

Dirigez-vous vers la porte de l'église, vous verrez que le seuil en est vert et une colonne s'y dresse. Creusez sous le seuil à une coudée malékite de profondeur, vous trouverez deux cruches pleines de monnaie en argent. C'est le reste de l'argent qui a servi à la construction de l'église. Prenez-en ce qu'il faut et n'oubliez pas l'église. *Fin.*

A la fin du manuscrit n° 4609 on lit ce qui suit : « DEÏR IL-MAYMOUN. — Dirigez-vous vers la porte de l'église dont le seuil est vert et une colonne de même couleur s'y dresse. Creusez au-dessous du seuil et de la colonne, à une coudée malékite de profondeur; vous découvrirez deux cruches pleines de monnaies en argent; c'est le reste de la somme allouée pour la construction de l'église. »

§ 129. — COUVENT DE ŞOULAH.

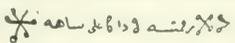
Le couvent de Şoulah est situé sur la rive est en face de Maymoun. Cherchez à l'est de ce couvent une montagne connue sous le nom de Toroq il-Homar. Montez-y et cherchez au sud une walgah contenant sept mastabas qui sont des tombeaux intéressants. Tout près de ces tombeaux se trouvent des mangeoires qui appartenaient aux rois grecs. Ces rois sont revêtus d'habits magnifiques ornés de toute espèce de pierreries et ont à côté d'eux tout ce qu'ils possédaient. Les mangeoires sont dressées au-dessus des puits qui renferment les trésors des rois consistant en une grande quantité de monnaie et en objets précieux. Prenez-en ce qu'il vous faut. C'est tout.

§ 130. — OSKOR.

Cherchez à l'est d'Oskor une walgah sans issue. Entrez-y, vous trouverez un chameau agenouillé et décapité; la tête en est placée sur une butte et la jambe droite porte une inscription. Quand vous l'aurez trouvé, soyez certain que tout bien vous viendra. Faites des fumigations avec du sang

de dragon, du vitis et de l'agalloche, et mesurez dix pas à partir de la jambe portant l'inscription, puis fouillez juste à la fin de la mesure, à la profondeur d'une coudée et demie; vous trouverez une trappe en marbre avec un anneau en or. Activez votre fumigation et soulevez la trappe, puis descendez quinze degrés; vous trouverez une porte fermée et sans clef. Creusez sous le seuil, vous trouverez la clef. Ouvrez alors la porte et pénétrez dans l'église du Qommos où il y a une grande vasque planchée en bois de teck et pleine d'argent; vous y trouverez des lampes en or suspendues par des chaînes également en or et des bijoux brillants. Prenez-en ce qu'il vous faut.

§ 131. — OSKOR D'ATFIQH.

Partez à l'est d'Oskor jusqu'à ce que vous trouviez dans un enfoncement un chameau décapité; la tête en est placée sur une butte, la jambe droite porte trois lignes ainsi tracées  et la jambe gauche deux autres lignes affectant la forme des ciseaux (?). Quand vous l'aurez vu, rendez grâce à Dieu et fumigez ce chameau avec de l'agalloche, de la sandaraque, du libanos mâle (stagonias) et du vitis. Faites dix pas à partir de la jambe du chameau et fouillez à la profondeur d'une demi-taille d'homme; vous trouverez une trappe avec un anneau en or. Soulevez-la et descendez quinze degrés, vous trouverez une porte en pierre dont la clef a été mise sous le seuil. Creusez à la profondeur d'une coudée pour la trouver. Ouvrez alors la porte et pénétrez dans une église contenant douze lampes en pierres précieuses qui remplissent l'endroit de lumière. Au commencement de la pièce, il y a une vasque de quarante coudées de longueur, couverte avec des planches de bois de teck et revêtue de lames d'or. Elle renferme mille cinq cents charges de chameau d'argent, trois pierres précieuses, quarante-cinq sables incrustés de pierres précieuses et trente grandes croix ornées de pierreries. Encens continuellement au feu jusqu'à votre sortie. C'est tout.

§ 132. — OSKOR.

Cherchez dans le désert d'Oskor une maison appelée Dar il-Baqar qui se reconnaît à ce qu'elle a quatre mangeoires près de la porte, et une vache

devant elle. Attaquez la vache, vous découvrirez deux ardebs d'or que vous prendrez. Cherchez encore dans la peau de l'animal deux cuvettes ressemblant aux bassins du bain : l'une est jolie et l'autre l'est davantage, mais toutes les deux sont remplies d'argent. Fouillez extérieurement à l'angle du joli bassin placé à l'ouest, et descendez à la profondeur d'une taille d'homme, vous verrez quelques briques suivies d'une pierre. Enlevez cette pierre, vous trouverez un bassin qui communique avec une vasque pleine d'argent. C'est tout.

Aux pages 48 et 49 du manuscrit n° 3726, on lit ce qui suit : « Cherchez dans le désert d'Oskor une maison nommée Dar il-Baqar qui se reconnaît à la présence des quatre mangeoires et des vaches. Creusez à la profondeur d'une qamah dans les mangeoires qui sont des tombes; vous trouverez dans un cercueil le mort ayant à côté de lui mille dinars. C'est tout. »

§ 133. — OSKOR.

Marchez dans le désert d'Oskor, et dans la direction est, en faisant deux milles de cavalier jusqu'à ce que vous arriviez dans un walgah sans issue, vous trouverez un chameau agenouillé et décapité; la jambe porte une marque en forme de ciseaux et trois lignes d'inscription, sa gorge est plombée, son ventre est un peu élevé au-dessus du sol. Devant lui se dressent un mastaba et dix pierres qui se touchent. Le chameau est tourné vers l'est, sa tête est placée devant lui à une portée de flèche, son cou est sur la butte qui s'élève à l'ouest. Cette butte renferme un trésor appartenant à Mirwan il-Gouri. Le chameau lui-même renferme des ouvrages relatifs aux trésors de l'Égypte. Brisez-le entièrement et prenez le contenu dont je vous ai parlé. — Une autre tradition dit : Faites dix pas à partir de la cuisse portant l'inscription et creusez à la profondeur d'une demi-qamah, puis descendez dans l'église du Qommos, de la manière mentionnée plus haut. C'est tout.

§ 134. — LA VILLE D'ATFIHIEH.

Cherchez à Atfilieh un puits qui était à l'époque grecque une sakieh propre à recevoir quatre machines hydrauliques. Quand vous l'aurez trouvé, soyez

sûr de votre fortune. Faites trois pas à partir du côté sud et dans la direction méridionale, puis creusez juste à cette distance à la profondeur d'une bonne taille d'homme, vous découvrirez une trappe en cuivre. Faites alors des fumigations avec du libanos mâle et de la sandaraque, puis soulevez la trappe avec votre compagnon sans vous hâter d'entrer, mais descendez trois degrés, vous arriverez ainsi dans une salle divisée en quatre compartiments pleins d'argent et contenant chacun cent charges de dinars. Il y a dans cette salle un sabre suspendu d'un prix inestimable. Prenez-en ce qu'il vous faut, sans interrompre la fumigation avant votre sortie de la salle. Fermez la porte de la salle telle qu'elle était, en remettant la clef à sa place et en prenant garde d'être tué par trahison. C'est tout.

A la page 136 du manuscrit n° 4609, on lit ce qui suit : - Cherchez à Atfiḥ un puits à quatre faces d'une sakich grecque. Faites trois pas du côté sud du puits, en allant vers le sud, puis creusez à la profondeur d'une taille ordinaire d'homme; vous trouverez une pierre. Tirez-la, et attendez que les miasmes se soient dissipés, pour descendre par trois degrés dans une salle divisée en quatre compartiments contenant chacun cent charges d'or. Un sabre d'une valeur inappréciable se trouve suspendu dans la salle. Fumigez avec du kondor et de la sandaraque.

§ 135. — CHAMP DE PASTÈQUES À ATFIḤ ET À OSKOR.

Partez de l'est d'Atfiḥ et montez sur la montagne très connue qu'on rencontre sur le chemin de cette ville, poussez ensuite jusqu'à ce que vous trouviez des cailloux semblables à des dattes sèches et à des dattes mûres. Faites trois milles à partir de là; vous trouverez un grand wadi où vous marcherez dans la direction sud pour trouver une dépression qui vous conduira à une montagne jaune. Passez devant cette montagne vers l'est, vous trouverez une chaîne de montagnes qui n'a de passage que dans le côté sud. Sur cette chaîne se dresse une roche semblable à un homme d'un teint noir: c'est le nègre gardien du champ. Quittez cet endroit, en récitant le nom de Dieu et en prenant avec vous des parfums et de l'agalloche pour en faire des fumigations. Quand vous verrez le nègre, faites des fumigations et abandonnez-le, puis pénétrez dans le champ de pastèques, en vous dirigeant vers le centre; vous trouverez là une pastèque qui renferme quelque chose ressemblant à la cendre,

mais c'est de l'or. Regardez à l'est, vous verrez à trois pas de distance des pastèques semblables à celles de Syrie et bonnes comme médecines, car elles guérissent les maladies du corps. Là vous verrez également des pastèques ressemblant à la courge et ayant des pépins comme ceux de la caroube : ce sont des aphrodisiaques. Si vous en mettez une graine dans votre bouche, vous aurez de la force pour faire le commerce charnel aussi longtemps que vous voudrez et vous serez en érection perpétuelle sans peine tant que vous garderez la graine dans votre bouche.

Quant aux pastèques syriennes, si vous les broyez et les mélangez avec du miel et qu'un lépreux ou un malade atteint d'éléphantiasis en prenne seulement une graine, Dieu le guérira. Parmi ces pastèques il y en a trois affectant la forme de faqqous, elles sont bonnes pour en faire un collyre. Pulvérisiez-les très fin, mélangez-les avec du sang humain, puis repulvérisiez-les de nouveau. Si un aveugle en met sur les yeux, la vue lui sera rendue par ordre de Dieu.

Quant à la pastèque qui n'a pas de pareille dans le champ, elle renferme le fœtus de sagesse, une clef à sept dents et une bague magique. Vous verrez dans le susdit champ une très grande pastèque qui n'a pas de pareille ; arrachez-la et creusez à sa place d'une qamah de profondeur, vous découvrirez une bouteille contenant un remède. Quiconque en met à l'œil, si peu que ce soit, verra les génies et les endroits qu'ils habitent et pourra leur demander ce qu'il voudra. Ne divulguez pas leur secret et ne faites pas d'opposition contre ce que vous les voyez faire. Au-dessous de la première bouteille il y en a une autre contenant de la pierre philosophale. Un mithqal de cette pierre ajouté à cent mithqals de plomb, le convertira en or pur, et une quantité de cet or transmettra de même un poids double de tout autre métal ; retenez bien cela. Dirigez-vous vers l'ouest de la grande pastèque et mesurez une distance de trois pas à partir d'elle vous verrez quelque chose qui ressemble aux concombres. Pilez cette substance avec du sang de corbeau et du sang de chèvre et faites-en vingt pilules dans un peu de henné après l'avoir bien pétri : ce sera un cosmétique qui fera disparaître à jamais la blancheur des cheveux.

Cherchez également dans ce champ de pastèques sept autres pastèques semblables à la coloquinte ; elles renferment un remède contre la paralysie. Le malade pourra se lever et marcher avec la permission de Dieu (gloire à lui), s'il en prend une graine ; s'il en prend davantage, cela lui sera nuisible.

Si vous lui en donnez trois graines, il deviendra chassieux et aveugle. Si vous allez jusqu'à dix, il aura une rétention d'urine et une constipation, et il mourra trois jours après. Comprenez cela. C'est tout.

Aux pages 134 et 135 du manuscrit n° 4609 on lit ce qui suit : «Rendez-vous à Atfilh et dirigez-vous à l'est, vers la montagne connue touchant sur le chemin; continuez ainsi à marcher jusqu'à ce que vous trouviez des cailloux semblables à des noyaux de dattes sèches. A trois milles de distance, vous verrez un grand wadi que vous suivrez dans la direction sud et ainsi vous trouverez une dépression. Poussez en avant jusqu'à ce que vous rencontriez une montagne jaune. Si vous continuez à avancer vers l'Orient, vous trouverez une chaîne de montagnes au sud de laquelle passe le chemin. Dans ce chemin il y a une image représentant debout un homme noir; c'est le nègre gardien du champ de pastèques. Récitez le nom de Dieu et approchez-vous de l'endroit, en prenant avec vous de l'agalloche et quelque autre parfum, pour faire des fumigations près du nègre; laissez-le ensuite, pour vous diriger vers le milieu du champ, vous trouverez des pastèques contenant une matière semblable à la cendre; c'est de l'or pur. Regardez vers l'est, à trois pas de distance, vous trouverez des pastèques analogues à celles de la Syrie. Si vous les pilez et les mêlez avec du miel et du vinaigre, et que vous fassiez boire ce mélange à un lépreux, le poids d'une graine, Dieu le guérira. Il en est de même pour celui qui est atteint d'éléphantiasis.

Cherchez trois pastèques semblables à des faqqous; pilez-les très fin et mêlez-les avec du sang humain, desséchez-les ensuite, pour les piler une deuxième fois. Si un aveugle s'en frotte les yeux, il recouvrera la vue.

Cherchez une pastèque semblable à une courge et dont les pépins ressemblent à ceux de la caroube. Un pépin placé sous la langue produit une érection très forte et joue le rôle d'un aphrodisiaque très puissant.

Quant à la pastèque qui n'a pas de pareille dans le champ et qui se trouve au milieu, elle renferme le fouet de sagesse, une chef à sept dents et une bagne magique.

Cherchez également une pastèque plus grosse que toutes les autres. Enlevez-la et fouillez au-dessous; vous découvrirez une vasque⁽¹⁾ de remède. Celui qui s'en frottera les yeux avec une dose, si faible que ce soit, verra les génies, leurs actes et leur demeure; il pourra leur demander ce qu'il voudra, mais qu'il ne divulgue pas leur secret et qu'il ne les contrarie pas.

Au-dessous de la vasque, il y a une autre bouteille contenant de la pierre philosophale dont un mithqal ajouté à mille mithqals de plomb convertira le mélange en or pur.

Cherchez à l'ouest de la grande pastèque et à la distance de trois pas, vous trouverez

(1) Le copiste a fait ici une erreur; au lieu d'écrire *كاس*, il a écrit *حوض*. Cela se comprend par le manuscrit n° 1300.

quelque chose ressemblant au concombre. Pilez-le avec du sang de corbeau et du sang de chèvre et faites-en vingt pilules avec du henné (*Lawsonia inermis*) après l'avoir pétri. Passez-le ensuite sur les cheveux, il les teindra en noir jusqu'à la mort.

Regardez également dans le champ sept pastèques ressemblant à des coloquintes; elles contiennent un remède contre la lèpre, la perte des membres, la maladie invétérée et la paralysie. Il suffit d'en manger une seule graine, pas plus, car une dose plus forte serait nuisible. Si le malade va jusqu'à trois, il deviendra chassieux; s'il va jusqu'à six, il deviendra aveugle et jusqu'à dix, il aura une retention d'urine et une constipation telle qu'il en mourra trois jours plus tard. »

§ 136. — OSKOR.

Lorsque vous y serez, cherchez dans la montagne voisine un champ cultivé de faqqous qui se reconnaît au groupement de trois par trois de ces fruits bien alignés. Vous verrez autour de ce champ trois gardiens debout. Si vous les retrouvez, soyez assuré des bienfaits de Celui qui n'est pas avare dans ses dons. Activez votre fumigation en libanos, en sandaraque et en styrax sec et liquide et enlevez n'importe quel gardien en fouillant au-dessous; vous trouverez une plaque couvrant un puits, lequel est plein de lingots d'or. Il en de même des quatre puits. Prenez-en ce qu'il vous faut. C'est tout.

Aux pages 131 et 132 du manuscrit n° 4609 on lit ce qui suit : « Cherchez à l'est d'Oskor, dans la montagne, un champ cultivé de faqqous et de pastèques. Les faqqous se trouvent groupés par trois et bien alignés dans chacun des angles du champ. Autour de ce champ il y a trois gardiens, mais au centre il y en a un qui se tient debout. Fumigez avec du kondor et de la sandaraque, et fouillez à la place du dernier gardien; vous découvrirez un puits plein de lingots en or. »

§ 137. — BAÏAD.

Dirigez-vous vers le chemin où l'on trouve le grand escalier. Montez-y et aller ensuite vers l'est à la distance d'un demi-mille; vous trouverez une terre de couleur verte qui présente une dépression. Creusez-y avec votre main; vous découvrirez une cachette renfermant quelque chose qui ressemble à des noyaux de dattes sèches. C'est de l'or. Prenez-en ce qu'il vous faut. Faites des fumigations avec du libanos, de la sandaraque, des graines de jusquiame et du bdellium. C'est tout.

§ 138. — BAÏAD.

Demandez où se trouve le puits appelé Bir il-Baïad, ou Bir-il-Khabaya, qui est un grand puits. Descendez-y à la recherche de la cachette occidentale et pénétrez-y jusqu'au fond, vous trouverez une niche où vous pénétrerez de sept coudées pour trouver une porte ouverte. Entrez par cette porte dans une salle où vous trouverez un amas d'or en dinars. Prenez-en ce qu'il vous faut. C'est tout.

§ 139. — BARNIL.

Dirigez-vous vers le sud-est de Barnil; vous trouverez des tells et des montagnes visibles. Sur quelques-uns de ces tells on trouve deux tombes, sur d'autres on en trouve un ou quatre. Ces tombes se reconnaissent à ce qu'elles sont surmontées de pierres entassées. Creusez au centre de chaque tombe, vous découvrirez un puits fait de main d'homme et profond de quatre coudées malékites. Nettoyez-le, vous y trouverez, du côté est, une plaque mince, couverte de boue philosophale. Enlevez-la et entrez dans une chambre qui renferme un mort ayant près de lui tout ce qu'il possédait de son vivant. Tous les tells sont de même. Fumigez en pleine lune avec du kondor et de la sandaraque. C'est tout.

A la page 134 du manuscrit n° 4609 on lit ce qui suit : « Dirigez-vous vers le sud-est de Barnil; vous y trouverez des tells et des montagnes apparentes. Sur chaque tell il y a des tombes. Parmi ces tells il y en a quelques-uns qui renferment deux tombes, d'autres trois et d'autres quatre. Ces tombes sont surmontées de tas de pierres. Creusez au centre de chaque tombe, vous trouverez un puits fait de main d'homme avec un outil en fer. Videz-le, à quatre coudées malékites de profondeur, vous y trouverez, du côté est, une plaque mince revêtue de boue philosophale. Enlevez-la et pénétrez jusqu'au mort, près duquel vous trouverez ce qu'il possédait de son vivant. Faites brûler du kondor et de la sandaraque. La recherche doit avoir lieu en pleine lune. »

§ 140. — BARNIL.

(En marge.)

Dirigez-vous vers le sud-est de Barnil, en suivant la rive du Nil pendant un mille; vous trouverez sur une montagne élevée un cimetière contenant des

tombes reconnaissables aux grands cailloux mis en dessus. Elles sont au nombre de cent appartenant à des rois et, près de leurs têtes, se dressent des colonnes de deux coudées de hauteur. Fouillez-y à la profondeur d'une qamah et demie; vous y trouverez une porte qui s'ouvre vers le sud. Derrière cette porte est un cadavre qui a près de lui tout ce qu'il possédait de son vivant. Dieu est le plus savant.

Vous trouverez également à un mille de distance au sud de Barnil un sol aplani contenant des tombes ressemblant à des amas d'ordures. Fouillez-y à la profondeur d'une qamah et demie; vous y trouverez une porte s'ouvrant au sud, et un mort avec tout ce qu'il possédait de son vivant.

§ 141. — BARNIL.

(En marge.)

Dirigez-vous vers le sud du village; vous y trouverez, creusée dans le rocher, une caverne contenant des étagères sur lesquelles sont placées des briques en or pur semblables à des morceaux de savon. Prenez-en sans obstacle ni opposition.

§ 142. — SHABAS ESH-SHOHADA.

Allez-y; vous trouverez au sud du village un puits près duquel se dressent deux colonnes et entre elles une niche; creusez dans cette dernière à la profondeur d'une coudée, et vous découvrirez la dame du trésor qui se monte à trois weibas d'argent. Faites des fumigations avec l'encens des églises.

§ 143. — ASHM.

Cherchez à l'est de ce village une bâtisse faite en briques et en plâtre. Mesurez du côté ouest trois coudées malékites et regardez bien; vous trouverez une tombe de couleur gris perle. Percez-la et arrosez-la avec de l'eau; elle tombera en pièces. Déblayez-la et descendez dans une chambre qui renferme un mort couché sur un lit, ayant près de lui tout ce qu'il possédait d'argent. Prenez-en ce qu'il vous faut et remettez, en sortant, le puits à l'état primitif.

§ 144. — BATANOUN.

Cherchez au nord de Batanoun deux bains près desquels s'élève une maçonnerie en briques et en plâtre. Lorsque vous l'aurez trouvée, attaquez-la au milieu de manière à la défoncer; vous trouverez qu'elle est pleine d'argent. C'est tout.

§ 145. — FASHIET EL-MANARAH.

Cherchez-y une mosquée qui est la plus ancienne, et pénétrez-y pour creuser dans le mihrab à la profondeur d'une qamah et d'une bastah; vous trouverez un dépôt. Prenez-en ce qu'il vous faut. C'est tout.

§ 146. — FASHIET EL-MANARAH.

Cherchez-y deux colonnes en marbre blanc. Attaquez le bas de la grande et enlevez-la; vous trouverez au-dessous trois weibas d'or.

§ 147. — DEÏR BAHTIT, À BILBÈS.

Cherchez-y la mosquée de Girwi et dirigez-vous vers le mihrab pour y creuser; vous trouverez cinq mille dinars mis dans un pot de terre cuite. Prenez-en ce qu'il vous faut. C'est tout.

§ 148. — COUVENT DE NAHIEH, À GIZEH.

Le couvent de Nahieh s'appelle aussi Deïr il-Koram (couvent des généreux). Dirigez-vous vers la porte et mesurez de là sept coudées, à raison de deux mains la coudée, puis, creusez à la profondeur d'une qamah et d'une bastah; vous trouverez une pierre comme la meule d'un pressoir bouchant un puits, lequel est rempli d'argent et de pierreries. Cet endroit est entouré de trente tombes renfermant chacune un cadavre avec sa richesse.

§ 149. — LE COUVENT VERT (ED-DEÏR EL-AKHIDAR).

Cherchez entre ce couvent et l'idole appelée Pharaon, une maçonnerie

faite en briques et en plâtre et mesurant cinq coudées de longueur. Creusez juste au milieu à la profondeur d'une qamah; vous y trouverez un puits bouché avec une pierre. Enlevez-la par n'importe quel moyen; vous trouverez en dessous une outre pleine de dinars et deux autres pleines d'or pur, ainsi qu'une caisse contenant des écrits relatifs à toutes les sciences ayant trait à la politique que connaissaient les Égyptiens, et, en plus des biens qui formaient le trésor de Caron. Prenez-en ce qu'il vous faut. *Fin.*

§ 150. — DANSHOUR.

Laissez la pyramide derrière vous et marchez vers la première partie escarpée, puis vers la seconde, pour vous diriger au nord; vous trouverez une retraite renfermant sept tombeaux ainsi disposés: six groupés deux par deux et le septième est isolé. Attaquez le côté est de ce dernier tombeau à la profondeur d'une qamah et demie; vous découvrirez un cadavre ayant à côté de lui tout ce qu'il possédait. Ce sont les tombeaux de sept frères qui gardent avec eux de grandes richesses. Ils sont connus sous le nom de tombeaux des grenouilles, car ils sont surmontés de grenouilles en argent. Si vous voulez y faire des recherches, creusez à l'est de chaque tombeau à la profondeur d'une qamah; vous trouverez des dalles. Enlevez-les, vous trouverez au-dessous des chambres contenant des cadavres vêtus de robes brodées en or et couchés sur des lits en ébène: ces lits sont placés chacun sur une plaque en albâtre. Sur le cadavre il y a des bijoux, des vêtements brodés en or et en argent, des couronnes incrustées, trois péristyles pleins d'argent. Prenez-en ce qu'il vous faut. Les tombeaux sont tous de même et l'on y arrive dans une journée et un tiers. La fumigation et l'incantation qui éviteront tout obstacle et annuleront tout talisman sont les suivantes :

« Au nom du grand Dieu qui a percé tous les voiles par sa lumière, devant la grandeur duquel s'humilient toutes les têtes, devant la majesté duquel les montagnes se sont abattues! Il est le Dieu qui existe seul; il est unique, éternel, il est seul dans l'univers, et par son unité il possède la puissance. Il a été et sera de tout temps. Le Perpétuel, l'Éternel, l'Immortel! Il est Dieu, en dehors duquel il n'y en a pas d'autre. Le maître du trône redoutable. Tashloush, Tishash, Hitoush, Touresh, Matlesh, Tashouh. Il n'y a de Dieu que Lui, et Il est

vivant et évident. Je vous conjure, ô anges spirituels ! par la lumière du visage de Dieu, le généreux, et par la puissance du nom très grand, de fondre sur les génies de cet endroit, de les en éloigner, de les renvoyer, de rendre nul leur mouvement et de les étouffer. Hâtez-vous, ô gens du seigneur Metatron, toi et tes aides, dépêchez-vous ! O habitants de Mercure le rouge, dépêchez-vous ! O habitants de Vénus, dépêchez-vous ! O habitants de Mars, dépêchez-vous ! O habitants de Jupiter, dépêchez-vous ! O habitants du Soleil, descendez ! O Raphaël ! O Abdel ! O Gabriel ! O Michel ! O Israfël ! O vous, Aniaël ! O vous, Kasfaël ! O Tamtamaël ! O anges qui vous approchez du trône céleste ! O vous chérubins ! Fondez sur ces génies gardiens pour les chasser, les éloigner de cet endroit, afin que nous puissions agir librement. Agissez sur l'ordre que vous recevez de moi. O Metatron ! dépêche-toi, par ordre de Dieu qui, lorsqu'il veut qu'une chose soit, dit simplement : Sois, et elle est.

Récitez plusieurs fois le chapitre 8 (du *Coran*) ; lisez l'incantation et passez dans ces caveaux, avec de l'encens des églises au feu. Les gardiens seront écartés grâce à l'incantation, mais, lorsque vous aurez fini votre recherche, cessez la fumigation et brûlez de l'agalloche gawi pour congédier les gardiens.

Avant d'avoir quitté l'endroit, dites : Kandariouh. L'entrée de ce pays leur sera interdite pendant quarante ans. Ils erreront sur la terre. Cesse de t'alarmer pour des prévaricateurs (*Coran*, chap. v, vers. 29).

Aux pages 77-78 on lit ce qui suit : -DASHOUR. — Dirigez-vous vers les pyramides, laissez-les derrière vous et marchez d'abord vers la première montagne, ensuite vers la seconde et, vous dirigeant vers le nord, vous trouverez une retraite renfermant sept tombes disposées deux à deux, et suivies d'une tombe unique. Creusez à l'est de chaque tombe à une qamah de profondeur ou, selon une autre tradition, à une qamah et demie, en faisant les fumigations et les conjurations ; vous trouverez un mort ayant à côté de lui tout ce qu'il possédait. Il y a sur les tombes des grenouilles en argent coloré vert. La distance jusqu'à ces tombes est d'une journée et un tiers. La fumigation et l'incantation doivent être continuées jusqu'à ce que vous ayez fini votre affaire et que les talismans aient été abolis. Servez-vous pour la fumigation de l'encens des églises. L'incantation est la suivante :

« Au nom du Dieu grand qui a percé tous les voiles par sa lumière, devant la grandeur duquel toutes les têtes s'humilient ; devant la Majesté duquel les montagnes se sont abattues, car il est le Dieu qui existe seul ; il est unique, éternel, il est seul dans l'univers par son unité seule ; il possède la puissance ; il a été et sera de tout temps, le Perpétuel, l'Éternel, l'Immortel ; en dehors duquel il n'y a pas d'autre, le maître du trône redoutable, Tashloush.

Tashiash, Haïoush, Touresh, Taïesh, Maïesh, Tashouh; il n'y a de Dieu que Lui, et il est la vérité évidente. Je vous conjure, ô anges spirituels, par la lumière du visage de Dieu le généreux et par la puissance de son nom qui est très grand, de fondre sur les génies de cet endroit, de les chasser, de les renvoyer, de rendre leur action nulle et de les étouffer. Hâtez-vous, ô habitants de Mars, hâtez-vous, ô habitants de Jupiter, hâtez-vous, ô habitants du soleil. Descendez ô Raphaël, ô Abdael, ô Gabriel, ô Mikael, ô Israféel, ô Tamtamael. O anges qui vous approchez du trône céleste, et vous, Chérubins, fondez sur ces génies pour les chasser, les renvoyer de cet endroit afin que je puisse y faire mon affaire; faites ce qu'on vous ordonne. O Miïatron, dépêche-toi par ordre de Dieu qui dit à la chose qu'il désire qu'elle soit et elle est. Lisez beaucoup le chapitre de S⁽¹⁾, Dieu lui accorde la paix! Récitez cette incantation, en pénétrant dans les caveaux; elle éloignera tous les génies. Lorsque vous aurez fini votre affaire, cessez la fumigation avant de quitter l'endroit et congédiez les anges, puis dites quarante fois : Kandariouh. L'entrée de ce pays leur sera interdite pendant quarante ans. Ils erreront sur la terre. Cesse de l'alarmer pour des prévaricateurs⁽²⁾. Dieu est le plus savant.

§ 151. — DAHSHOUR.

Laissez derrière vous la pyramide et marchez vers l'ouest, en appuyant un peu vers le sud; vous verrez une montagne noire qui se termine par un pic élevé. Montez-y et regardez vers l'ouest, vous apercevrez un wâdi. Descendez-y, vous trouverez mille quatre cents tombes ressemblant à des mastabas. Ce sont les tombes des colliers bénis. Soyez, vous et votre compagnon, en état de pureté parfaite. Allumez le feu, faites des fumigations et fouillez dans chaque tombe une qamah de profondeur, ou neuf coudées selon un autre manuscrit; vous y trouverez des grenouilles vertes. La fumigation doit se faire avec du kondor, de la sandaraque et du bdellium. C'est tout.

Aux pages 198 et 199 du manuscrit n° 3726 on lit ce qui suit : « DAHSHOUR. — Laissez les pyramides (de Dahshour) derrière vous, et marchez un demi-mille vers l'ouest; vous trouverez une pyramide blanche bâtie en pierres et près d'elle, du côté de l'orient, un kôm noir avoisinant un wâdi. Entrez dans celui-ci et cherchez; vous trouverez une jolie nécropole connue sous le nom d'Alwaq (colliers). Les tombes y sont surmontées de pierres ressemblant à des grenouilles; attaquez n'importe quelle tombe, vous trouverez un mort ayant près de lui tout ce qu'il possédait et portant au cou un collier en or. C'est tout. »

¹ S, que porte le texte, se prononce Yasin. C'est le nom du prophète Mohaoumed.

² *Coran*, chap. viii, vers. 29.

A la page 78 du manuscrit n° 4609 on lit ce qui suit : - DAHSHOUR. — Dirigez-vous vers la pyramide noire et tournez-lui le dos, puis regardez vers le sud-ouest, vous apercevrez un wâdi où se trouvent des tombes surmontées de grenouilles vertes. Creusez à la profondeur d'une qamah et demie à l'est de chaque tombe, et vous trouverez une maçonnerie que vous détruirez pour descendre les degrés qui vous conduiront à un caveau renfermant un mort. Celui-ci est couché sur un lit, coiffé d'une couronne d'or incrustée de perles fines et de pierreries. Il a près de lui tout ce qu'il possédait de son vivant. Encens des églises au feu. -

§ 152. — LES TOMBEAUX DE MAGID À DAHSHOUR.

(En marge.)

Partez de Kôm Abou Sir is-Sidr et dirigez-vous vers le sud du temple: à un mille de distance, vous trouverez un tell de couleur noire. Partez de là à la recherche d'un cimetière surmonté de cailloux petits et grands, pres duquel s'élèvent deux grands tells qui sont les plus grands dans le cimetière et qui appartiennent à des rois amalécites. Fouillez-y à la profondeur d'une qamah: vous découvrirez dans une caverne un mort entouré d'idoles en cuivre que vous déplacerez pour fouiller une grande Ⓔ LV 15 V (qamah) (?); et vous trouverez un bassin noir plein de Ⓔ 0 V 4 1 8 2 1 8 (et contenant) deux cent cinquante-sept croix, des chatons de toute couleur. Encens au feu en pleine lune, quand la constellation Rifgah compte ses étoiles à l'impair. C'est tout.

§ 153. — BARNIL.

(En marge.)

Cherchez, à un mille de distance sur la rive du Nil et dans la direction sud-est, un cimetière situé sur une montagne élevée et dont les tombes se reconnaissent à ce qu'elles sont surmontées de cailloux. Ces tombes sont au nombre de cent et ont à côté de la tête des colonnes hautes de deux coudées chacune. Elles renferment la dépouille de certains rois. Creusez-y à une qamah et demie de profondeur, vous trouverez une porte qui s'ouvre au sud et qui accède à un endroit où se trouve un mort ayant à côté de lui tout ce qu'il possédait de son vivant. Dieu est le plus savant. — A un mille de distance au sud de Barnil, vous trouverez également une aire plane qui contient des tombes ressemblant

à des amas d'ordures. Creusez-y une qamah et demie : vous trouverez une porte qui s'ouvre au sud et qui donne accès à un caveau où se trouve un mort ayant à côté de lui tout ce qu'il possédait. C'est tout.

A la page 133 du manuscrit n° 4609 on lit ce qui suit : « A un mille de distance et dans la direction sud-est, vous trouverez une montagne élevée près du sommet de laquelle se dressent des colonnes de deux coudées de hauteur (chacune pour indiquer des tombes). Fouillez dans chaque tombe à une qamah et demie de profondeur, vous découvrirez un mort ayant à côté de lui tout ce qu'il possédait. »

§ 154. — NAHIEH À GIZEH.

Lorsque vous serez arrivé à ce village, arrêtez-vous près de son kôm occidental, et, regardant vers le Nil, vous apercevrez un joli couvent bâti en briques crues. Adossez-vous au coin nord-ouest et marchez à partir de là un demi-mille; vous trouverez un grand réservoir en contrebas qui reçoit l'eau de pluie pour l'usage des bêtes sauvages et des corbeaux. Creusez dans n'importe quel endroit à la profondeur d'une qamah et demie, vous découvrirez un minéral rouge ressemblant à des lentilles. En le mâchant, vous sentirez qu'il est tendre sous la dent. Nettoyez-le et passez-le au crible; vous obtiendrez dix onces d'or pur par rotoli. C'est tout.

§ 155. — GIZEH.

(En marge.)

Cherchez la mosquée de Ghanim; c'est une petite mosquée qui renferme des cellules destinées à l'huile. La porte, percée du côté ouest, donne accès à la cellule à l'huile. Fouillez juste au milieu de cette dernière; vous découvrirez des richesses considérables.

§ 156. — GIZEH.

Il y a près de Gizeh-Zat-il-Kôm un endroit appelé « Marg et Marrikh »; là, au milieu des champs cultivés, se trouve un endroit inculte où rien ne pousse, mais il est bien connu dans le village. Creusez-y dans n'importe quel côté à une coudée de profondeur et prenez-en de la terre pour la cribler et la faire fondre. D'un rotoli de terre vous recueillerez dix onces d'or. C'est tout.

§ 157. — NAHIEH À GIZEH.

Cherchez près de ce village, du côté ouest, une grande maçonnerie en briques et en plâtre, et creusez dans le coin sud-ouest à une demi-qamah de profondeur; elle se défoncera et vous trouverez un creux. Vous y trouverez dix jarres pleines d'argent. Aucun obstacle. C'est tout.

A la page 197 du manuscrit n° 3726 on lit ce qui suit : «NAHIEH. — Cherchez à Fouest de Nahieh une maçonnerie en briques et en chaux. Creusez dans le coin sud-ouest à une coudée et demie de profondeur, et vous découvrirez dix jarres pleines d'argent. Prenez-en ce qu'il vous faut. Méfiez-vous de la trahison. *Fin.*»

§ 158. — LA GRANDE PYRAMIDE DE GIZEH.

Dirigez-vous de cette pyramide dans la direction nord-ouest, et vous trouverez une montagne blanche, sous laquelle passe un chemin qui conduit à un enfoncement pratiqué dans un sol mou. Faites des fumigations avec du goudron, du styrax liquide, de la laine d'une brebis noire, il vous apparaîtra une chaussée entourant quatre feddans de sol. Activez votre fumigation et franchissez la chaussée; ensuite vous creuserez à l'intérieur à une coudée de profondeur et vous trouverez de l'or affiné, en monceaux. Prenez-en ce qu'il vous plaira, mais ne cessez pas la fumigation avant d'avoir fini. C'est une trouvaille magnifique et productive. C'est tout.

A la page 63 du manuscrit n° 4609 on lit ce qui suit : «Dirigez-vous vers la grande pyramide et laissez-la derrière vous, en prenant la direction nord-ouest; vous trouverez à un mille de distance une montagne blanche, sous laquelle passe un chemin qui conduit à un enfoncement pratiqué dans un sol de nature molle et grasse. Activez votre fumigation et passez outre : vous trouverez une chaussée qui entoure quatre feddans de terre. Activez là votre fumigation en goudron et en laine de brebis très noire, ensuite passez à l'intérieur de la chaussée et fouillez-y à une coudée de profondeur : vous trouverez de l'or amassé et répandu en cet endroit. C'est la cachette de Shaddad fils d'Ad.»

§ 159. — SIOUT.

Cherchez la ville de Siout, et, lorsque vous l'aurez trouvée et que vous y

serez par la volonté de Dieu, demandez là un endroit appelé « Il-Diwan ». Lorsque vous l'aurez connu et que vous y serez par la volonté de Dieu, dirigez-vous vers le mur sud du côté de l'intérieur, vous trouverez là un puits sur une pente peu éloignée. Descendez-y, et vous trouverez une niche qui vous conduira à une salle divisée en compartiments. Dirigez-vous vers le compartiment ouest situé à gauche, et de là vers le coin sud : vous trouverez une fissure qui conduit à un endroit où se trouve la salle occidentale. Votre départ pour cet endroit doit avoir lieu la nuit de Milazah. Faites des fumigations avec de l'encens des églises, des cheveux d'une fille de couleur châtain, et de la soie de porc : puis récitez l'incantation; l'endroit s'ouvrira. Entrez-y, en faisant des fumigations et des conjurations, et prenez ce qu'il vous faut. Voici la formule de conjuration : - Batwil, Ail, Hishash, Faresh, Qadroush. Je suis venu chez vous la nuit de Milaza pour prendre, par la puissance de ces noms redoutables, ce qui a été déposé en cet endroit. Dépêchez-vous, dépêchez-vous, vite, à l'instant. »

§ 160. — Акним.

Allez dans cette ville, et lorsque vous y serez par la grâce de Dieu, laissez-la derrière vous et marchez l'espace de trois milles vers l'ouest dans le wâdi: vous trouverez une colline. Montez-y et regardez attentivement: vous apercevrez plusieurs chameaux en pierre groupés quatre ensemble et trois ensemble. Dirigez-vous vers le groupe des trois et vous trouverez entre eux un chameau décapité. Placez-vous au-dessus de ce dernier et faites des fumigations avec du poil de chameau blanc et du poil de hérisson, puis récitez l'incantation : les deux autres chameaux se fendront. Prenez ce que vous trouverez dans leur ventre, en rendant grâce à Dieu et en lui témoignant votre reconnaissance; toutefois il ne faut pas oublier la part des pauvres. Sachez que chacun de ces deux chameaux renferme une demi-weiba d'or.

Voici l'incantation à réciter : - Gandash, Tablā'oush, Marsh, Aliou. Le ciel vous jette, les vents soufflent avec violence contre vous, la terre tremble sous vous, les noms de Dieu vous entourent jusqu'à ce que ces pierres s'entr'ouvrent par la puissance de ces noms et par l'obéissance que vous leur devez. Dépêchez-vous, vite, à l'instant. »

§ 161. — LA MONTAGNE ROUGE.

Passez par la montagne Rouge, puis arrêtez-vous à son revers occidental et regardez vers l'ouest : vous apercevrez une pyramide noire. Escaladez-la et regardez également vers l'ouest : vous verrez en face un tell jaune. Fouillez-y à la profondeur d'une demi-qamah : vous trouverez de la terre semblable au safran dont un rotoli, après la fonte, vous donnera dix onces d'or.

§ 162. — AKBAD.

Partez d'Akbad pour aller au puits appelé Bir il-Kholafa (puits des Khalifes), et cherchez là un wâdi qui vous conduira vers le sud : vous trouverez, à l'extrémité de ce wâdi et à peu de distance, une terre grise; avant d'arriver au wâdi, vous en trouverez un autre fait pour indiquer l'approche de cette terre grise ressemblant à la cendre. Fouillez à une longue coudée de profondeur : vous trouverez que le rotoli de cette terre donne neuf onces d'or après tamisage et fonte.

§ 163. — DEIR IL-KHAMDAQ.

Passez-y et cherchez là l'église de la Vierge qui se reconnaît à ce que le seuil extérieur est en albâtre et couvert d'inscriptions. Franchissez ce seuil et dirigez-vous vers le sanctuaire, vous y trouverez un caveau où vous creuserez pour trouver beaucoup d'argent. Prenez-le et mesurez onze pieds à partir du grand autel situé à droite, puis descendez trois degrés, vous trouverez une grotte semblable à une cachette, mais elle est vide. Creusez-y à la profondeur d'une qamah et demie, vous trouverez beaucoup d'argent. Prenez-en ce qu'il vous faut. Ce sont les richesses du roi Canaanéen, le maître de la montagne Rouge. Remettez tout comme c'était auparavant. *Fin.*

§ 164. — DALGAMON.

Dirigez-vous vers l'ouest de ce village, vous verrez l'île de Beni-Nase, de la dépendance d'Abiar et un grand bassin antique fait en pierre, ainsi qu'un

puits ancien qui est toujours rempli d'eau de source. Dans la paroi ouest de ce puits se trouve une plaque verte qui bouche l'entrée d'un vaste caveau renfermant au fond une cellule pleine d'argent.

§ 165. — DALGAMON.

Cherchez-y l'église de Marie et entrez-y par la porte méridionale, vous trouverez à droite une belle pièce renfermant un petit autel. Creusez-y à la profondeur d'une coudée; vous découvrirez des bijoux, des vases et beaucoup de richesses.

§ 166. — TIDA.

Cherchez-y Kôm il-Misk qui se reconnaît à ce qu'il ressemble de loin à un tas de cendre. Montez-y, vous verrez qu'il est divisé en deux parties, l'une rouge et l'autre noire; alors creusez à deux coudées de profondeur dans la partie noire, et vous découvrirez des monnaies en argent. Chaque pièce de ces monnaies ajoutée à quatre-vingts drachmes de plomb, les convertit en argent. Si vous fouillez à deux coudées de profondeur dans le kôm rouge, vous découvrirez des dinars. Un dinar ajouté à soixante drachmes d'argent les convertit en or. Selon une autre tradition: un mithqal, ajouté à soixante mithqals d'argent, les convertit en or. C'est tout.

§ 167. — TIDA ET FARAIN.

Lorsque vous serez arrivé à Farain, cherchez-y trois grandes maçonneries portant le sceau de Salomon, et dirigez-vous vers celle qui est au nord pour fouiller sous le sceau à trois coudées de profondeur: vous trouverez une vasque renfermant deux weibas d'or.

A la page 206 du manuscrit n° 4609 on lit ce qui suit: «Dirigez-vous vers Farain qui renferme trois maçonneries en briques et en plâtre, chacune portant le sceau de Salomon. Creusez sous le sceau à une coudée de profondeur, et la maçonnerie s'affaîssera; vous trouverez alors une vasque renfermant trois weibas (d'argent). Parfumez avec du kondor et de la sandaraque.»

§ 168. — FARAIN.

Il y a à l'ouest de Farain quarante pierres jetées à droite et à gauche, et parmi lesquelles vous verrez une idole de forme humaine ayant des yeux, des bras et des pieds. Mesurez trois coudées vers l'est à partir de cette idole et creusez à une qamah de profondeur : vous découvrirez une vasque pleine de dinars. Prenez-en ce qu'il vous faut. C'est tout.

§ 169. — ALEXANDRIE.

Cherchez dans cette ville l'église de Marie, vous y verrez au centre une coupole supportée par trois colonnes; fouillez sous la coupole, et vous trouverez une salle qui renferme vingt cellules munies de portes en fer. Ouvrez la septième, vous trouverez soixante-dix pierres précieuses et un coffre plein de dinars; quand vous vous rendrez à la dixième cellule qui est la chambre du roi, et dont la porte est ouverte, vous y trouverez tout ce qu'il possédait.

§ 170. — ALEXANDRIE.

Cherchez l'ancien oratoire. Lorsque vous y serez, mesurez quatre pieds à partir du mihrâb, en allant vers le nord, et fouillez à la profondeur d'une demi-qamah, vous trouverez une trappe. Enlevez-la et descendez par un escalier qui vous conduira à une salle contenant sept pièces pleines d'argent. Faites brûler du libanos mâle et de la sandaraque.

§ 171. — ALEXANDRIE.

Sortez d'Alexandrie, en prenant à l'ouest, pour passer par la porte appelée « l'Ancienne porte ». Descendez dans le premier puits que vous trouverez devant vous et marchez exactement la distance d'une coudée, puis retournez à gauche; vous trouverez vers le sud, dans le bâtiment où vous entrez, un degré placé vers l'ouest à la hauteur de votre épaule. Pénétrez par là, quoique la porte soit étroite, et vous verrez que le bâtiment renferme une belle pièce qui contient deux jarres suspendues mais vides, et deux autres également suspendues, mais pleines d'or mis en dépôt par les Romains.

§ 172. — DALGAMON.

Cherchez-y une idole pour laquelle on célébrait chaque année une fête. Lorsque vous l'aurez trouvée, placez-vous devant elle et avancez d'un seul pas, puis fouillez à une qamali de profondeur : vous trouverez une bâtisse en briques et en plâtre. Détruisez-la, vous découvrirez au-dessous une grande trappe arquée en bois de teck; soulevez-la, et vous découvrirez quatre-vingt-dix jarres pleines d'argent.

§ 173. — DALGAMON.

Cherchez à l'ouest de ce village une belle mosquée antique, bâtie en briques crues contre un grand rocher. Creusez à l'angle ouest, c'est-à-dire au nord du rocher, à une ou à deux coudées de profondeur : vous trouverez un mastaba contenant une jarre en cuivre pleine d'argent. Prenez-en ce qu'il vous faut.

§ 174. — CHABEH.

Dirigez-vous vers Chabeh et cherchez-y la colline rouge, lorsque vous l'aurez trouvée, vous la prendrez pour un tas de cendre noire; ce nom « Il-Kôm il-Ahmar » lui a été donné par les gens du peuple. Creusez au pied de cette colline et criblez la terre; vous trouverez des monnaies en argent pesant chacune sept drachmes. Prenez-en ce qu'il vous faut.

Dans un autre manuscrit on lit : « La colline est un four à chaux d'une couleur rouge; c'est une cachette, ou bien un autre kôm rouge, où vous trouverez de l'argent, de l'or, des pierres, des monnaies rouges et jaunes. Voici ce qui indique que ce kôm n'est pas celui qui s'appelle kôm ir-Ramad, comprenez-le bien; vous trouverez, jetées à la surface, des pièces de monnaie qui ne paraissent qu'en hiver lorsque l'année est très pluvieuse. On reconnaît également ce kôm à ce qu'il est surmonté de quatre murs bâtis en briques et en plâtre et dont chacun porte l'image d'un lion. Fouillez au-dessous de cette image, en suivant le mur, jusqu'à deux qamals de profondeur: vous trouverez qu'il y a là un trésor. Quant aux monnaies jaunes, elles

sont en or pur. Brûlez de l'encens des églises jusqu'à ce que vous quittiez l'endroit.»

A la page 187 du manuscrit n° 3796 on lit ce qui suit : «Kôm-il-Ahmar renferme une cachette. Vous y trouverez jetés au-dessus des pierreries, de l'argent, de l'or, des monnaies rouges et jaunes. Il se reconnaît aux quatre murs bâtis en briques et portant chacun l'image d'un lion; fouillez sous l'image à deux qamahs de profondeur, et vous trouverez beaucoup d'argent. Quant à la monnaie jaune, c'est de l'or pur. *Fin.*»

A la page 205 du manuscrit n° 4609 on lit ce qui suit : «Cherchez sur le faite du kôm il-Ahmar quatre murs portant chacun l'image d'un lion. Creusez sous chaque image, vous trouverez en descendant un trésor.»

§ 175. — TIDA.

Partez de Tida pour le site qui était autrefois l'ancien débarcadère de Bourî; vous trouverez près de ce débarcadère, sur une pierre, une image représentant un moine qui coïte avec une ânesse. Creusez sous la pierre, sous l'ânesse et le moine, à une qamah de profondeur; vous trouverez une vasque contenant trois weibas de dinars. Prenez ce qu'il vous faut, en fumigeant avec du poil d'âne noir ou blanc, du poil d'homme et du stagonias.

A la page 206 du manuscrit n° 4609 on lit ce qui suit : «Partez de Tida dans la direction du débarcadère Bourî; vous trouverez, près de ce débarcadère, un kôm sur lequel on voit l'image d'un moine qui coïte avec une ânesse. Creusez sous l'ânesse à la profondeur d'une qamah, vous trouverez une vasque contenant trois weibas d'argent.»

§ 176. — TIDA ET FARAGÏN.

Dirigez-vous vers le grand kôm qui est divisé en deux parties par un mur. Faites une fumigation et creusez dans la partie orientale; vous y trouverez, après criblage, de la limaille d'or. Prenez-en ce qu'il vous faut. Attaquez ensuite la partie méridionale qui est à l'ouest du mur, puis creusez et criblez; vous découvrirez également de la limaille d'argent. Prenez-en ce qu'il vous faudra. Faites la fumigation avec du kondor et de la sandaraque.

Aux pages 184 et 185 du manuscrit n° 3796 on lit ce qui suit : «Cherchez à Tida et Faragïn, le tertre qui est divisé en deux par un mur. Attaquez la moitié orientale du côté

est du mur et criblé; le résidu est de la limaille d'or. Prenez-en ce qu'il vous faut. Fouillez également dans l'autre moitié occidentale, du côté ouest du mur, et criblé; vous trouverez de l'or. Prenez-en.»

§ 177. — TIDA.

Cherchez-y Kôm-il-Madawid sur lequel vous trouverez des pièces de monnaie noires. Chaque mithqal de cette monnaie, ajouté à quatre mithqals de n'importe quel minerai, convertit le mélange en argent pur. Cherchez-y aussi le puits, et, pour cela, rendez-vous d'abord sur le côté où se trouvent trois pierres placées deux en bas et une au-dessus. Enlevez celle du milieu, vous y trouverez une cavité enduite de plâtre. Enlevez le plâtre, vous découvrirez un bassin qui contient une plaque en or ayant la vertu de faire tarir l'eau, et une autre plaque en argent ayant la vertu de la ramener. Descendez dans le puits; vous y verrez une porte que vous franchirez pour entrer dans une grande salle, et trouver dans le kôm huit cents jarres de dinars. Prenez-en ce qu'il vous faut. Faites brûler sans cesse de l'encens des églises. Remettez, en sortant, le tout en place.

A la page 208 et suivantes du manuscrit n° 4609 on lit ce qui suit: «Cherchez le kôm sur lequel se trouvent des mangeoires qui renferment de la monnaie noire, dont un mithqal, ajouté à n'importe quel corps, le convertit en argent bon à affiner. — Dirigez-vous ensuite vers le côté du puits sur lequel se dressent trois pierres superposées. Cherchez celle qui est au milieu, vous y trouverez une espèce de cavité cimentée; enlevez-en le plâtre, vous découvrirez un bassin contenant deux plaques, une en or pour faire tarir l'eau et une autre en argent pour la ramener. Descendez dans le puits, et, lorsque l'eau aura disparu, vous trouverez une porte par laquelle vous entrerez dans une grande salle située sous le kôm. Elle contient trois jarres pleines d'argent qui sont la dîme du trésor. Prenez-en ce qu'il vous faut et sortez, en faisant descendre avec un fil de soie rouge la plaque qui sert à ramener l'eau, et en enlevant la plaque d'or pour que l'eau revienne telle qu'elle était. Remettez ensuite les deux plaques à leur place».

A la page 184 du manuscrit n° 3726 on lit ce qui suit: «Cherchez le kôm surmonté de mangeoires dans lesquelles on trouve de l'argent dont un mithqal, ajouté à mille mithqals de n'importe quel minerai, le convertit en argent bon à affiner.»

«Cherchez aussi près du puits sur lequel se trouvent trois jarres placées deux en bas et une en haut. Prenez celle du milieu où il y a une cavité cimentée; vous y trouverez un bassin en albâtre contenant une plaque en argent et une autre en or. Faites descendre par

un fil de soie la plaque d'or: l'eau du puits tarira aussitôt. Descendez alors dans le puits, et vous trouverez une porte qui vous conduira à une grande salle située sous le kôm: elle contient trente jarres d'argent. Faites redescendre la plaque d'argent toujours par un fil de soie, pour que l'eau revienne dans le puits.»

§ 178. — TIDA.

Cherchez sous Tida un grand kôm que vous reconnaîtrez à ce qu'on voit, dans le coin sud, une cuve de style grec, bâtie en briques et en plâtre. Détruisez-la entièrement, vous trouverez au-dessous une seconde cuve semblable mais pleine de dinars, de bijoux, de vêtements riches, de pierreries, etc. Prenez ce qu'il vous faut et soyez reconnaissant.

A la page 186 du manuscrit n° 3726 on lit ce qui suit: «Cherchez la un kôm d un bon aspect dans le coin sud duquel il y a une cuve construite en brique et en plâtre. Détruisez cette cuve: vous trouverez une autre cuve pleine d'argent, de bijoux et de pierreries. *Fm.*»

A la page 204 du manuscrit n° 4609 on lit ce qui suit: «Cherchez sous Tida de la dépendance de Gharbiéh un grand kom dans le coin duquel, du côté sud, se trouve une cuve bâtie en briques et en plâtre. Fouillez au-dessous, vous découvrirez une cuve pareille pleine d'argent.»

§ 179. — L'ENCENS DES ÉGLISES PRESCRIT DEPUIS LONGTEMPS ET BIEN CONNU.

Il se fait avec du sang-dragon, du styrax sec et liquide, du bdellium, du ladanum, du verdet, de la sandaraque, du galbanum, du fenestique, des feuilles d'olive et du vitis. On en fabrique avec le styrax liquide des pilules, qu'on fait sécher à l'ombre et dont on se sert en guise d'encens au moment de la recherche.

A la page 147 du manuscrit n° 3726 on lit ce qui suit: «L'ENCENS DES ÉGLISES. — C'est le styrax liquide et sec, le libanos... le benjoin, la sandaraque, le galbanum (férule), le ladanum; pétrir avec du styrax liquide, faire sécher à l'ombre et conserver pour le moment du besoin. On s'en sert en guise d'encens pour toute chose, etc.»

Aux pages 162 et 163 du manuscrit n° 3726 on lit ce qui suit: «LE FEU D'ENCENS DES ÉGLISES. — C'est le kondor, la sandaraque, le bdellium, les graines de l'acacia Lébakh, les noyaux de caroube, les soies de porc, le styrax liquide; pétrir dans du vin vieux, rouler en pilules, et faire sécher à l'ombre pour le moment du besoin. C'est tout.»

§ 180. — ENCENS POUR ANNULER LES TALISMANS ET TOUT AUTRE OBSTACLE.

Prenez du castor doux, des graines de l'*acacia Lébahk*, du bdellium, du styrax liquide, du safran, du libanos mâle, du poil de lion, du poil d'ours, des plumes, des griffes et des yeux de huppe, du lait de l'euphorbe indien, du *gouganah*, du coriandre sec, des graines de harmel, des noyaux de dattes sèches, des graines d'aubergine, des feuilles de *nébac*; pilez très fin, pétrissez avec du vin vieux et mélangez avec du styrax liquide, faites-en des pilules, laissez-les sécher à l'ombre, et servez-vous-en en guise d'encens au moment de la recherche.

A la page 121 du manuscrit n° 3726 on lit ce qui suit: «RECETTE POUR L'ENCENS QUI ÉCARTE LES OBSTACLES. — Castor, graines d'*acacia Lébahk*, bdellium, styrax sec, safran, libanos mâle, poil de lion, poil d'ours, plumes, griffes et yeux de huppe, lait d'euphorbe indien, *gouganah*, coriandre, graines de Harmel, noyaux d'abricot, dattes grillées, graines de mélongène, feuilles de rue; pétrir avec du vin vieux. Cette préparation écarte tous les obstacles. *Fin.*»

§ 181. — CHABEH.

Dirigez-vous vers Chabeh et cherchez-y au nord un kom, au pied duquel les flots du lac agités par le vent pendant l'hiver viennent se briser. Vous y verrez une sorte d'or, d'argent, des pierres précieuses, des pièces de monnaie, qu'il faut garder. C'est une cachette appartenant au roi. Les pièces de monnaie sont blanches et noires. Les blanches servent à transmuter l'argent et les noires à transmuter l'or. Un mithqal des noires ajouté à cent mithqals de plomb pur convertit le mélange en or et il en est de même pour les pièces blanches: un mithqal de ces dernières pièces mêlé à cent mithqals de plomb, convertit le mélange en argent, à condition que le plomb soit de l'espèce pure.

A la page 190 du manuscrit n° 3726 on lit ce qui suit: «Cherchez à Tida le village du roi Chabeh, et dirigez-vous vers le grand tell situé à l'ouest de ce village: en hiver, lorsque le fleuve est agité, les flots viennent se briser contre le pied de ce tell. Vous verrez là une sorte d'argent et d'or, des pierres précieuses et des pièces de monnaie qu'il faut conserver, car les pièces blanches servent à transmuter l'argent et une drachme de ces pièces mêlée à cent de plomb convertit le mélange en argent. Le tell se reconnaît aux quatre murs qui le surmontent.»

§ 182. — KOM-CHABEH.

Dirigez-vous vers les quatre murs bâtis en briques et en plâtre qui surmontent le kom précédent, et sur lesquels des images de lion sont représentées : le kom est rouge et les images sont sculptées à même les murs. Si vous fouillez justement sous l'image du lion, en descendant, vous découvrirez un coffre plein d'argent, et il en sera de même pour les quatre murs. Brûlez continuellement du libanos mâle et de la sandaraque.

§ 183. — TIDA.

Dirigez-vous vers Farain, et de là vers les trois maçonneries en briques et en plâtre qui portent chacune le cachet de Salomon, fils de David. Creusez à une coudée de profondeur avec un instrument en fer et justement sous le sceau ; il se produira une fissure qui vous fera communiquer avec une vasque renfermant deux weibas de dinars. Il en est de même pour les trois autres maçonneries.

A la page 206 du manuscrit n° 4609 on lit ce qui suit : « Dirigez-vous à l'ouagan, à l'endroit où il y a les trois maçonneries en briques et en plâtre, qui portent chacune le sceau de Salomon. Fouillez justement sous le sceau à une coudée de profondeur : la maçonnerie s'enfoncera et vous trouverez une vasque contenant trois weibas (d'argent). La fumigation doit se faire avec du kondor et de la sandaraque. »

§ 184. — TIDA, FARAIN ET LE VILLAGE DES PÊCHEURS APPELÉ CHABEH.

PARCE QUE LES HABITANTS FAISAIENT LA PÊCHE POUR LE COMPTE DU ROI PORTANT LE NOM.

Dirigez-vous vers Tida et de là vers Chabeh, puis vers un grand kom rouge situé près du lac : au moment où ce lac est plein, l'eau salpêtrée vient se briser contre le pied du kom. Vous y verrez des pièces de monnaie en argent, des dinars en or, des chatons de bague et des perles. Lorsque vous l'aurez trouvé, montez au sommet, vous y rencontrerez quatre murs bâtis en briques et en plâtre. Attaquez le mur oriental et fouillez en descendant vers la fondation ; vous y trouverez un objet semblable à un bouclier et qui fait saillie dans la

maçonnerie. Creusez justement au-dessous à une basta de profondeur : vous découvrirez une pierre rouge (ou selon une autre variante) une pierre blanche et au-dessous une trappe. Soulevez cette trappe et attendez que les miasmes se soient entièrement dissipés. puis descendez dans la pièce située à gauche. parce qu'elle contient quatre coffres, deux à droite et deux à gauche. Ceux qui sont placés à droite sont pleins de monnaie rouge, un mithqal ajouté à cent mithqals de plomb pur fondu, convertit le mélange en or pur. Les deux coffres de gauche sont pleins de monnaie noire, dont un mithqal ajouté à cent mithqals de plomb ou de cuivre convertit le mélange en argent bon à affiner. Votre fumigation doit être continuelle jusqu'à ce que vous sortiez de l'endroit. Remettez ensuite toute chose à sa place.

Aux pages 207 et 208 du manuscrit n° 4609 on lit ce qui suit : « Selon un autre manuscrit, partez de Tidah et Farain au village des pêcheurs, et vous y trouverez à droite un kom noir; les eaux agitées en hiver viennent frapper contre la base de ce kom et dégagent des pièces de monnaie en or et en argent, des perles et des chatons de bagues. Montez sur ce kom et dirigez-vous vers les quatre murs, pour vous rendre au mur oriental, et fouillez à l'est de ce mur : en allant profondément, vous trouverez une plaque saillante en albâtre semblable à un bouclier. Creusez juste au-dessous de cette plaque, et vous trouverez une pierre que vous enlèverez pour découvrir au-dessous une trappe. Soulevez celle-ci, et attendez que les miasmes soient entièrement dissipés pour descendre les degrés et trouver à gauche quatre coffres pleins de monnaie rouge et noire. Un mithqal de la monnaie rouge, ajouté à cent de plomb, les convertit en or, et un mithqal de monnaie noire, ajouté à cent de cuivre ou de plomb les convertit en argent bon à affiner. La fumigation doit se faire avec du styrax sec qu'il faut pétrir avec du vin vieux, puis rouler en pilules et laisser sécher à l'ombre. »

Aux pages 182 et 183 du manuscrit n° 3726 on lit ce qui suit : « TIDA ET FARAIN PRÈS DE Dessoq. — Dirigez-vous vers Tida et partez de là pour Birket-es-Sayadin (lac des pêcheurs) autrement dit Chamah, dont les habitants faisaient la pêche pour le roi. Lorsque vous y serez, cherchez dans le voisinage un grand kom rouge, contre le pied duquel les flots du lac viennent se briser pendant l'hiver et mettent à découvert des pièces de monnaie en argent, des dinars en or pur, des chatons de bagues et des perles. Lorsque vous l'aurez trouvé, montez sur son sommet, où vous rencontrerez quatre murs; attaquez celui qui est le plus à l'est, vous trouverez, en descendant, sept degrés qui donnent accès à une chambre. Fouillez juste sous cette chambre, et vous trouverez une pierre blanche; enlevez-la, vous trouverez au-dessous une jolie trappe que vous lèverez également, puis vous descendrez, après que les miasmes se seront dissipés, et vous trouverez à gauche une pièce flottant

quatre coffres placés à droite et à gauche et pleins de pièces de monnaie rouge et noire. Mélangez un mithqal de monnaie rouge avec du plomb, celui-ci sera converti en or. Il en est de même pour la monnaie noire, si vous en ajoutez (un mithqal) à cent de cuivre ou de plomb, le mélange sera converti en argent. La fumigation, qui ne doit pas être interrompue pendant l'opération, sera faite avec du styrax sec et pétri avec du vin vieux, puis roulé en pilules.

§ 185. ROSETTE.

Partez de Rosette pour la saline : vous verrez là un couvent entouré d'un mur fortifié et fermé d'une serrure. Autour de ce mur se dressent des mastabas bâtis en pierres : creusez à la profondeur d'une qamah, au centre de n'importe lequel des mastabas, vous trouverez au-dessous beaucoup d'argent mis en dépôt. Il en est de même pour les autres mastabas.

§ 186. — TIDA, FARAIN ET LE VILLAGE DES PÊCHEURS.

Regardez au nord du village des pêcheurs, vous verrez un grand tell à la base duquel vous chercherez, car, lorsque le lac est agité, on voit paraître sur le sol des perles et d'autres objets, et aussi des monnaies blanches et noires. Si vous trouvez de ces monnaies, gardez-les bien, car c'est la pierre philosophale. Un mithqal de la monnaie blanche mélangé avec cent mithqals de plomb, convertit le mélange en argent, de même un mithqal de l'autre monnaie, transmutera le mélange en or. Au-dessous du tell, il y a quatre figures représentant des lions; creusez sous les pieds de chaque figure, et vous y découvrirez un coffre plein d'argent. Pas d'obstacle, ni d'opposition.

Retournez ensuite à Tida et Farain et regardez à mi-distance de ces deux points; vous trouverez une cuve renfermant une cachette. Cassez cette cuve et vous découvrirez au-dessous une weiba de dinars en pierre philosophale. Attaquez ensuite la cachette; vous trouverez beaucoup de bijoux.

Aux pages 205 et 206 du manuscrit n° 4509 on lit ce qui suit : « Vous trouverez également à Tida un grand tell contre la base duquel les flots du fleuve lorsqu'ils sont agités viennent se briser; on voit alors apparaître à la surface du sol de l'argent, de l'or, des pierres précieuses et des monnaies, car, c'est là qu'était l'Hôtel des monnaies. Vous y trouverez aussi de la monnaie blanche et noire, qui est de la pierre philosophale. La monnaie noire est la

Pierre philosophale de l'argent; une drachme ajouté à cent drachmes de plomb les convertit en argent, et la monnaie blanche ajoutée au cuivre, le convertit en or. Cherchez sur le sommet du kom; vous trouverez quatre murs portant sur chaque façade la figure d'un lion. Creusez sous chaque figure, en descendant, et vous trouverez un coffre d'argent.

Cherchez entre Tida et Farâin une cuve et détruisez-la parce qu'elle cache une weiba de dinars et deux qalahs de pierre philosophale. Attaquez ensuite la cachette, vous y trouverez beaucoup de richesses.»

§ 187. — TIDA, FARÂIN ET LE VILLAGE DES PÊCHEURS.

Il y a près de là un grand kom : montez-y et regardez, vous y trouverez une meule. Creusez au-dessous à deux qamahs de profondeur, vous découvrirez de la monnaie. Une drachme de cette monnaie ajoutée à dix d'étain les convertit en argent.

§ 188. — CHABEH.

Dirigez-vous vers le village des pêcheurs, autrement dit Chabeh : vous y trouverez un kom noir ou, plus exactement, couleur de cendre. On y trouve une grande pierre semblable à celle d'un pressoir. Enlevez-la et creusez au-dessous à la profondeur de deux coudées; vous trouverez une vasque pleine de monnaie philosophale. Si vous la pilez très fin et que vous en amalgamiez un peu avec de l'étain ou simplement avec du plomb, elle convertira le mélange en argent. La fumigation à faire pour tous ces endroits est le libanos mâlé, la sandaraque, le bdellium, le styrax sec et liquide, l'acore, le sang de buffle et la corne de chèvre. C'est l'encens en usage pour toute découverte. *Fin.*

A la page 178 du manuscrit n° 3726 on lit ce qui suit : « Cherchez là Chabeh, le village des pêcheurs, et voyez-y un kom noir ou, plus exactement, couleur de cendre; creusez à la base de ce kom, et vous trouverez des monnaies en argent. Chaque pièce pèse sept drachmes.»

A la page 209 du manuscrit n° 4609 on lit ce qui suit : « Près de Chabeh, dont les habitants chassaient les oiseaux pour le roi, et le nom fut à cause de cela « village des chasseurs », s'élève un kom noir ou, plus exactement, couleur de cendre. Dans ce kom se trouve une grosse pierre semblable à la meule d'un pressoir. Enlevez-la et creusez sur l'emplacement, à deux grandes coudées de profondeur; vous trouverez une vasque pleine d'argent philosophal. Pilez très fin cet argent et mêlez-en un mithqal avec un quintal de plomb, le mélange sera transmuté en argent bon à affiner.»

§ 189. — BAWIT.

Entrez dans le désert de Bawit et enfoncez-vous-y vers l'ouest, à une étape de distance de Bawit, vous verrez de grands tells : laissez-les, mais sachez que ce sont des tombes royales où vous pouvez pratiquer des fouilles, car elles renferment beaucoup de richesses. Quand vous les aurez dépassés, en vous dirigeant vers l'intérieur du désert et en les laissant sur la droite, vous tirerez toujours à l'ouest et vous trouverez des mastabas qui mesurent chacun cinq coudées de longueur (par la grande mesure). Cherchez dans chaque mastaba à une qamah de profondeur; vous découvrirez un cercueil qui renferme un cadavre coiffé d'une couronne en or du poids de quarante mithqals et revêtu de vingt vêtements riches, brodés en or. Prenez ce qu'il vous faut. Il en est de même pour tous les autres mastabas. Sachez, mon fils, que ces tells et ces mastabas sont situés à l'endroit nommé *Jacoutah* «le rubis». C'est le désert de Meïdoum.

Si ensuite vous déblayez le kom, vous y découvrirez un puits creusé de main d'homme; les recherches n'y seront pas longues à faire pour trouver le mort vêtu de vêtements en or et portant des colliers de même métal dont chacun pèse vingt mithqals. Ce sont les tombes des colliers. *Fin*.

§ 190. — SAMHOUR.

Dirigez-vous vers la mosquée de ce village, où s'élève une colonne tournée en spirale. Brisez-la; vous la trouverez creuse comme une ruche, mais remplie d'or.

§ 191. — SAMHOUR.

Dans la susdite mosquée se dresse une autre colonne également tournée en spirale. Brisez-la; vous trouverez qu'elle est pleine d'elixir philosophal raffiné.

A la page 83 du manuscrit n° 3796 on lit ce qui suit : « SAMHOUR. — Dirigez-vous vers la mosquée, où vous trouverez deux colonnes creuses tournées en spirale; elles renferment de l'argent. » (La première d'entre elles est celle qui a été mentionnée dans le paragraphe 190, la seconde est celle dont il est fait mention dans ce paragraphe.)

§ 192. — SAMBOUR.

Dirigez-vous vers une très ancienne mosquée et attaquez-en le seuil; vous trouverez, à la profondeur d'une qamah, une vasque pleine d'argent. Prenez-en ce qu'il vous faut et rendez grâce à Dieu.

§ 193. — SAMBOUR ET TAMAH.

Dirigez-vous vers les deux grandes idoles, l'une rouge et l'autre noirâtre. Prenez l'idole rouge et mesurez à partir d'elle, dans la direction sud la distance de vingt coudées, puis fouillez à la moitié de cet espace et à la profondeur de trois coudées; vous trouverez une trappe. Enlevez-la, vous trouverez une plaque que vous enlèverez également pour découvrir une vasque contenant deux weibas d'argent et une demi-weiba de pièces en argent. On dit que tout ce qu'on y trouve est en argent. Prenez ce qu'il vous faut. La vasque contient également un pot plein de drogues bonnes pour guérir les estropiés, les lépreux et les éléphantiques. La fumigation doit se faire avec du kondor et de la sandaraque.

§ 194. — DEÏR-IL-BALLAS.

Cherchez en face de Deïr-il-Ballas, un vallon appelé wadi-'l-Abbad, où s'élève le temple d'Abou-Ballas. Ce wadi se reconnaît à un rocher placé vers l'entrée, et à quatre pierres longues qui se suivent l'une l'autre et qui lui font face. Lorsque vous serez là, passez entre les pierres et regardez vers l'ouest; vous trouverez un tertre élevé, surmonté d'un temple creusé de main d'homme dans le rocher et complété par des maçonneries en briques crues à la hauteur d'une taille d'homme; sur la porte, il y a trois briques. Montez sur le sommet du tertre et entrez dans le temple; vous y trouverez une statue de couleur jaune. Creusez sous la niche à la profondeur de deux coudées; vous trouverez une chambre qui communique avec une autre renfermant une statuette suspendue par le pied.

Fouillez à la place de cette statuette; vous y trouverez un corridor qui mène à une trappe. Soulevez la trappe et descendez cinq marches; vous trouverez une grande porte devant laquelle vous ferez des fumigations avec du lait

d'euphorbe indien, du myrte, de la résine de pin et de l'asarum. Récitez cette incantation quarante fois : - Ghashiaynoush, Hiliouwaynoush, Hilwayloush, Laqad, Ayaloush, Halshaliowash, Ataioush. Exaucez-moi par la puissance de ce que je viens de lire et congédiez tous les gardiens de cet endroit. - Ouvrez ensuite et passez, vous trouverez un tas d'or de sept ardebs surmonté d'une mesure magique. Activez votre fumigation, conjurez et mesurez avec le vase magique, sinon, vous ne pourriez pas sortir emportant quelque chose: car un larron vous enlèverait subtilement ce que vous auriez emporté. Si vous accomplissez tout ce que je vous ai commandé dans cette (description), vous réussirez. Remettez l'endroit tel qu'il était. Dieu est le plus savant.

Aux pages 289 et 290 du manuscrit n° 3726 on lit ce qui suit : - DESCRIPTION RELATIVE À DEÏR-IL-BALLAS. — Cherchez en face de Deïr-il-Ballas un wadi connu sous le nom de Wadi-'l-Abbad où s'élève le temple d'Abou-Malatis. Lorsque vous y serez arrivé, vous reconnaîtrez le wadi à une roche qui s'élève à son entrée et à des pierres jetées l'une à la suite de l'autre en face dudit wadi : ces pierres sont au nombre de quatre. Passez entre elles et regardez à l'ouest; vous apercevrez un tertre élevé et surmonté d'un temple dont la partie inférieure a été creusée de main d'homme dans le rocher et la partie supérieure a été bâtie à la hauteur d'une taille d'homme avec des briques crues : sur la porte il y a trois briques. Montez sur le tertre et entrez dans le temple; vous y trouverez une statue. Creusez au-dessous de la niche à la profondeur de deux coudées; vous découvrirez une chambre qui communique avec une autre, et cette dernière renferme une statue suspendue par le pied. Attaquez là, vous trouverez encore une autre chambre. Pénétrez-y, vous trouverez une trappe que vous soulèverez pour descendre cinq marches et trouver une grande porte. Fumigez-la avec du lait d'euphorbe, du myrte (?), de la résine de pin et de l'asarum, et récitez quarante fois cette conjuration : - Ghashiaynoush, Heliwaynoush, Helwayloush, Taad, Ayaloushin, Halanshay, Yanwashin, Atayoushin. Exaucez-moi par la puissance de ce que je viens de vous lire et congédiez les gardiens de cet endroit. Ouvrez ensuite la porte et passez; vous trouverez un tas d'or équivalant à sept ardebs et surmonté d'un vase magique à mesurer. Activez votre fumigation et mesurez l'or avec ce vase, autrement vous ne pourriez rien emporter de cet or, car un larron vous enlèverait subtilement ce que vous auriez pris. Prenez ce qu'il vous faut. *Fin.*

§ 195. — ÀWED EN FACE DE NEFAM (?).

Cherchez à l'est de ce village la grotte des chats. Pénétrez-y, et marchez jusqu'à ce que vous trouviez un chat ayant devant lui un pain de plomb.

Creusez là, vous découvrirez de grandes richesses. Prenez-en ce qu'il vous faut, en fumigeant avec l'encens des églises et le poil de chat. Dieu est le plus savant.

§ 196. — SIOUT.

Dirigez-vous vers le village de Kalhah situé à l'ouest de Siout. Sortez de ce village au lever du soleil, et partez en lui tournant le dos au moment où le soleil darde ses rayons; vous trouverez à mi-chemin deux koms noirs. Fouillez juste entre les deux, après avoir pris exactement vos mesures, et prenez ce que Dieu vous donne. Dieu est le plus savant.

§ 197. — DEÏR-IL-ASSAL.

Pénétrez à Deïr-il-Assal et creusez à l'intérieur de la porte; vous y découvrirez, enfouis en terre, un lion à droite et un autre à gauche et entre les deux une jarre pleine d'argent. Prenez-la et brisez ensuite l'un des deux lions; vous constaterez qu'il renferme une statue magique. Prenez ce qu'il vous faut. Encens au feu. Dieu est le plus savant.

À la page 204 du manuscrit n° 4609 on lit ce qui suit : « DEÏR-IL-ASSAL. — Pénétrez-y et fouillez à l'intérieur de la porte; vous trouverez enfouis dans le sol un lion à droite et un autre à gauche et entre eux une jarre pleine d'argent. Quant aux deux lions, ils renferment l'un un pot contenant de la pierre philosophale et l'autre une statue magique. Prenez-les. Encens d'églises au feu. »

§ 198. — AL-IZAMAH-ATH-THANI.

Lorsque vous serez à Nahieh, dirigez-vous vers le nord-est à la distance d'un mille; vous trouverez un grand plateau connu sous le nom d'Al-Izamah-eth-Thani qui renferme des mastabas en briques crues. Fouillez dans n'importe quel mastaba à la profondeur de deux tailles d'homme; vous trouverez des cavités contenant des morts qui n'ont rien à côté d'eux; mais, si vous désirez faire une découverte, fouillez entre les deux cavités dans la boue, et vous trouverez à la profondeur de deux coudées une grotte fermée. Ouvrez-la et vous pénétrerez dans une cellule semblable à celle d'un bain, mais renfermant un mort qui a près de sa tête une cruche et près de ses pieds une autre qui

sont toutes deux remplies d'argent; il a, en outre, près de lui un agneau en albâtre et des vases. Prenez ce qu'il vous faut, en faisant des fumigations avec du stagonias et de la sandaraque. Il en est de même pour tous les mastabas. Dieu est le plus savant.

Le manuscrit n° 4609 reproduit le même texte à la page 57.

§ 199. — AL-IZAMAH-ATH-THALITH.

Partez de cet endroit (c'est-à-dire de l'endroit précédent), et, vous dirigeant vers Fouest, vous trouverez à la distance de deux milles de marche deux fronts de montagnes, ce sont Al-Izamah-ath-Thalith sur lesquels s'élèvent des mastabas en briques crues. Creusez-y à deux qamahs et demie de profondeur, avec l'encens au feu, et vous trouverez deux grottes. Fouillez entre elles, vous mettrez au jour un mur crépi. Creusez-y à la profondeur d'un demi-taille d'homme, et vous arriverez à un puits d'une qamah et demie de profondeur, puis vous trouverez une salle renfermant un mort, lequel a des richesses suffisantes pour plusieurs personnes. Si cela ne vous suffit pas, fouillez au-dessous de sa tête à la profondeur d'une demi-qamah, et vous découvrirez l'entrée d'une caverne. Ouvrez-la et pénétrez dans une chambre qui renferme aussi un mort; c'est le père du premier qui a à côté de sa tête deux cruches d'argent. Si cela ne vous suffit pas, creusez au-dessous de la tête du père, vous trouverez une grande chambre renfermant le cadavre du grand-père et, à côté de celui-ci, beaucoup de richesses, vases en albâtre, objets précieux incrustés et autres objets sans incrustation. Prenez ce qu'il vous faut. Les mastabas sont tous de même. Servez-vous, en guise de fumigation, de sang-dragon, de styrax sec et liquide et de sandaraque (?). Prenez garde, ô mon fils, de toucher à ces tombes sans avoir la connaissance nécessaire, car vous péririez comme tant d'autres ont déjà péri et vous éprouveriez beaucoup de peine sans profit aucun. Ne sortez de là qu'en faisant la fumigation, car les tombes sont confiées à des esprits nommés paresseux, qui vous arrêteraient et vous inspireraient de la paresse, si vous sortiez sans fumigation. C'est un bon cimetière qui n'a pas de pareil. Cachez-le, pour l'amour de Dieu, à tout oppresseur et ne quittez l'endroit qu'en pleine lune, ou lorsque la constellation Rifiqah compte ses étoiles en nombre pair. Dieu est le plus savant.

Le manuscrit n° 4609 reproduit aux pages 59 et 60 le même texte avec peu de variantes. Ainsi au commencement, on lit : « Dirigez-vous vers Al-Izamah-ath-Thalith qui forme deux fronts de montagnes et qui est situé vers le sud-ouest à deux milles de distance d'Il-Izamah-ath-Thani ». Vers la fin, il recommande la fumigation sans laquelle on ne pourra rien obtenir, quand même on serait Platon.

§ 200. — CIRQUE ROMAIN.

Placez-vous à droite de l'observatoire et à gauche de l'Atfal, de façon à marcher vers un endroit nommé Il-Ghozlan (les gazelles), et à voir Il-Maidah, où jouait le roi des Romains. Vous verrez au sud-est quatorze tells qui s'étendent vers le sud-est le long du pied de la montagne. Vous trouverez ensuite une montagne sur la lisière, puis sept tombes pareilles réunies dans un seul endroit. Si vous voulez attaquer cet endroit, creusez juste au milieu, mais si vous voyez que la recherche est difficile, allez à l'est ou à l'ouest de la tombe, vous trouverez une porte en pierre masquée sur le devant par une dalle de pierre. Ouvrez-la et passez en paix, vous trouverez dix marches et sur chacune d'elles une lanterne. Descendez jusqu'au fond, vous trouverez le mort et à côté de lui tout ce qu'il possédait. Si cela vous échappe, défoncez entièrement la tombe ; il vous apparaîtra une montagne que vous attaquerez au centre ; vous y découvrirez une tombe fermée par une trappe. Si vous voyez que cette tombe ne va pas directement, sachez qu'elle communique avec les autres tombes et que toutes ces tombes communiquent également entre elles. Encens d'églises continuellement au feu. *Fin.*

Aux pages 29 et 31 du manuscrit n° 3726 on lit le même texte avec les variantes suivantes : *Au lieu de* : elles sont pareilles, *lisez* : elles sont sur une seule rangée ; *au lieu de* : vous trouverez une porte en pierre masquée sur le devant par une dalle, *lisez* : vous trouverez une porte dissimulée derrière une pierre ; *au lieu de* : vous trouverez le mort et à côté de lui tout ce qu'il possédait, *lisez* : vous trouverez le mort ayant à côté de lui tout ce qu'il possédait de son vivant, *au lieu de* : entièrement, *lisez* : jusqu'au fond.

§ 201. — NAHIEH.

Cherchez au sud-ouest de Nahieh une grande maçonnerie de forme ronde, élevée d'une coudée au-dessous du niveau du sol et déviant vers le sud. Tout près s'élèvent trois beaux tertres surmontés chacun d'une pierre blanche posée comme un seuil, de main d'homme. Enlevez-la, en faisant des

fumigations et fouillant au-dessous à la profondeur d'une taille d'homme plus son bras levé; vous trouverez du béton ordinaire. Détachez-le, vous découvrirez ensuite; détachez-le également; vous arriverez à une fissure cassée, que vous déblaieriez aussi pour trouver une plaque noire puis un bassin contenant cent charges d'argent. Il en est de même pour les trois tertres. Dirigez-vous ensuite vers la maçonnerie ronde, en faisant des fumigations avec de l'agalloche indien, du kondor du raisin noir, et fouillez en suivant la paroi de cette maçonnerie du côté sud et en enlevant des briques cassées et de la caillasse vous trouverez une dalle qui cache trois bassins pleins de lingots d'or. Chaque bassin contient sept cents charges de dinars et de lingots. Prenez-en ce qu'il vous faut. Dieu est le plus savant.

Cette description a été ainsi trouvée dans l'original avec les lacunes indiquées.

§ 202. — LES PYRAMIDES DE CHADDAD.

(En marge.)

Dirigez-vous vers le sphinx et après avoir mesuré à partir de sa nuque sept coudées exactes, fouillez à la profondeur de trois tailles d'homme dans les déchets de pierre et dans le sable; vous trouverez deux grandes dalles *obodich* bouchant une entrée; enlevez-les et marchez de la longueur de trois tailles d'homme dans un couloir qui se termine par une grande porte à deux battants, donnant accès à une grande salle qui contient quatre cents coffres d'argent et des outils assortis pour tous les métiers dont la valeur est d'environ mille charges de dinars. Au centre de la salle se trouve une vasque. Prenez-en ce qu'il vous faut. Servez-vous en guise d'encens de kondor et de sandaraque. *Fin.*

Le manuscrit n° 3726 reproduit à la page 281 le même texte avec les deux variantes suivantes : *Au lieu de :* à la longueur de trois tailles d'homme, *lisez :* à la longueur de trente tailles d'homme, *et au lieu de :* dont la valeur est d'environ mille charges de dinars, *lisez :* elle contient (en plus) mille charges d'argent en dinars.

§ 203. — GIZEN.

(En marge.)

Dirigez-vous vers l'ouest du sphinx où s'élève un kom qui a été brûlé par le roi « Moqawqis, fils de Raghil ». Fouillez à l'ouest de ce kom et criblez: vous

trouverez des dinars, des rubis, des chatons de bagues, des émeraudes, etc. Plus vous fouillerez, mieux cela vaudra. *Fin.*

Le manuscrit n° 3726 reproduit à la page 196 le même texte avec cette variante : — GIZEL. — Au nord-est du sphinx s'élève un kom brûlé, etc.

§ 204. — LES PYRAMIDES DE CHADDAD.

Dirigez-vous vers la pyramide dont le soubassement est revêtu de briques. Tournez-lui le dos et tirez vers l'ouest à la distance d'une étape à cheval, puis dirigez-vous à droite vers un plateau où sont situés trois beaux tertres percés de niches ou de soupiraux qui communiquent avec les salles et le bâtiment Ramadiéh. Aplanissez le tertre et fouillez au centre à la profondeur de trois tailles d'homme; vous découvrirez une maçonnerie en briques crues que vous enlèverez, pour trouver des dalles bouchant l'entrée d'un puits. Enlevez ces dalles et descendez dans une salle qui contient cent cinquante naos placés dans les canaux de Tarawi. Chaque mort a sous sa tête, dans une caisse en bois, les biens qu'il possédait. Faites des fumigations près des morts avec de l'agalloche mâle imbibé d'eau de rose, et servez-vous de l'encens des églises pendant vos recherches extérieures. Il en est de même des trois tertres. Prenez ce qu'il vous faut. Dieu est le plus savant.

§ 205. — NABIEH.

Dirigez-vous vers le couvent de Nahieh et passez-y une nuit quand il fait clair de lune, puis partez pour les *sanadiq* (montagnes), en tirant vers le sud-ouest jusqu'à ce que vous arriviez au premier *sandouq*; ensuite allez jusqu'au deuxième, alors vous verrez à quatre milles de marche entre les deux *sandouq* une belle roche s'étendant de l'est au sud, élevée entre les montagnes dans du sable jaune près duquel se trouve une pierre aussi noire que la nuit. Quand vous l'aurez vue, faites de la fumigation avec du *pinus mahlep*, de la sandaraque, de l'ammoniaque, du kondor, du mille, du poivre blanc, du *khalidonium Toma*, des grilles de coq blanc tacheté de bleu, aux yeux bleus, de la sanguine broyée très fin dont vous vous servirez en guise d'encens. Il vous apparaîtra ce que je vous signalerai, c'est-à-dire des mastabas. Attaquez chacun de ces mastabas, en brûlant du parfum : vous trouverez de la glaise blanche suivie de sable jaune

puis d'un mastaba. Si vous déblayez ce dernier, vous trouverez une cruche pleine de hannetons; c'est la marque de cette nécropole d'où elle a tiré son nom de Manahit-il-Khanafis. Ôtez la cruche, enfouissez-la sans la briser, puis attaquez sa place, et vous trouverez l'entrée d'un endroit qui contient beaucoup de richesses. Prenez-en ce qu'il vous suffit. Si vous désirez (autre chose), activez votre fumigation et cherchez une plaque d'un rouge terne. Ôtez-la et descendez sept degrés; vous trouverez d'abord une porte arquée que vous passerez, ensuite des bancs en maçonnerie destinés à recevoir les écrivains qui enregistraient les impôts fonciers, et enfin le roi couché sur un lit orné de pierreries et portant sa cuirasse de guerre. Tout près de lui se dressent des lits sur lesquels sont couchés, sa famille, sa suite, ses amis, ses compagnons, ses tantes, ses aides et ses parents qui sont des rois et les fils du roi César. Ils adoraient le soleil et non Dieu; ils n'iaient le jour de la résurrection et le jugement dernier. Ce sont des gens morts à la suite d'un tremblement de terre. Plus au fond, vous trouverez une autre salle à la porte de laquelle est suspendu un glaive frappant; gardez-vous d'en approcher, car il vous tuerait, mais, si vous voulez le rendre inoffensif, vous trouverez à droite de la porte une pierre noire semblable à une tête humaine. Détachez-la et vous trouverez une chaîne avec un gond; si vous ôtez le gond, le glaive perdra sa vertu. Passez dans la chambre, vous trouverez trois vasques pleines d'or et contenant chacune vingt mille dinars, chaque dinar pèse six mithqals. Vous verrez aussi par là des vasques pleines de pierreries et une chambrette où gît le harem et dont la porte est recouverte d'un filet de perles fines. Quand vous y entrez, vous trouverez à gauche du côté de la porte une autre chambrette. Pénétrez dans cette dernière, vous trouverez des vases en albâtre pleins de composition chimique de couleur rouge. Si vous en ajoutez un mithqal à mille mithqals de plomb, il les convertira en or pur. Au plafond de cette chambrette est suspendue par une chaîne une lanterne contenant de l'huile philosophale qui éclaire la nuit et le jour. Celui qui s'en sert comme collyre, deviendra invisible pour tout le monde et il verra aussi bien la nuit que le jour. Prenez ce qu'il vous faut de ces richesses et remettez tout en place. *Fin.*

Aux pages 58 et 59 du manuscrit n° 4603 on trouve reproduit le même texte avec les variantes suivantes : *au lieu de* : sans la briser, etc., *lisez* : sans la briser, car (si vous les faites) les hannetons sortent et vous tuent, *au lieu de* : à la porte de laquelle est suspendu un

glaive, *lisez* : à la porte de laquelle se trouve un bourreau. La description s'arrête net à cette phrase : il deviendra invisible pour tout le monde.

§ 206. — SUITE DU COUVENT DE NAHIEH DANS LA PROVINCE DE GIZEH.

A deux cent cinquante pas à l'ouest du couvent existe le puits du Pharaon près duquel se trouvent des puits carrés vides de main d'homme et remplis de sable. Chaque puits (funéraire) contient sur des bancs bâtis dans des chambres dix patriarches romains. Creusez avec le pic à deux emfans de la tête de chaque patriarche et à la profondeur d'une demi-coudée, alors trois degrés communiquant à une chambre semblable à un bain vous apparaîtront. Cette chambre renferme tout ce que le patriarche possédait de son vivant. Ouvrez aussi sous ses pieds, et si vous ne pouvez pas, faites une excavation sous le banc même; si cela est encore impossible, faites l'ouverture dans les murs, vous y trouverez une maçonnerie cachée. Détruisez-la et passez, vous trouverez une trappe consolidée dont la partie inférieure a la forme d'une racine maigre de radis et la partie supérieure ressemble à une plaque déformée. Ôtez-la avec un outil et descendez par sept marches dans une grande chambre de quatre feddans de superficie renfermant quatre compartiments. Chaque compartiment a un feddan de superficie et contient sept dinars ronds ressemblant aux sabots d'un cheval. Ils donnent tous accès à l'église où gît le roi Nahieh, le propriétaire du couvent. Cette église donne aussi accès au trésor des pyramides. Prenez-en ce que vous voulez, en prenant garde de vous approcher des morts. Fumigez avec du stagonias, de la sandaraque, du styrax et du ladanum. Dieu est le plus savant.

§ 207. — GROTTÉ DU GRAND GÉNIE À HÉLOUAN.

Lorsque vous serez à Miṣr, tâchez de trouver HéloUAN, puis quittez cette ville en prenant vers l'est pour vous rendre à la grotte du grand génie. Lorsque vous y serez, dirigez-vous vers le sud à la recherche d'un wadi connu sous le nom d'Omm-il-Qora. C'est le wadi à travers lequel les Israélites ont pris leur chemin vers l'est. Quand vous l'aurez trouvé, marchez-y, en prenant l'est jusqu'à ce que vous trouviez à gauche une fente; regardez alors

une porte de caverne faite de main d'homme et élevée d'une taille et demie au-dessus du niveau du sol.

En face de cette porte se trouvent deux pierres, une couchée de forme rectangulaire et une autre debout de forme ronde. Regardez, vous apercevrez de petites marches ménagées dans le rocher; suivez-les, vous arriverez à une caverne. Faites des fumigations à la porte avec du kondor, du santal, du styrax et des graines de caroube, en récitant des conjurations et en disant : ~ Tanish, Karbatjal, Akfahitha, Tahfout, Aketkountha, Ahia, Shaqatqir, Ahirqal, Talfhout! Exauce-moi, ô sage géant par la puissance de ces noms. Éloigne-toi de nous par la puissance de la récitation de ces noms respectables. *

Alors l'endroit s'élargira et la chose deviendra facile. Entrez-y donc, en faisant des fumigations perpétuelles; vous trouverez un puits fait de main d'homme renfermant les trésors du roi Askar. C'est un obstacle qui empêche d'arriver aux tombeaux; franchissez-le, rentrez, et vous trouverez un autre souterrain. Entrez-y sans crainte; vous verrez au fond une cellule, et sachez que devant elle il y a un trésor. Faites brûler des soies de porc et de Popoponax en disant : ~ Ahiaxshah, Ahishakish, Maksha, Ahérpoul, Dang, Maïg, Qimbour, dépêchez-vous et découvrez le trésor par la puissance des noms que je viens de lire devant vous. Répétez cela sept fois. Mesurez ensuite une grande coudée, à partir de la pointe de la montagne vers la cellule; vous apercevrez une maçonnerie que vous démolirez avec un levier énorme, et vous mettrez au jour une trappe. Soulevez-la et attendez que les émanations se soient dissipées, puis descendez; vous trouverez une porte arquée semblable à celle du couvent. Regardez au sud, et vous verrez une petite niche dans laquelle personne n'est encore entré; elle est enduite de la boue de sagasse, et c'est l'œuvre du sage Marish. Élargissez-la et pénétrez-y : vous y trouverez une plaque de marbre vert, que vous briserez, et vous découvrirez derrière un bassin en marbre dans lequel sont conservées les clefs de la porte de la niche et les vases du sage Marsh, autrement dit Mari-Georges dont l'élève se nommait Eliad Siliassous. Celui qui a formulé les talismans et qui a tenu en entier la composition chimique. Mettez la clef dans la porte et tournez-la vers le haut jusqu'à ce qu'elle s'ouvre, cette clef est la seule qui puisse ouvrir cette porte, parce qu'elle est en fer émaillé et d'une épaisseur de trois coudées sur une largeur égale. Une fois la porte ouverte, descendez par un escalier peint qui

frappe d'admiration celui qui le voit. Faites des fumigations avec des sabots de gazelle et mettez des souliers en peau de crocodile, puis descendez en paix l'escalier; vous trouverez un liwan où se trouve une reine étendue. Je vous conjure par la religion légitime de respecter cette princesse, car elle faisait partie des grands personnages de la religion chrétienne. Il y a dans ce liwan des trésors en argent, mais prenez garde de vous endormir, car le sommeil est le plus grand danger que l'on ait à redouter dans cet endroit. Faites brûler du bois trempé dans l'eau de rose en disant : « Sharhiash, Malatha, Kivarani, Sharabouni, Asmadoutaki, Thibtha, Hashia, moi et mes compagnons par la puissance du Père, du Fils et du Saint-Esprit qui sont un seul Dieu, Amen ». Vous sortirez alors sain et sauf. Si cet endroit se dérobe à vous et que vous ne puissiez y arriver, cherchez, en faisant semblant de retourner à la campagne par l'endroit où vous trouverez une galerie souterraine, et suivez celle-ci jusqu'à la fin avec une grande lumière, vous y trouverez un puits

س ه ز ح ط ذ ر ز ي < 8 petit. Faites-y quelques pas, vous découvrirez une issue qui monte vers le haut. Entrez-y; vous trouverez un autre puits contenant des couffins en cuir pleins de pièces d'argent. Écartez-les sans vous en occuper, et dans un coin de ce puits, vous en trouverez un troisième; descendez-y, et vous trouverez une autre chambre souterraine qui vous conduira à un troisième endroit qui contient une place étroite. Entrez-y, en faisant des fumigations avec du kondor, des plumes d'aigle et en disant : « Marabi, Sanoufri, Bidnisha Hakal, Malki, Shabahshar, éloignez-vous, ô sage géant ». Entrez dans une belle salle renfermant quelque chose qui ressemble à une vasque et qui contient du mercure dans un coin. Vous y verrez au milieu un triangle, que vous tournerez, en brûlant du parfum et en disant : « Qawrin, Howownin, Ialikhshal ». Lorsque vous l'aurez tourné sept fois, le mercure disparaîtra et le fond de la vasque apparaîtra; vous verrez alors une ouverture avec escalier caché sous une plaque en marbre, laquelle est soudée avec du plomb. Soulevez-la, vous trouverez une voie conduisant à un réduit orné de toute espèce de représentations et contenant deux lions qui vous empêcheront d'y entrer, mais regardez à gauche, et vous verrez un anneau et un bouclier en or. Tournez l'anneau jusqu'à ce qu'il arrive à l'engrenage, et vous trouverez derrière cet engrenage des crochets et des gonds, vous mettrez les crochets dans les gonds attachés au

rencontrerez de l'opposition de la part des gardiens : faites alors brûler de la fiente de lapin, du benjoin, de l'agalloche Qimari, de l'ambre brut et vous vous en tirerez sain et sauf.

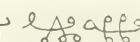
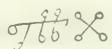
A l'est, dans le même wadi, se trouvent les tombes de Khodama ménagées au pied de la montagne et formant trois (walgeh) enfoncements. Ces tombes, qui affectent la forme de tas d'ordures, contiennent beaucoup de richesses. Mesurez à l'est de chaque tombe sept pieds et creusez à la profondeur de trois tailles d'homme : vous trouverez trois dalles. Otez celle qui est au milieu et descendez dans une salle. Vous y trouverez une plaque en albâtre que vous soulèverez et vous pénétrerez chez un mort qui repose dans sa chambre funéraire, ayant à côté de lui tout ce qu'il possédait. On dit qu'il y a pour cette grotte une autre voie du côté d'Abou-Tartour. Ce dernier représente une personne portant sur la tête un capuchon qui renferme un bassin plein d'argent. Lorsque vous arrivez à El-Hay-il-Kibir, dirigez-vous vers une autre grotte dont la porte est percée entre deux niches, une en haut et une en bas; elles sont placées fort haut et personne ne peut les atteindre ni d'en haut ni d'en bas. Cette grotte a aussi une porte qui s'ouvre vers l'est et qui est précédée d'un bassin destiné à recevoir l'eau. Lorsque vous aurez reconnu tous ces indices, vous pénétrerez dans la grotte, et vous verrez à droite une chambrette où vous trouverez environ vingt ardebs d'argent en poudre. Débarrassez-la et passez dans une pièce contenant de l'argent répandu sur le sol: prenez-en ce qu'il vous faut, en vous gardant de vos compagnons qui peuvent vous tuer par trahison.

Cette description se rencontre complète à la page 126 du manuscrit n° 4609, telle que nous venons de la traduire. On en trouve, dans le manuscrit n° 1300, la dernière partie qui commence par : « Mettez-vous aux pieds de hauts sabots couverts de feutre trempé dans l'essence de violette », etc. Cette partie étant identique à celle qui vient d'être traduite, il n'y a donc pas de nécessité d'en redonner ici la traduction.

§ 208. — HILOUAN.

Partez de Hilouan pour Ain Sirgah située près de Qaçabah. Lorsque vous y serez, vous sentirez de loin une odeur venant d'eaux sulfureuses; si vous prenez un peu de ces eaux dans votre main, elle vous paraîtra limpide, mais

elle donne à l'œil une couleur rougeâtre. Une fois sûr de cette source, écrivez pour elle les noms suivants sur deux tessons tirés de l'est d'un four à poterie : parfumez ces tessons et faites sept fois le tour de la source, puis jetez-les dedans, et les eaux tariront. Voici les noms à réciter : « Wasit, Iaôn, Klou, Hîtaf, Îwan, Kama Ghouri, Jancil, Woşoul, Qawaâ, Biadibi Awanis, Minhar, Wadaïr, Kasaf, Wafi Gamei, Qanaîr, Tafir, Taqib, El Jama, Saqet, Maôn, Kalif, Hatabin Bibhaor, Wabir, Kamshaon, Gamet, Khaîri, Âywi, Kama Ârwi, Biadibi Jamî, Qwaâ, Biadibi Wamoul, Arîf, Kama, Rig, Biadibi, Qatîn,

Bigamei, Qabaqeb  ب  . —

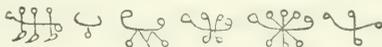
Quand vous aurez écrit ces noms, parfumez-les et faites sept fois le tour de la source, puis jetez les dans l'eau : celle-ci tarira tout de suite. Descendez une heure après, et enlevez la boue du fond : vous trouverez deux pierres sous lesquelles on voit une trappe. Nettoyez-la de la boue et enfoncez-y un couteau, en récitant l'incantation suivante, et en fumigeant continuellement, et la trappe s'ouvrira. L'incantation à réciter cette fois est destinée à l'ouverture de toutes les trappes. En voici la formule : ~ *Shala khakh*, Shaloukh, Mazoukh, Mahmadah, Houh, Shanal, ouvrez vite, que Dieu vous bénisse ». Un autre manuscrit donne cette formule en ces termes : ~ *Shalakhakh*, Shaloukh, Shamboukh, Maroukh, Mahmah, Hamoh, Shaghial, ouvrez vite, que Dieu vous bénisse ». Dès que l'endroit sera ouvert, activez votre fumigation et votre lumière, puis descendez trois marches, et vous trouverez deux portes, une à l'ouest et l'autre à l'est. Passez entre elles : vous verrez beaucoup de richesses sans aucune opposition. Prenez-en ce qu'il vous faut ; car c'est une partie excédente de ce qui se trouve dans la grande pièce. Si vous voulez entrer dans cette dernière, vous devez prendre avec vous un chat tout à fait noir que vous tuerez sur le seuil de la dite pièce, en disant : « Voici votre offrande et votre fumigation que vous connaissez, ô gardiens de cet endroit ! Que Dieu vous bénisse. — Jetez alors le chat à l'intérieur de la porte, en disant : « Le sage Morqos est venu, le sage Horqos est venu, le sage George est venu ». car ce sont trois rois. Entrez dans cette chambre ayant avec vous de l'huile de navet, du goudron et du charbon de bois de vigne, mais ne pénétrez pas les pieds nus, car le sol est empoisonné. Regardez derrière la porte, vous verrez des sabots, une béquille, une cotte de mailles et un bonnet. Mettez tout cela sur vous et brûlez de l'encens dans l'encensoir fixé sur la béquille.

en disant : « Au nom de Dieu, Je me confie à Dieu. » Passez ensuite : vous y trouverez quatorze bassins pleins d'argent, sept à droite et sept à gauche. Sur ce nombre il y en a sept qui sont empoisonnés et dont il ne faut pas vous approcher; mais entrez plus loin dans une chambre, vous y verrez des grenadiers en or chargés de grenades dont chacune est aussi grande que la tête d'un homme et se divise en deux morceaux dont l'un est plein de chatons en rubis rouge et l'autre de perles molles. Vous y verrez également un demi-feddan de poireau vert, — c'est l'émeraude pirbabi, — et encore des chandelles aussi grandes que des mâts, énormes et fabriquées d'un or empoisonné. Il y a encore deux grands porte-collyres amalécites que personne ne peut porter et dans lesquels se trouvent de longues baguettes : quiconque étant aveugle en met un peu dans l'œil, guérira de la cécité. Là, se trouvent aussi des négresses dont quelques-unes dansent, d'autres jouent du tambour, etc., et, vous verrez également toutes espèces de pierres, de rubis, des perles molles, des pierres philosophales, de l'argent, enfin une jument artificielle et magique : quiconque la monte, elle l'amènera en volant à l'endroit où il désire aller et elle possède en outre une puissance magique sur les sept rois, à tel point qu'ils peuvent faire pour vous tout ce que vous désirez. Car, vous verrez sept rois dans sept chambres qui sont pleines d'argent, de vases en émeraude et en marbre ornés d'or; enfin les chambres sont encore remplies d'argent et de tables incrustées de pierres précieuses. Chaque sage a à côté de lui toute la fortune qu'il possédait de son vivant soit en argent soit en objets précieux ou en trésors.

La seconde grotte est pareille à celle-ci, c'est-à-dire qu'elle renferme toute espèce de trésors, comme les chambres dont nous venons de parler. Votre départ pour cette source doit avoir lieu un dimanche au coucher du soleil, lorsque le Rifiqa compte ses étoiles à l'impair. Parfumez le second trésor avec le tibia d'une huppe, le crâne d'une baleine, avec du kondor, du bdellium, du castor, du ladanum et du styrax liquide et sec. Choisissez n'importe quelle formule pour ramener l'eau à son état primitif et prenez garde d'être tué par trahison. Dieu est le plus savant.

A la page 123 du manuscrit n° 4609, on lit ce qui suit : « LA SOURCE DE SIRGAH À HILOUAN. — Partez de Hilouan, en prenant le sud-est, vous verrez une source sulfureuse d'une odeur rance; si vous en prenez un peu dans votre main, vous verrez qu'elle est blanche.

Écrivez pour elle sur deux tessons crus les noms suivants, en les parfumant avec le fibia d'une huppe, le crâne d'une baleine, du kondor, du bdellium, du castor, du ladanum, du styrax liquide et sec. Voici les noms à écrire : « Wasat, Baon, Kilwa, Hital, Iwan, Kama, Odi, Janil, Waoul, Qawa', Biadihi, Awanis, Filjar, Dawar, Kaqaf, Wali, Gamei, Qanafir, Taq, Qabaqib. » — La seconde formule est ainsi conçue : « Sanf, Maon, Kalif, Khital, Jatagawaz, Wabirka, Shaorq, Gamei Hataoum, Ayourab, Kama, Arwi, Biadihi, Jandi, Qawaâ Biadihi Wamoul Awis, Kama, Waig, Biadihi, Qanafir, Tagmaâ, Qabaqib. »



Lorsque vous aurez écrit ces noms, jetez les (dans l'eau) et faites sept fois le tour de la source, encens au feu; une trappe vous apparaîtra entre deux pierres. Enfoncez entre elles un couteau, en conjurant, et en faisant des fumigations : la trappe se soulèvera. Voici l'incantation à réciter pour ouvrir toute trappe. Dites : « Shalakhakh, Shaloukh Shamboukh, « Maroukh, Mahmah, Hamoat, Shaânial, Hial. Ouvrez, que Dieu vous bénisse. » Descendez ensuite par trois degrés, en activant votre fumigation, et vous trouverez deux portes, une à l'est et l'autre à l'ouest : descendez entre elles, et vous verrez beaucoup de richesses sans opposition ni obstacle.

Si vous voulez pénétrer dans les grands trésors, tuez pour eux sur le seuil un chat noir en disant : « O gardiens de cet endroit, voici votre encens et votre offrande », puis faites continuellement des fumigations, en les jetant à l'intérieur de l'endroit et en disant : « Le sage Morqos est venu; le sage Horqos est venu; le sage George est venu ». Passez avant avec vous pour l'éclairage de l'huile de colza et du kondor; le parfum doit être brûlé sur du charbon du bois de vieille vigne. Ne franchissez pas les pieds nus; mais regardez derrière la porte, et vous trouverez des sabots, une béquille, une cotte de mailles et un bonnet. Mettez-les tous sur vous et faites la fumigation dans l'encensoir qui se trouve là, en disant : « Au nom de Dieu. Je me confie à Dieu. » Passez ensuite près de quatorze bassins, sept à droite et sept à gauche : ils sont pleins d'argent, mais sept d'entre eux sont empoisonnés et (vous ne devez pas) vous approcher d'eux. Pénétrez dans une chambre, et vous trouverez la tête d'un homme fendue en deux parties égales : une partie est remplie de perles molles et l'autre de chatons en rubis rouge. Vous y verrez aussi un demi-feidan de poireau, qui est de l'émeraude *Zabani*, des bougies empoisonnées et deux porte-cillyres : quiconque met de ce collyre aux yeux, sera guéri de la cécité. Vous y verrez aussi sept pièces pleines de bijoux, de riches vêtements, d'argent et d'objets précieux. On y trouve également une jument en or qui conduira quiconque la monte à l'endroit où il voudra aller : cette jument a une vertu magique qui assujettit les sept rois et les contraint à faire pour vous ce que vous désirez. Là se trouvent aussi sept rois : ce sont des sages qui occupent sept chambres lesquelles sont pleines d'argent, de vases en émeraude, de vaiselles en marbre ornées d'or. Chaque sage a près de lui tout ce qu'il possède de son vivant. Il en

est de même pour la seconde grotte. Votre départ doit avoir lieu un dimanche au coucher du soleil lorsque les étoiles de Rifqah sont impaires. Ramenez l'eau à son état par n'importe quelle formule. Dieu est le plus savant.»

§ 209. — AÏN-EL-QAÇAB.

Dirigez-vous vers Ain-il-Qaçab et laissez-la derrière vous, puis regardez une fente grande (*shiriani*) dans la montagne qui est en face : pénétrez-y en rampant, vous y trouverez une jolie grotte. Fouillez-y juste au milieu à la profondeur d'une taille d'homme, et vous mettrez au jour, du côté droit, une maçonnerie que vous défoncerez pour passer dans une salle contenant de l'argent destiné à l'achat de la nourriture nécessaire aux animaux de la montagne, des dinars poinçonnés, vous y trouverez également douze bassins pleins d'argent et disposés six à droite et six à gauche. Activez votre fumigation qui doit se faire avec du kondor, de la sandaraque, du bdellium et du styrax liquide et sec. Prenez autant que vous voulez et remettez toute chose à son état primitif. Dieu est le plus savant.

§ 210. — HÏLOUAN.

Cherchez, mon fils, à l'est de Hïlouan et au pied de la montagne, Bir-Sirgah, qui est un grand puits aussi long que large. Quand vous l'aurez trouvé, parfumez-le avec de l'ambre, du stigmaté de safran haché, du stagonias, du vitis, du bdellium, de la sandaraque et des graines de jusquiame, puis, attendez une heure, en récitant les noms; vous verrez alors dans le puits une plaque à droite et une autre à gauche. Celle de droite porte, gravées en creux, sept lignes qui servent à faire tarir l'eau dans n'importe quel puits, et celle de gauche ramène l'eau à son état primitif. Lorsque les deux plaques seront découvertes, écrivez alors, sur trois tessons de terre crue, la formule possédant la vertu de tarir l'eau. Parfumez-les avec le poil d'un nègre, de l'assa foetida et des soies de porc; puis, jetez-les dans le puits, l'eau tarira vite. Descendez-y, vous trouverez un souterrain voûté qui aboutira à quatre degrés lesquels mènent à une grande caverne contenant des vasques pleines d'argent. Prenez-en ce qu'il vous faut; encens au feu. L'incantation que vous devez réciter pour mettre au jour les plaques et pour toutes vos opérations est la

suivante : « Janoush, Haçaïoush, Saïlaboush, Àqalioush, Shimraoush, Faghilioush. Hâte-toi, découvre, fais sécher avant que la colère et l'emportement ne te surprennent. » Les deux plaques seront alors découvertes et vous ferez alors tarir l'eau et vous la renverrez telle qu'elle était. Dieu est le plus savant.

Aux pages 121 et 122 du manuscrit n° 4609, le même texte a été reproduit à peu près textuellement.

§ 211. — HILOUAN.

Quittez la ville d'Akhawieh, en laissant la montagne derrière vous: vous trouverez en avançant un terrain de cannes à sucre plantées par nous. Dirigez-vous à l'est de ce terrain vers le grand tell qui se reconnaît à ce qu'il contient à fleur de terre des verres cassés, car le roi Sabah y avait élevé un château en verre. Lorsque vous l'aurez reconnu, dirigez-vous vers le mastaba situé en face vers l'est; vous verrez vis-à-vis trois grottes disposées sur une même ligne. L'une de ces grottes est en pente, l'autre a une lucarne et la troisième est remblayée de pierres. Si vous trouvez tous ces indices, sachez que vous atteindrez votre but. Attaquez alors le dernier mastaba, en y creusant au milieu, à la profondeur de deux qamahs: vous découvrirez une grande plaque que vous enlèverez pour passer à un endroit renfermant un mort. C'est le vizir du roi Sabah, le fondateur du château en verre, qui possède à côté de lui cent mille dinars. Prenez-en ce qu'il vous faut. Dieu est le plus savant.

§ 212. — HILOUAN.

(En marge.)

Partez de la ville d'Akhawieh, en laissant la montagne derrière vous, vous trouverez, en avançant, un terrain planté par nous de cannes à sucre et mentionné plus haut. Apprenez qu'il y a près du mastaba ci-dessus cité, quarante tombes appartenant aux pages du roi. Quant à la caverne peinte, elle renferme le roi Sabah. Cherchez-y aussi l'image d'une bête fauve et fouillez au-dessous d'elle; vous trouverez une trappe que vous enlèverez puis descendez; vous verrez le roi couché sur un lit, portant un habit magnifique et une couronne sur la tête. Il a à côté de lui beaucoup de richesses. Prenez-en autant que vous pouvez, mais il ne faut pas toucher au roi.

§ 213. — HÏLOUAN.

Partez de l'est de Hïlouan pour H-Haras et de là prenez la direction nord-est, sans dévier ni à droite ni à gauche, puis, prenez la direction est, sans dévier ni au sud ni au nord; vous trouverez à une lieue de poste, à l'extrémité du wadi, du côté de Gizwi, un peu vers le sud et après avoir franchi le cimetière et le quai, une forteresse blanche, taillée de main d'homme dans la montagne. Elle est de forme circulaire, séparée du rocher, d'une blancheur éclatante comme le fromage frais et plus élevée que la montagne même. Cherchez dans cette montagne, du côté occidental, une fente et pénétrez-y, en inclinant à gauche, vous verrez pendant votre ascension vers le plateau, en avançant vers la fin de cette fente, mille huit cents tombes divisées en deux groupes, dont mille sont groupées dans un côté et huit cents dans un autre, mais elles sont surmontées chacune de morceaux de fêrûle fichés par terre. Vous y verrez également que chaque roi est adossé et, à côté de lui, beaucoup de richesses. L'encens des églises toujours au feu.

Aux pages 10 et 11 du manuscrit n° 3726 le même texte a été reproduit avec un peu plus de détails relatifs à la lieue de poste qui vaut quatre parasanges, la parasange trois milles, le mille mille brasses, et la brasse quatre coudées et quatre pouces.

§ 214. — TALISMAN DES TOMBEAUX DE LA FÊRÛLE CI-DESSUS MENTIONNÉS.

Lorsque vous serez dans cet endroit et que vous aurez vu les indices que vous n'aviez pas aperçus sur le plateau, faites des fumigations avec du kondor, de la sandaraque, du bdellium et du styrax liquide et sec et récitez sept fois l'incantation suivante; alors les tombeaux vous apparaîtront. Voici l'incantation : « Harioush, Harioush, Ioush, Ioush, Tîïimoush, Tîïimoush, Qashquiriash, Merqiash, Merqiash, ô gardiens chargés de cet endroit, découvrez-nous les tombeaux de la fêrûle et montrez-les-nous. Que Dieu vous bénisse. »

Suivant un autre manuscrit : « Lorsque vous serez dans la montagne blanche sise à deux lieues de poste de Hïlouan, cherchez-y, du côté nord, une fente par où vous passerez, en vous tournant à gauche, et vous trouverez à une petite distance les tombes en question surmontées chacune d'une pierre et

qui sont au nombre de mille huit cents. Ce sont les tombes des fils de Sem, fils de Noé, que Dieu lui fasse la paix! Mesurez du côté nord de chaque tombe dix coudées et fouillez là à la profondeur d'une demi-qamah; vous trouverez, dressée dans la montagne, une plaque que vous ôterez pour entrer chez un mort ayant à côté de ses pieds une cruche et, à côté de sa tête, une autre cruche pleine d'argent. Prenez-en ce qu'il vous faut. Dieu est le plus savant. »

Dans un autre manuscrit on lit : « Lorsque vous serez monté sur le plateau, vous verrez qu'il décrit un cercle immense; à l'intérieur sont les tombes de la férule et sur chaque tombe un morceau de cette plante. Lorsque vous les aurez trouvées, activez votre fumigation et fouillez dans chaque tombe à la profondeur d'une taille d'homme, vous trouverez une trappe en pierre que vous déplacerez pour descendre : vous verrez alors un mort habillé d'un vêtement brodé d'or et portant sur la tête une couronne incrustée de perles, de pierreries et de chatons précieux et au cou un collier en or. Il tient cachées sous lui ses richesses. Il en est de même pour toutes les autres tombes. Les fumigations à faire pour cette opération sont du kondor, de la sandaraque, du bdellium, du ladanum et du styrax liquide et sec; pilez-les très fin et servez-vous-en en guise de parfum. Dieu est le plus savant. »

Aux pages 11-13 du manuscrit n° 3726 le même texte a été reproduit avec quelques variantes, surtout dans la formule magique qu'on lit ainsi : « Harioush, loush, Hîalmoush, Qesh, Qiash, Merqiash ».

§ 215. — HILOUAN.

Passez justement entre H-Haras et Hilouan, en vous dirigeant vers l'ouest, mais en déviant un peu au sud, et vous verrez à une lieue de poste de Hilouan un grand désert au centre duquel s'élève une montagne très blanche; elle est isolée des autres montagnes et elle affecte l'aspect d'un château debout. Lorsque vous l'aurez atteinte, reposez-vous au-dessous et faites-en le tour de deux côtés, vous trouverez une voie qui permet d'y monter mais seulement du côté sud, car c'est une fente qui s'est produite dans un côté de la dite montagne; montez par là tantôt en allant debout, tantôt en rampant, jusqu'à ce que vous gagniez le sommet. Vous vous apercevrez alors que c'est une montagne ronde contenant sur le sommet mille huit cents tombes dans lesquelles se trouvent fichés

des morceaux de férule. Parmi ces morceaux il y en a quelques-uns qui mesurent deux coudées de longueur et d'autres trois coudées. Fouillez dans n'importe quelle tombe à la profondeur d'une taille d'homme, vous trouverez une trappe en pierre : ôtez-la et descendez; vous trouverez un mort ayant à côté de lui tout ce qu'il possédait. Encens des églises au feu. Prenez ce qu'il vous faut. Dieu est le plus savant.

Aux pages 14-15 du manuscrit n° 3726 le même texte a été reproduit avec quelques variantes: « Passez entre El-Haras et Hilouan, en prenant la direction est et en obliquant un peu vers le sud. Vous trouverez un grand désert au milieu duquel s'élève à une bonne lieue de poste de Hilouan ou un peu plus loin une montagne très blanche ressemblant à un château debout. Lorsque vous y serez, vous trouverez au-dessous une pierre sur laquelle vous pourrez vous reposer et faire ensuite des recherches tout autour, vous ne verrez qu'un seul sentier du côté sud qui permette d'y monter. Ce sentier est une fente dans la montagne même que vous suivrez jusqu'en haut, tantôt en allant debout tantôt en rampant; vous trouverez ainsi une montagne ronde sur le sommet de laquelle sont mille huit cents tombes. Sur ces tombes on voit plantées des pièces de férule dont quelques-unes ont deux coudées de longueur et d'autres trois coudées. Fouillez dans n'importe quelle tombe à la profondeur d'une taille d'homme, vous découvrirez une trappe. Enlevez-la et descendez : vous verrez un mort ayant à côté de lui tout ce qu'il possédait. L'encens à brûler est celui des églises. »

§ 216. — HILOUAN.

Parcourez trois milles à partir de Hilouan, en prenant la direction est, vous arriverez à un kom rouge connu sous le nom de Kom il-Taaleb. Cherchez au sud une grotte, et entrez-y avec la lumière, en faisant des fumigations avec du cardamum commun et du kondor pétris avec du styrax liquide. Vous y trouverez un réduit que vous franchirez en disant : « Dieu est le vivant et le grand ». Si vous voyez que votre passage devient long, ne vous effrayez pas, car vous arriverez sous le kom, dans une cellule où vous prendrez ce qu'il vous faut. Rebroussez ensuite chemin. Dieu est le plus savant.

Aux pages 15 et 16 du manuscrit n° 3726, on lit ce qui suit : « UNE AUTRE INDICATION À HILOUAN. — Faites vers l'est trois milles de marche, vous arriverez à un kom rouge connu sous le nom de Kom il-Taaleb. Cherchez alors une grotte vers le sud et faites de la lumière et des fumigations avec du cardamum commun et du kondor pétris avec du styrax liquide;

vous trouverez un réduit que vous franchirez, en avançant sans crainte. Si vous voyez que votre trajet est long, ne craignez pas, car rien ne vous dérange. Vous arriverez enfin sous un kom où vous trouverez une cellule pleine d'argent. Prenez-en ce qu'il vous faut, retournez ensuite et faites attention de ne pas être tué. C'est tout. -

§ 217. — HILOUAN.

Lorsque vous serez dans la montagne de Hilouan, marchez en avant jusqu'à ce que vous ayez gagné un sentier connu des montagnards. Ce sentier vous conduira à une grotte appelée Magharet il-Haga près de laquelle jaillit une source, et devant la porte on voit un mastaba contenant des cailloux blancs, rouges, bleus, noirs et verts. Les cailloux jaunes sont de l'or, les blancs sont de l'argent revêtus de boue de sagesse. Chauffez-les au feu jusqu'à ce qu'ils deviennent rouges et mettez-les ensuite dans du vinaigre pur : la boue tombera en morceaux. Prenez ce qu'il vous faut.

Si cela ne vous suffit pas, passez dans la grotte, et vous trouverez au fond une pierre bleue : déplacez-la et fouillez, vous découvrirez un corridor qui vous conduira à une salle contenant un amas d'or. Faites des fumigations avec des ongles de huppe, de l'opoponax et du bdellium. Prenez autant qu'il vous en faudra. Dieu est le plus savant.

A la page 125 du manuscrit n° 4609 on lit ce qui suit : - Partez de la ville de Hilouan vers la montagne, en prenant l'est jusqu'à ce que vous ayez gagné le sentier connu des habitants de la ville. En suivant ce sentier, vous arriverez à une grotte appelée Magharet il-Haga près de laquelle jaillit une source courante. A la porte de cette grotte s'élève un mastaba renfermant des cailloux blancs, rouges, bleus, noirs, verts et jaunes. Les jaunes sont de l'or, les blancs sont de l'argent couverts de la boue de sagesse. Chauffez-les au feu jusqu'à ce qu'ils deviennent rouges, mettez-les ensuite dans le vinaigre : la boue s'effritera et le contenu apparaîtra. Si cela ne vous suffit pas, pénétrez dans la grotte, vous trouverez au fond une pierre bleue. Otez-la et descendez, vous trouverez un corridor qui vous conduira à une salle contenant un amas d'or. Fumigez avec une huppe, de l'opoponax et du bdellium. -

§ 218. — HILOUAN.

Partez de Hilouan jusqu'à ce que vous arriviez au Qitar duquel vous ne devez pas boire. Avant cette montagne, vous trouverez un sentier

qui vous conduira au sommet. Là vous verrez, formé par les eaux torrentielles, un étang dans lequel les grands nuages versent leurs eaux goutte à goutte. Ne buvez jamais de cette eau, car vous reviendriez déçu, mais prenez avec vous dans des outres de l'eau du Nil béni et regardez du côté de l'Orient : vous verrez un kom élevé. Montez sur le sommet, faites de grandes fumigations et tournez votre visage vers vos compagnons; vous apercevrez des tombeaux qu'on n'a pu découvrir jusqu'ici. Ce sont les tombeaux des fêrules dont le nombre s'élève à mille huit cents. Parmi eux il y en a quatre cents qui portent des morceaux de fêrule plantés au-dessus de chaque tombeau; les autres en ont également mais plantés en haut et en bas. Quand vous les aurez trouvés, mesurez cinq pas du côté est de chaque tombeau et creusez à une grande coudée de profondeur; vous trouverez une maçonnerie que vous démolirez. Descendez ensuite dans les tombeaux des sages et vous trouverez le mort couvert d'un voile d'or, ayant près de sa tête des coupes pleines d'élixir philosophal. Un mithqal suffit pour transformer en or un quintal de plomb. Si l'un de vos compagnons n'a rien eu pour sa part, dirigez-vous, mon fils, vers la cachette des sages, située à un mille et demi vers le sud-est des tombeaux plus haut cités. Vous arriverez sur un sol solide et blanc où vous verrez quatre cents sages inhumés dans des dépressions ayant l'aspect d'étangs et dont l'intérieur est peint de couleur verte. Elles contiennent des noyaux semblables à ceux des dattes. Si le bon Dieu vous guide à cette cachette, vous la trouverez meilleure que les tombeaux de fêrule. Faites des fumigations et récitez d'abord l'incantation déjà mentionnée pour les tombeaux de fêrule. Dites ensuite : -Révélez-vous, ô gardiens chargés de cet endroit, et montrez-nous cette cachette. Que Dieu vous bénisse.- Votre fumigation doit être du benjoin, de l'agalloche et du styrax. Le tout doit être imbibé d'eau de rose et séché à l'ombre. Brûlez alors cet encens et creusez à la profondeur d'une coudée dans chaque dépression; vous trouverez l'or en forme de noyaux de dattes. Prenez autant qu'il vous en faut. Dieu est le plus savant.

Quant aux parfums indiqués dans ce manuscrit pour les tombeaux de fêrule il se compose de nigelle, de cumin *Carmani* et de poivre noir, lorsque vous commencez les fouilles, faites de nouveau une autre fumigation avec du cumin chypriote pétri dans du vin d'offrande. Votre départ pour ces tombes doit avoir lieu au mois de Bachons, quand il fait clair de lune et quand les étoiles

de Rifqa sont impaires. Si vous ne connaissez pas la montagne de Qitar, ne vous donnez pas la peine de la chercher.

Aux pages 125 et 126 du manuscrit n° 4609, on lit ce qui suit : -HILOUX. — Partez de Hilouan vers le Qitar; mais avant d'y arriver, cherchez une montagne à laquelle vous conduira une suite de montées et de descentes. Au sommet de cette montagne vous verrez une mare d'eau stagnante formée d'eaux torrentielles qui tombent goutte à goutte. Prenez garde d'en boire car votre espoir serait déçu; vous devez avoir de l'eau du Nil. Regardez à l'est, vous verrez un kom élevé; montez-y et faites une grande fumigation, puis tournez votre visage vous et vos compagnons vers l'est, vous découvrirez les tombeaux. Ce sont les tombeaux de férule qui étaient difficiles à retrouver. Ils se reconnaissent aux morceaux de férule plantés près de la tête et des pieds de chaque tombe. Le nombre de ces tombes s'élève à mille six cents. Mesurez cinq pas à l'est de chaque tombe et fouillez à la profondeur d'une grande coudée, vous trouverez une maçonnerie que vous détruirez pour pouvoir descendre dans les tombeaux des sages. Vous y trouverez un mort couvert d'un voile en or et ayant près de sa tête des coupes pleines d'elixir dont un mithqal peut transformer en or un quintal de plomb. Si quelqu'un de vos camarades n'obtient rien pour sa part, mettez-vous à la recherche de la cachette des sages, en faisant un mille et demi de marche dans la direction sud-est, vous arriverez à un sol solide et blanc, contenant quatre cents dépressions, lesquelles appartiennent à quatre cents sages. Ces dépressions dont l'intérieur est de couleur verte ont l'aspect des mares et contiennent des noyaux semblables à ceux de dattes. Fumigez avec du benjoin, de l'agalliche, du styrax, imbibés d'eau de rose et récitez sept fois : -Harioush 2, loush 2, Tîtmoush 2, Qashqariash 2, Merqiash 2 -. Dites-leur ensuite : -Découvrez pour nous ce qui vous a été confié-, et ils vous découvriront les tombeaux. Creusez à la profondeur d'une coudée dans chaque dépression, vous découvrirez de l'or en forme de noyau de datte que vous pourrez prendre. La fumigation pour les tombeaux de férule se fait avec de la nigelle, du cumin de Carmanie et du poivre noir. Au moment où vous pratiquez vos fouilles dans les tombeaux, faites des fumigations avec du cumin chypriote pétri dans du vin d'offrande. Le départ pour cet endroit doit avoir lieu au clair de lune, quand les étoiles de Rifqa sont impaires. Si vous ne connaissez pas (la montagne de) Qitar, ne vous donnez pas la peine de la chercher. -

§ 219. — LA SCIENCE D'ABOU-ZIBLAH LE GREC.

Lorsque vous serez arrivé sain et sauf en Égypte, réjouissez-vous, car c'est le pays des trésors et des dépôts précieux appartenant à vos pères et à vos ancêtres les Grecs. Reposez-vous, en attendant ces trésors jusqu'au mois de Baramhat. Puis, prenez avec vous des gargouillettes pleines d'eau qui est le

principe de votre vie et de celle des animaux, et prenez aussi tout ce dont vous aurez besoin tel que : encens, offrande, charbon, briquet, des grandes bougies en quantité, de l'huile d'olive, des cordages, des couffes et tous les outils dont on a besoin dans la montagne tels que : leviers, sondes, ciseaux, pioches. Enfin tâchez, mon fils, que rien ne vous manque de ce qui est nécessaire au travail dans la montagne; car vous seriez ennuyé et vous reviendriez déçu. Apprenez parfaitement votre incantation et lorsque vous aurez préparé tout cela, partez en pleine lune dans un jour béni. Que votre compagnon soit pieux, tranquille et sérieux. Ne faites pas de plaisanterie ni de raillerie, mais prenez avec vous un guide qui puisse vous conduire jusqu'au souterrain béni fait par les Grecs. Faites-lui bon accueil et descendez-y par devant; vous trouverez une gargoulette pleine d'eau. Reposez-vous là une heure durant et montez ensuite dans le réduit jusqu'à ce que vous arriviez à la source située au sud de la forteresse supérieure. Quand vous vous arrêterez là, faites des fumigations avec de l'agalloche, de l'ambre, des stignates de safran et du benjoin pétris dans l'eau de rose et roulés en pilules grosses comme des pois. Servez-vous-en en guise d'encens en pleine lune et lisez sept fois l'incantation suivante : - Ô génies, retirez-vous de cet endroit par la puissance de Samsamil, Haṭamṭail, Hamṭawil, Dieu suprême, Dieu suprême, Dieu des anges et du Saint-Esprit, Ariour, Ariour, Dahour, Hou, Seigneur de la lumière supérieure, Jahou, Hou, Fahou, Ahwin, Ahnin, ceci est le grand Dieu et le plus grand, retirez-vous et que Dieu vous bénisse. Après avoir lu sept fois ces paroles, cherchez à droite une jolie grotte où personne n'a jamais pénétré. Elle est pleine de pierres et de terre. Déblayez-la et vous trouverez une pierre bouchant l'orifice d'un puits. Ôtez-la; vous y verrez un trou où vous ferez passer une grosse corde pour l'attacher ensuite. Attendez que les miasmes se soient dissipés et descendez par une pente; vous trouverez un palier sur lequel vous vous assoierez. Activez alors votre lumière et descendez sur le sol, vous trouverez à la fin de la pente, une chambre faite de main d'homme dont le sol est couvert de sable rapporté d'un autre endroit. Tâchez de l'enlever tout et de le mettre dans la cellule, et ainsi vous découvrirez au centre de la dite chambre une trappe en pierre à laquelle est fixé un anneau. Attachez à cet anneau une grosse corde et levez votre tête vers le plafond; vous verrez un trou à travers lequel vous ferez passer une corde, puis vous attendrez jusqu'à

ce que les miasmes et la fumée se soient entièrement dissipés. Descendez, mon fils, par sept degrés qui aboutissent à un souterrain d'où bifurquent deux sentiers l'un allant à droite et l'autre à gauche. Suivez celui de droite qui vous conduira à une grande pièce. Activez votre fumigation et votre conjuration, en la lisant sept fois; vous verrez dans la chambre une porte en fer dont il ne faut pas vous occuper ni vous approcher, mais rendez-vous à la porte du milieu et fouillez dans du sable à une coudée de distance, à partir du seuil vers l'extérieur, et vous trouverez à la profondeur d'une coudée une trappe avec un anneau en or. Activez votre fumigation et votre conjuration et attendez que les miasmes se soient dissipés, puis descendez par trois degrés dans un vaste corridor qui peut contenir un cavalier avec son cheval et sa lance : c'est le corridor de la pièce bénie. Activez votre fumigation et votre conjuration et marchez-y jusqu'à la fin; vous y verrez à droite et à gauche des idoles et des représentations de toute espèce, puis vous trouverez au fond une porte couverte de feuilles d'or appelée la porte du joueur de flûte. Activez près d'elle votre fumigation et votre conjuration et ouvrez-la, puis entrez dans une grande salle taillée de main d'homme et contenant au centre cinq cents coffres pleins de lingots d'or. Au milieu de cette salle, après les coffres, il y a un réduit qui conduit à la vasque de Tari. Elle contient les monnaies d'argent d'Abou-Ziblah. Retenez cela dans votre mémoire. Il y a encore au centre de la dite salle, du côté gauche, des degrés qui mènent chez le sage Abou-Ziblah, le maître des trésors. Montez chez lui, vous le verrez couché sur un lit en bois de genévrier couvert de feuilles d'or rouge et avec quatre pieds en ivoire. Près de lui, il y a une cour entourée de cottes de mailles davidiennes, où personne ne peut pénétrer. Récitez l'incantation vingt et une fois, et activez ensuite votre fumigation, puis entrez par la porte et égorguez la victime que vous offrez. Ce doit être un coq blanc marqué d'un collier au cou. Dites alors : « Voici votre offrande et votre encens ». Approchez-vous du roi, vous verrez à son doigt une bague douée de puissantes vertus magiques. Cette bague peut vous procurer tout ce que vous voudrez et vous l'apportera sans retard. Cherchez près de la tête d'Abou-Ziblah une plaque verte de couleur myrte; enlevez-la, vous trouverez derrière elle une jolie boîte contenant quatorze bagues possédant également des vertus magiques dont sept sont pour les corps célestes et sept pour les damnés. Si vous

portez au doigt l'une de ces bagues, son génie apparaîtra et vous mettra en possession de tout ce qu'il a. Il vous fera en plus tout ce que vous désirez. La meilleure de ces bagues est celle qui est à la main du sage Abou-Ziblah; car elle est l'œuvre de Metafron. — que Dieu lui fasse la paix! — les puissances supérieures et inférieures lui obéissent. Comprenez bien cela. Vous verrez sous les pieds d'Abou-Ziblah un élixir dont un mithqal peut transformer en or un quintal de plomb. Cet élixir est mis dans sept urnes. Sachez que les cinq cents coffres ci-haut mentionnés sont pleins de cet élixir fait en lingots pesant chacun cinq cents mithqals. Quant aux pièces de monnaies d'argent mises dans la vasque de Tari qui a quarante coudées de longueur sur une largeur pareille, elles pèsent chacune de dix à sept drachmes. Si, au moment où vous arrivez à cette salle, quelqu'un vous surprend, pénétrez dans le réduit ménagé à gauche de la salle pour sortir vous et vos compagnons par le puits vidé dans la cellule de la brèche, cellule qui donne la lumière et qui se trouve dans le long réduit d'Abou-Ziblah. Que votre entrée dans ce réduit ait lieu en pleine lune, la nuit d'un dimanche ou la nuit d'un mercredi. L'encens en kondor, en sandaraque et en paillettes d'ambre doit être continuellement au feu du bois de vigne. Descendez, vous verrez un mort portant de riches vêtements, des bijoux et ayant près de lui toutes ses richesses. Les autres salles sont de même. Prenez ce qu'il vous faut, en remerciant Dieu. Dirigez-vous ensuite vers les tombeaux des blancs et creusez à l'est de n'importe quel tombeau, à la profondeur d'une taille d'homme, vous trouverez des dalles. Enlevez-les et descendez dans une chambre funéraire; elle contient un mort couché sur un lit incrusté de perles fines et de pierres précieuses. A côté de sa tête est une caisse en bois de teck couverte d'or rouge et contenant toutes les richesses de ce mort. Les autres tombes sont pareilles. Prenez-en ce qu'il vous faut, en rendant grâce à Dieu pour ce qu'il vous a donné par sa grâce. Dieu est le plus savant. Dirigez-vous vers les coupoles, ensuite vers le mur méridional du côté est et détruisez-le, puis fouillez en dessous: vous trouverez un sarcophage en bois couvert de feuilles d'or et incrusté de perles fines et de pierres précieuses. Il renferme un mort dont les richesses sont enfouies au-dessous dans un bassin. Toutes les coupoles montant au nombre de sept sont de même. Prenez-en ce qu'il vous faut. Dieu est le plus savant.

Partez du sycomore qui pousse un peu avant, vous trouverez une tombe

surmontée d'une jolie coupole recouvrant deux mastabas qui portent chacun le sceau de Salomon. L'un de ces deux mastabas est le tombeau de Nazir-il-Benhawi (?); le second renferme ses richesses qui sont abondantes. Prenez-en ce qu'il vous faut. Dieu est le plus savant.

Aux pages 85 et 88 du manuscrit n° 4609, le même texte a été reproduit avec quelques variantes. Ainsi il commence à la sixième ligne du texte arabe: «Partez du Caire dans un jour heureux pour le souterrain béni fait par les Grecs, en ayant soin d'avoir avec vous un guide. Lorsque vous l'aurez reconnu, faites-lui un bon accueil.» La fumigation citée à la fin de cette description doit se composer de kondor, de sandaraque, de coque d'osif d'autruche, de résine de pomme, de vitis, de lait d'euphorbe, d'écorce d'ascille, d'écorce d'oignon et de blé, à dose égale, pilez-les très fin, pétrissez-les avec le fiel d'un milan et du sang de chauve-souris. Faites-les rouler en pilules aussi grosses qu'un pois, puis faites-les sécher à l'ombre. Dieu est le plus savant.

«Marchez ensuite à la portée d'une flèche et dans la direction sud-est d'Abou-Ziblah, en activant votre fumigation en kondor, styrax liquide et sec, en acore, en lait d'euphorbe, le tout pétri et roulé en forme de graines d'œillet, et séché à l'ombre. On doit les brûler au feu de bois de vigne, et, ainsi vous verrez un kom noir entouré de tas ressemblant aux amas d'ordure. Activez votre fumigation au lever du soleil et attaquez le kom, vous découvrirez au-dessous un bassin fait de main d'homme et plein de pièces de monnaies en argent. La fouille doit être faite à la profondeur d'une coudée.»

§ 220. — LES DÉPÔTS DE HERMÈS.

Les dépôts de Hermès sont dans l'arbre béni qui ne meurt ni en été ni en hiver, qui ne périt pas par les vents, qui ne change pas par le cours du temps et qui n'a pas de pareil dans la montagne ouest. La première route qui conduit à ces dépôts commence au couvent de Hermès, fils d'Hermès. On les reconnaît à ce que près d'eux se dressent des pyramides grandes et petites. Partez de ces pyramides en vous dirigeant vers l'église royale; vous y arriverez, en suivant la direction ouest, dans une journée de voyage. En avançant, vous gagnerez la troisième montagne, et de là vous continuerez le chemin vers les dépôts, en passant par les pyramides de Shaddad, fils d'Ad, et en suivant la direction sud-ouest. — Alors la deuxième route commence près d'un village appelé Barnasht, et vous verrez en marchant que cette route est la plus facile et la plus courte pour vous. Lorsque vous arrivez à Barnasht, prenez la direction

nord-ouest, en faisant ainsi quatre milles de marche, vous apercevrez sur le chemin un tell élevé connu sous le nom de Halq. Montez-y pour chercher sur le sommet sept tombes bâties avec des cailloux. Parmi elles il y a une grande tombe surmontée d'une plaque portant des dessins en creux : activez votre fumigation, fouillez à la profondeur d'une taille d'homme à l'est de cette tombe, et vous découvrirez une pierre rouge et ronde bouchant l'entrée d'un puits. Ôtez cette pierre et descendez, vous trouverez une porte fermée avec une pierre que vous ôterez également pour pénétrer dans la chambre, car elle renferme un mort auguste qui a à côté de lui beaucoup de richesses, d'objets précieux et de trésors, etc. De cette chambre vous entrerez dans les six autres tombes qui appartiennent aux rois de Shaddad, fils d'Âd. Votre encens pour ces tombes doit être continuellement au feu et doit se faire avec du styrax, du bdellium, du styrax liquide et du stagonias. Sachez que ces tombes sont sur la route publique. Quel que soit le chemin que vous prenez, vous rencontrerez toujours sur la route du Sycomore ce tell appelé Mohalleq ou Halq dans lequel les oiseaux s'abritent. Si vous arrivez de n'importe quel chemin vers cet arbre, vous verrez (devant vous) le tell ainsi que les tombes qui dominent le point culminant du voisinage. Lorsque vous êtes là, regardez vers l'ouest, en tournant un peu vers le nord, et en marchant, vous trouverez un grand désert traversé par une route. Suivez cette route, vous verrez deux grands tells. Partez de ces derniers, vous arriverez à trois autres, puis à l'arbre béni, mais (vous n'atteindrez ce dernier que) après trois milles de marche dans la direction du nord. Cet arbre s'élève dans une enceinte au milieu des mangeoires et à l'est se dresse un mur en guise de cloison. Là vous trouverez onze mastabas dont le onzième est isolé. Vous verrez que chaque tell est bombé avec un sommet enfoncé. Les mastabas occupent la partie nord-ouest du sycomore près duquel il y a des mangeoires, des tombes et au nord six mastabas bâtis en briques et en pierres en forme de ponts. Vers le nord, se dresse également une vieille euphorbe qui est abîmée par la suite du temps. Juste en face de cet endroit vous trouverez enfouie une grande pierre rouge portant écrite en ligne la date de l'endroit. Sachez qu'elle bouche l'entrée d'un puits qui vous amènera à des cellules pleines d'argent. Prenez-en ce qu'il vous faut, et remettez la pierre telle qu'elle était. Lorsque vous aurez trouvé les endroits désignés, sachez que Dieu, le donateur par excellence, vous a comblé de ses bienfaits. Vous remarquerez près de cet arbre un enfoncement (walgat) rond

comme l'ouverture de l'œil: activez votre fumigation et dirigez-vous vers les mastabas bâtis en briques et en pierres, puis vers le pied de chaque mastaba du côté ouest, vous trouverez dans la terre à la profondeur d'une demi-taille d'homme une grande plaque placée au-dessus d'une entrée, d'une taille d'homme de longueur, qui vous amènera à une chambre carrée. Dans le coin oriental de cette chambre, il y a une porte ressemblant à l'ouverture d'un four. Franchissez-la, elle vous amènera à une tombe renfermant un roi couché sur un lit. A droite et à gauche de ce mort sont des caisses pleines d'argent, de chatons assortis, de minerais, de pierreries et de rubis assortis, ainsi que de bijoux et de riches vêtements. Le mort même a une couverture brodée en or, une couronne incrustée de perles fines, de pierres précieuses et de chatons précieux. Prenez-en ce qu'il vous faut. Encens au feu. Prenez garde de toucher la couronne mise sur la tête du mort, car vous péririez empoisonné. Dieu est le plus savant.

Dirigez-vous ensuite au fond de la chambre et en face du lit, vous verrez une porte en pierre que vous détruirez pour entrer dans une seconde tombe renfermant un mort pareil au premier. C'est le roi même. Comprenez que les six tombes communiquent entre elles et donnent accès aux mastabas (ci-dessus mentionnés). Encens des églises continuellement au feu. Dirigez-vous ensuite au septième mastaba situé en face des autres et activez là votre fumigation. Dieu est le plus savant.

Allez enfin vers le onzième mastaba qui est isolé et attaquez-le par le milieu: vous découvrirez du sable mêlé avec de la fiente de mouton, et des fragments de cristal d'un lustre. Vous trouverez également une plaque que vous enlèverez pour descendre onze degrés et vous verrez la porte d'une cachette: pénétrez-y et vous trouverez dix cellules pleines de monnaies en or, de trésors et d'objets précieux. Prenez-en ce qu'il vous faut et remettez la porte telle qu'elle était. Dieu est le plus savant. Dirigez-vous vers les mangeoires et attaquez-les par le milieu, à la profondeur d'une demi-taille d'homme: vous découvrirez des bœux pleins d'élixir. Prenez-en autant qu'il vous faudra. Dieu est le plus savant. Allez vers les tombes surmontées de fragments de pots et fouillez à l'est de chaque tombe à la profondeur d'une demi-taille d'homme: vous découvrirez des dalles. Enlevez-les, et vous trouverez des degrés donnant accès à une chambre funéraire où repose un mort qui a près de lui vingt charges

d'argent et qui porte une cuirasse courte en or. Les autres tombes sont de même. Aussi vous trouverez là une caverne murée de briques jaunes; ouvrez-la et passez dans une grande chambre qui renferme un mort d'un aspect imposant, ayant à côté de lui tout l'argent qu'il possédait de son vivant. Les autres (mastabas?) sont de même. Prenez-en ce qu'il vous faut. Dieu est le plus savant. Dirigez-vous vers les tombes surmontées de pierres blanches et ovales, qui sont en albâtre blanc; creusez dans la terre et les éclats de pierre à l'est de n'importe quelle tombe et à la profondeur d'une demi-qamah, et vous trouverez après déblaiement une dalle que vous enlèverez. Passez ensuite dans une chambre renfermant le cadavre d'une princesse couchée sur un lit en or incrusté de perles fines et de pierreries. Près de sa tête est une caisse renfermant cinquante charges d'argent, de bijoux, de vêtements riches, etc. Les autres tombes sont de même. Dirigez-vous vers les sept cachettes qui ressemblent aux ponts, — Dieu est le plus savant, — et attaquez la quatrième qui est reconnaissable à ce qu'elle est inachevée. Creusez-y au centre à la profondeur d'une grande coudée; vous trouverez un puits profond d'une taille d'homme. Descendez-y; vous trouverez sept réduits qui forment sept chemins conduisant à une cellule pleine d'argent, d'objets précieux et de trésors. Remettez le tout dans l'état primitif après en avoir pris tout ce qu'il vous faut. Évitez les obstacles (par des incantations). Dieu est le plus savant. Rendez-vous vers le côté nord de Walgah, vous trouverez, orienté vers le nord, un rocher de cinq feddans de superficie; il contient mille cinq cents tombeaux surmontés de cailloux, de pierres et d'une matière empilée. Creusez à l'est de chaque tombe, à la profondeur d'une qamah; vous découvrirez un mort ayant à côté de lui des bijoux, des vêtements riches et toutes ses richesses. Les autres tombeaux sont de même. Prenez-en ce qu'il vous faut. *Dieu est le plus savant.* Dirigez-vous vers le sycomore qui s'étend vers le sud-ouest et qui se dresse en une seule tige d'une couleur blanche; du haut de cette tige poussent trois branches verdâtres et l'arbre est entouré du côté sud-est d'un enclos. Lorsque vous l'aurez ainsi vu, sachez, mon fils, que c'est l'arbre béni qui a été recherché par les savants romains et par les chroniqueurs dont les livres contiennent l'histoire du passé et l'indication des trésors cachés par eux à leur temps. Rendez-vous vers le mur qui se dresse au sud-est des cachettes, détruisez-le entièrement et fouillez au-dessous à la profon-

deur d'une qamah et d'une bastah, en élargissant les excavations du côté est; vous trouverez dans la fondation une caisse revêtue de feuilles d'or et pleine de lingots. Enlevez-la et creusez au-dessous; vous découvrirez un cercueil sur lequel est étendu un mort; il est couvert et il contient cinquante charges d'argent. Jetez le mort et prenez l'argent. L'excavation après l'enlèvement de la caisse doit descendre à la profondeur d'une coudée. Encens des églises toujours au feu. Prenez, mon frère, ce qu'il vous faut. Dieu est le plus savant.

Quant aux autres découvertes possibles près du sycomore en pierre, voici ce qu'il y aurait à faire. Lorsque vous aurez trouvé cet arbre, cherchez, mon fils, tout près de lui une pierre carrée portant des inscriptions romaines; à l'est et au sud s'élèvent trois coupes fermées. Mesurez à partir de l'arbre, sept coudées, en allant vers l'est et fouillez juste à cet endroit à la profondeur d'une qamah; vous trouverez du sable que vous déblaierez, puis vingt couffes de charbon que vous enlèverez également, et ensuite, vous verrez une trappe qui ferme l'orifice d'une citerne pleine d'argent. La fumigation pour toutes les fouilles doit être continuelle et doit se composer de sang-dragon et de coque d'œuf d'autruche.

Vous verrez plus haut le procédé qu'on emploie pour découvrir les tombeaux, les mangeoires et les autres endroits. Mesurez à partir du sycomore, dans la direction est, cinq grandes coudées, après quoi, fouillez à la profondeur d'une qamah, et vous découvrirez du sable et des cailloux en dessous. Enlevez-les de même et vous trouverez une plaque que vous détacherez; vous verrez alors un puits profond d'une taille d'homme et plein d'argent. Prenez-en, mon frère.

Dans un autre manuscrit, rapporte l'auteur, il est dit : « Mesurez vingt et une coudées, puis creusez à la profondeur de deux qamahs, et vous trouverez une pierre circulaire que vous enlèverez pour attaquer au-dessous; vous découvrirez du sable que vous enlèverez, puis du charbon et des cailloux que vous écarterez également. Fouillez alors à la profondeur d'une troisième qamah; vous découvrirez pleine d'argent la citerne ci-dessus mentionnée. Prenez-en ce qu'il vous faut. »

Voici au complet toutes les découvertes du sycomore copiées d'après beaucoup d'exemplaires qui me sont parvenus. C'est tout.

Dirigez-vous vers l'est de ce sycomore dans la direction nord, mais n'allez

pas aussi loin que précédemment; vous trouverez un sol qui contient du minerai et qui est très étendu aussi bien en longueur qu'en largeur, et qui est percé de trous semblables à ceux des lézards (?). Attaquez-le avec patience; à la profondeur d'une qamah ou un peu moins, vous trouverez du minerai rouge et pesant semblable au *kishk*. Fondez-le et extrayez-le comme vous le savez; vous en aurez d'un rotoï dix onces d'or pur. Prenez, mon frère, ce qu'il vous faut. Sachez que ce minerai se trouve sur la surface d'une couche de terre glaise. C'est un minerai vrai et réductible. Dans la dite terre, on trouve également du minerai d'argent, de plomb et d'or. Cherchez bien, vous gagnerez. Dieu est le plus savant.

§ 221. — MVIDOM.

Cherchez-y une maçonnerie en briques crues et une pyramide. Mesurez exactement entre les deux au moyen d'un fil que vous pliez en deux, ce qui vous donnera exactement le milieu de la distance; attaquez la maçonnerie en ce point et vous découvrirez une trappe cerclée et soudée de plomb fondu. Faites-le fondre au feu, et lorsqu'il sera refroidi, enlevez-le, puis descendez par un escalier dans un couloir qui vous conduira à une porte fermée devant laquelle se dresse une vache; dans la poitrine de l'animal il y a un trou contenant les clefs. Sur la porte même sont suspendues des lampes contenant des pierres précieuses brillantes. Lorsque vous vous approcherez de la vache, vous verrez une porte, mais vous ne la franchirez pas, car elle ouvre sur un abîme dangereux où vous péririez. Étendez votre main vers la poitrine de l'animal et tirez les clefs, puis ouvrez la porte fermée; vous verrez une autre porte, que vous ouvrirez également pour pénétrer dans une chambre contenant des cellules et une alcôve où gît le roi sans tête, car sa tête coupée porte une pierre précieuse très brillante et l'histoire en est curieuse. Vous verrez là des lampes suspendues, ornées de pierres précieuses et brillantes. Les cellules sont pleines d'argent. Tout près du roi il y a un sage vénérable. Faites continuellement des fumigations avec du sang-dragon, de la sandaraque (?) et du styrax liquide et sec. Il y a quatre autres portes qui donnent accès à la susdite chambre, et parmi ces portes il y en a quelques-unes qui ne sont pas dangereuses et

d'autres qui le sont, mais la porte (par où vous êtes entré) est la meilleure. Dieu est le plus savant.

§ 222. — MAÏDOUM.

Cherchez Maïdoum dans la province de Gizeh et dirigez-vous vers la pyramide, pour vous arrêter à l'angle occidental et continuer ensuite votre chemin dans la direction ouest; vous verrez une montagne noire dont les flans sont très élevés. Rendez-vous-y, et vous trouverez au-dessus des tombes romaines. Faites des fumigations avec du stagonias, de la sandaraque, du styrax liquide et sec, des soies de porc sauvage que vous pétrirez dans du vin vieux; laissez sécher à l'ombre et roulez en pilules, pour vous en servir en guise d'encens au-dessous de la montagne. Creusez dans n'importe quelle tombe à la profondeur d'une qamah et d'une bastah, et vous découvrirez des dalles; ôtez celle du milieu et descendez neuf degrés dans une chambre qui contient un mort ayant à côté de sa tête des armes et derrière lui un bassin plein d'argent. Il est couché sur un lit recouvert de feuilles d'or, et vêtu d'une courte cuirasse ornée de chatons assortis, de pierreries, de rubis, etc. Ne cessez jamais votre fumigation avant de quitter la tombe. Les autres tombes, mon fils, sont de même. Marchez vers l'ouest dans les déserts de Maïdoum, une heure durant pendant le jour; vous trouverez des tells et des mangeoires près desquelles sont des pierres rangées alternativement, une noire et une rouge. Les autres tells sont de même. Quant aux mangeoires, elles indiquent des tombes. Creusez à l'est de chacune de ces tombes à la profondeur d'une taille d'homme; vous découvrirez un puits que vous trouverez plein d'argent, lorsque vous y descendrez. Quant à la montagne noire, on y voit des pierres noires indiquant les tombeaux des hommes et des pierres rouges indiquant ceux des femmes. Fouillez à l'est de chacune de ces pierres à la profondeur d'une taille d'homme; vous trouverez de l'argent. La fumigation doit être faite avec du stagonias (filanos mâle) et de la sandaraque.

§ 223. — GHABAT.

Cherchez-y un village appelé Nowerah. Lorsque vous y serez, cherchez-y trois maçonneries et dirigez-vous vers celle du milieu pour y creuser avec un outil en fer et la trouser; vous y trouverez trois weibas d'argent. Creusez

également au-dessous de la dite maçonnerie, à la profondeur d'une qamah; vous trouverez une vasque contenant trois ardebs de dinars. Prenez-en ce qu'il vous faut. Dieu est le plus savant.

§ 224. — OM-QAMÂR MÉRIDIONALE.

(En marge.)

Cherchez à l'est de ce village un kom surmonté de pierres recouvrant chacune un mort. Enlevez-les et creusez au-dessous du mort; vous trouverez tout ce qu'il possédait de son vivant. Il en est de même de toutes les pierres. Cherchez au sommet du kom une grosse pierre qui n'a pas de pareille en grosseur, et enlevez-la pour creuser au-dessous à la profondeur d'une qamah; vous trouverez une trappe en pierre faisant saillie et un anneau. Soulevez la trappe et descendez; vous trouverez dans une salle de grandes richesses. Prenez-en ce qu'il vous faut, recouvrant le mort, à votre sortie, et en remettant la pierre telle qu'elle était. C'est tout.

A la page 113 du manuscrit n° 3726 on lit ce qui suit: -INDICATION POUR OM-QAMÂR SITUÉ AU SUD DE BILBÈS ORIENTAL, DANS UNE MONTAGNE BIEN CONNUE. — Cherchez à l'orient d'Om-Qamâr; vous trouverez un kom surmonté de pierres et sous chacune d'elles existe un tombeau. Enlevez la pierre et creusez à une qamah de profondeur; vous trouverez un mort avec ses richesses. Il en est de même de toutes les autres pierres. Cherchez sur le sommet du dit kom une pierre qui dépasse les autres en grosseur. Enlevez-la et creusez au-dessous à une qamah de profondeur, puis descendez dans une salle qui renferme beaucoup de richesses mises en dépôt et appartenant aux morts.»

§ 225. — OM-QAMÂR.

(En marge.)

Cherchez-y un chameau agenouillé et portant au cou des perles d'une cou-dée de longueur, vous verrez devant cet animal sept pierres bigarrées, que vous déplacerez pour creuser au-dessous; vous trouverez une cachette renfermant beaucoup d'argent.

§ 226. — OM-QAMÂR.

(En marge.)

Cherchez près du chameau agenouillé une grotte ouverte située au voisinage

d'un tell noir. Pénétrez-y, vous trouverez au fond un souterrain qui vous conduira à une autre grotte placée plus haut. Cette dernière, qui contient beaucoup d'ossements, s'appelle aujourd'hui Shaq-il-Tabéâ (fente de hyène) : attaquez-la juste au centre. En y creusant à la profondeur de deux qamahs, vous découvrirez une trappe que vous soulèverez pour descendre dans une grande salle renfermant le corps d'un grand roi; celui-ci possède des richesses, des objets précieux, des trésors et beaucoup d'autres choses dont on ne peut donner la nomenclature. Ce souterrain est reconnaissable facilement, car, en y entrant un froid et un frisson se manifesteront en vous, vous enlèveront la force des épaules, et éteindront votre lumière. Vous devrez avoir des mèches trempées dans l'huile de colza, dans la graisse de chèvre fondue et de corbeau. Faites des fumigations avec des plumes d'aigle, des ongles de cynocéphale, du stagonias, de la sandaraque, du bdellium et du poil de chameau. Allumez ces mèches de coton; elles vous éclaireront sans s'éteindre, et vous serez ainsi délivré du froid et de la faiblesse. Ouvrez l'endroit du côté des ossements et prenez-y ce qu'il vous faut de tous les biens que Dieu vous donne.

Allez ensuite dans le souterrain extérieur. C'est la deuxième ouverture qui se trouve au fond de la grotte et qui est élevée au-dessus du sol; il en coule du sable jaune. Pénétrez-y, parce qu'il renferme dans un endroit étroit deux vasques. Là, vous serez également pris par le froid et par le frisson comme vous l'avez été la première fois. Faites ce que vous avez déjà fait; vous serez sauvé de cet endroit étroit et vous regagnerez ainsi un autre endroit vaste où il y a une vipère aussi grande que le chameau. Activez alors pour elle votre encens, afin de l'obliger à s'éloigner et à se sauver devant vous (?). Lorsque vous serez entré dans l'endroit, vous y trouverez une grande place couverte de sable jaune; attaquez-en le centre, et en y creusant d'une coudée de profondeur, vous découvrirez une grande vasque couverte d'une énorme plaque. Enlevez cette plaque; vous verrez la vasque pleine d'argent. C'est tout.

§ 227. — OM-QAMAR.

Au nord de ce village s'élèvent deux koms bâtis avec des briques en forme de croix. Activez votre fumigation et fouillez sous n'importe quelle croix à la profondeur d'une qamah; vous trouverez une pierre que vous

briserez et que vous enlèverez. Vous découvrirez au-dessous un bassin contenant dix charges d'argent. Il en est de même pour toutes les autres croix. La fumigation doit se faire avec du coriandre.

A la page 112 du manuscrit n° 3726, on lit ce qui suit : « Cherchez au nord d'Omi-Qamâr des tertres bâtis en forme de croix. Activez votre fumigation et creusez sous n'importe quelle croix à la profondeur d'une qamah, vous mettrez au jour une pierre noire. Soulevez-la; vous trouverez un bassin contenant dix charges de monnaie grecque. Il en est de même pour toutes les autres croix. Fumiguez avec du coriandre. »

§ 228. — LE PETIT WADI-L-GHANAÏM.

(Les six indications suivantes concernant le petit Wadi-l-Ghanaïm sont en marge du manuscrit.)

Cherchez le petit Wadi-l-Ghanaïm et dès votre arrivée, mettez-vous à la recherche de la grotte des Israélites, puis de celle de la vache sur la porte de laquelle vous verrez représentée en creux (la figure de) cette bête avec un homme en train de la traire.

La porte de cette dernière grotte est élevée de deux coudées au-dessus du sol. Faites des fumigations près de la vache et entrez; vous trouverez une niche aussi élevée que la porte de la grotte à deux coudées au-dessus du sol. Activez votre fumigation et votre lumière et pénétrez-y, en avançant à la distance de quatre perches d'arpenteur et en brûlant de la sandaraque, de l'écorce d'ail et du styrax sec; vous arriverez à une grande porte donnant accès à une seconde grotte qui mesure quatre-vingts coudées de longueur et qui contient des lingots d'or. Vous y verrez une cellule pleine d'or pur, et deux autres pleines l'une d'argent et l'autre d'armes. Elle est connue sous le nom de Sammouqa, le neveu du roi grec Maniwel, lequel est couché sur un lit et vêtu de plusieurs vêtements qui valent le revenu de l'Égypte. Il y a près de sa tête une plaque en émeraude portant gravée la science de la sagesse et, à côté de lui, une autre plaque représentant un coq en or avec des ailes ornées de perles fines et de pierres précieuses; les yeux en sont de deux rubis rouges. Prenez garde de le toucher ou de vous en approcher, car il vous tuerait par ses cris (formidables). C'est un piège tendu par le roi sage pour la conservation de ses trésors. Ne cessez pas la fumigation et évitez toute contradiction. (L'opération doit avoir lieu) lorsque les étoiles de Rifqa sont impaires. C'est tout.

§ 229. — GROTTÉ DE RIQQAH.

Dirigez-vous vers les grottes des Israélites que vous laisserez à gauche, et avancez jusqu'à la fin; vous trouverez alors la grotte de la ville connue sous le nom de Megharet-ir-Riqqah ou de Magharet-il-Hayat ou bien de Sorret-il-Gabal. Entrez-y et faites de fortes fumigations sans crainte: vous trouverez tout près une walgah voilée par la montagne. Allez-y, pour arriver dans un beau wadi à l'extrémité duquel est une fente ressemblant au fleuve du Tigre. Avant votre arrivée dans la walgah, vous remarquerez à terre des pierres ternes et couvertes de boue de sagesse; elles sont en or et en argent. Pénétrez dans la fente et prenez autant que vous voudrez, mais cachez votre secret.

Un autre manuscrit, dit Fauteur, rapporte que: «Lorsque vous aurez pénétré jusqu'à l'extrémité de la fente, vous trouverez une porte en fer dont la clef est placée sous le seuil. Ouvrez la porte et pénétrez, en activant votre fumigation; vous trouverez une salle immense contenant un grand amas de pièces de monnaie pesant chacune sept drachmes et marquant le poids de mille quintaux gerwi.»

§ 230. — LE PETIT WADI-L-GHANAIM.

Entrez dans l'église qui se trouve dans le couvent du roi Shahran et marchez sur la digue occidentale jusqu'à ce que vous arriviez au pied de la montagne, puis montez-y du côté de la partie avancée pour aller au sommet, ensuite, tournez-vous vers l'est, et vous verrez des tombes semblables à des amas d'ordure. Fouillez-y à la profondeur d'une qamah; vous découvrirez une plaque couvrant l'entrée d'un puits. Enlevez cette plaque et descendez; vous trouverez un mort debout, ayant sous les pieds une plaque que vous enlèverez pour voir un autre puits fait de main d'homme et plein de miel. Videz-le entièrement et lavez-le avec de l'eau, puis essuyez-le; une plaque vous apparaîtra. Brisez-la et pénétrez dans une cellule pleine d'or, d'objets précieux et de trésors. Prenez-en ce qu'il vous faut. C'est le cimetière du roi Shahran. Faites des fumigations avec du kondor, du styrax, du bdellium et prenez garde à la trahison. Dieu est le plus savant. L'incantation à réciter pendant les recherches est celle des planètes.

§ 231. — WADI-'L-GHANAÏM.

Laissez derrière vous l'église de Nohman, fils d'Âd le Grand; vous trouverez les tombes d'il-Agran qui se reconnaissent à ce qu'elles sont surmontées de grands talls ordinaires sur lesquels il y a des pierres blanches et noires; les blanches ressemblent à des pilons et les noires à des têtes humaines. Mesurez à partir des pilons, vers l'est, deux coudées malékites, et fouillez à la profondeur de deux coudées et demie; vous découvrirez une maçonnerie que vous détruirez. Descendez; vous trouverez des idoles et des briques recouvertes de boue de sagesse ainsi que des caisses et un mastaba. Encens continuellement au feu.

§ 232. — LES TOMBES DES PILONS AU PETIT WADI-'L-GHANAÏM.

Dirigez-vous vers l'église de Nohman, fils d'Âd le Grand; vous y trouverez des images peintes avec toute espèce de couleur. Cherchez derrière cette église, au-dessus des grandes tombes de Tour qui sont des tombes âdites, des pierres blanches et noires; les blanches sont en forme de pilons et les noires en forme de têtes humaines. Mesurez à partir des pilons deux coudées malékites dans la direction est, et creusez à la profondeur de deux coudées et demie; vous trouverez une trappe. Soulevez-la et descendez; vous trouverez un mort enterré dans une chambre tout près des idoles. A côté de cette chambre se dresse une pierre semblable à une caisse; enlevez-la et descendez dans une salle qui contient des bassins en marbre, mais ne vous en approchez pas, car ils sont empoisonnés. Dans la salle on voit un cabinet contenant des briques rouges et vertes; les rouges sont de l'or et les vertes de l'argent, et, au-dessous il y a des lingots d'or. A l'entrée de la dite salle, il y a une cellule contenant des richesses innombrables. Servez-vous pour la fumigation, de l'encens d'églises, du lupin, du bois d'aloès, du son, de l'orge, de l'adragante et du noyau de napéca. C'est tout.

§ 233. — BILBÈS AU PETIT WADI-'L-GHANAÏM.

Dirigez-vous vers le canal situé entre ce Wadi et Gheiba, et cherchez là des mastabas dont deux seulement sont grands et les autres sont petits; ce sont

des tombes romaines. Attaquez les deux grands et creusez dans l'un d'eux, vous trouverez du sable que vous enlèverez pour trouver une fermeture de grès, puis une caisse attachée avec des cordes et contenant le cadavre d'une dame revêtue de ses habits. Enlevez-la et fouillez au-dessous; vous découvrirez toutes ses richesses. Prenez-les. Il en est de même pour l'autre mastaba. La fumigation se fait avec du kondor et du styrax. Cherchez par là un tell d'argile jaune situé à l'est des grands mastabas. Lorsque vous l'aurez trouvé, fouillez dans le côté ouest, et vous mettrez au jour un ardeb d'or et d'argent en forme de pierres pesant chacune sept draclmes. Vous verrez également une pierre qui ressemble à une meule; elle est creuse et elle renferme de la boue de sagesse. Brisez-la, vous trouverez trois weibas d'or frappées en pièce d'argent.

§ 234. — LES TOMBES DES PILONS AU PETIT WADI-L-GHANAIM.

Dirigez-vous vers l'église de Nohman, fils d'Ad le Grand; vous y trouverez des représentations variées. Cherchez derrière elle le cimetière de Tour, qui renferme de grands tombeaux adites reconnaissables à des pierres blanches et noires placées au-dessus de chacun d'eux. Descendez dans une pièce ornée de diverses peintures, près de laquelle se dresse une pierre ressemblant à une caisse. Enlevez-la et descendez dans une salle renfermant des bassins en albâtre, mais n'y touchez pas, car ils sont empoisonnés. Dans cette salle il y a un cabinet renfermant des briques rouges et vertes sous lesquelles se trouvent cachés des lingots en or. Au commencement de ladite salle, on rencontre une chambre funéraire renfermant un mort avec des richesses et des idoles⁽¹⁾. Servez-vous pour la fumigation de l'encens d'église, du lupin, du son, de l'orge, de la coriandre et des noyaux de nabeca. C'est tout⁽²⁾.

§ 235. — LA VILLE DE BAHNASAH.

Éloignez-vous de cette ville dans la direction ouest, et vous trouverez une mosquée dite Masgid-il-Diwan; vous la reconnaîtrez à ce qu'elle a des marches

⁽¹⁾ Le mot « idole » se trouve au paragraphe 230.

⁽²⁾ Cette description est l'abrégé de celle qu'on lit au paragraphe 230.

et un angle. Pénétrez-y, vous trouverez un monolithe de huit coudées de longueur; si vous faites une excavation d'une qamah de profondeur dans le susdit angle, vous découvrirez trois jarres en cuivre contenant chacune quatre-vingt mille dinars. Prenez-en ce qu'il vous faut. Dirigez-vous ensuite vers la qiblah; vous y trouverez trois petites niches et tout près une autre petite niche ou une petite plaque, selon une autre tradition. Enlevez la plaque, vous trouverez au-dessous une jarre en cuivre renfermant, outre les bijoux, mille dinars en or. Prenez-en ce qu'il vous faut et remerciez Dieu qui est le plus savant.

A la page 174 du manuscrit n° 4609, on lit ce qui suit: «Partez de la ville de Bahnasa dans la direction ouest; vous trouverez deux rangées de colonnes en grès. A l'ouest de ces colonnes, vous verrez une mosquée qui se reconnaît à ce qu'elle a des degrés et un angle; pénétrez-y, vous y trouverez un monolithe de huit coudées de longueur. Dirigez-vous vers l'angle de gauche, en entrant par la porte de la mosquée, et vous y trouverez trois jarres. Dirigez-vous ensuite vers la qiblah; vous y trouverez trois petites niches et tout près une autre petite niche ou, dit-on, une petite plaque sous laquelle vous trouverez des jarres en cuivre contenant dix mille dinars et des bijoux.»

§ 236. — BAHNASAH.

Cherchez sur le Manhi, au nord de Bahnasah, une église dite de Nestofor. Pénétrez-y et dirigez-vous vers la chambre à l'huile que vous laisserez à gauche pour vous rendre à l'autel, puis, fouillez entre l'autel et le mur oriental à la profondeur d'une qamah; vous trouverez un caveau contenant des ustensiles en or et en argent ainsi que deux vases renfermant dix mille dinars. Prenez-les et rendez-vous ensuite dans la salle de repos où s'assoient l'igoumène et le chef. C'est une belle pièce au centre de laquelle vous creuserez à la profondeur d'une qamah et demie, pour découvrir du charbon, des vases vides et brisés. Déblayez tout cela et creusez encore au-dessous; vous mettrez au jour une vasque contenant un ardeb de dinars. Prenez-en ce qu'il vous faut. Faites des fumigations avec du libanos mâle. Dieu est le plus savant.

A la page 175 du manuscrit n° 4609, on lit ce qui suit: «Regardez sur le Manhi, au nord de Bahnasah, une église appelée Nostofor et pénétrez dans la chambre à l'huile, que vous laisserez à gauche pour vous diriger vers l'autel. Fouillez à la profondeur d'une qamah entre l'autel et le mur est; vous découvrirez un caveau contenant outre les vases sacrés

de l'église qui sont en or et en argent, deux jarres renfermant douze mille dinars. Dirigez-vous vers la salle de repos où s'assoient Thigoumène et le chef. C'est un bel endroit, où vous fouillerez à une qamah et demie de profondeur; vous découvrirez du charbon, des vases vides et cassés. Enlevez tout cela et attaquez le dessous; vous mettrez au jour une vasque contenant un ardeb d'argent. Fumigez avec du kondor.»

§ 237. — BAHNASAH.

Tout près du pied de la montagne se trouve un pont nommé Qantarat-il-Hikr. Cherchez-y l'image de deux lions affrontés et placés chacun dans un angle. Fouillez sous l'une de ces deux figures; vous trouverez une chambrette pleine d'argent en abondance. Prenez-en ce qu'il vous faut. Dieu est le plus savant.

§ 238. — BAHNASAH.

Allez au désert et regardez vers l'occident; vous apercevrez un tell noir. Rendez-vous-y; vous verrez tout près de là des tells dans un terrain désert d'une bonne nature sur lequel s'élèvent sept mastabas en forme d'oiseaux. Ce sont les tombeaux des rois de Perse. Mesurez entre chaque mastaba, avec une corde aussi longue que le mastaba même, puis pliez la corde en deux et mettez-en le bout au commencement du mastaba, en l'étendant vers l'ouest; d'après une autre tradition, mesurez à partir du milieu du tombeau et étendez la corde dans la direction sud-ouest, afin de savoir la moitié de la distance, puis fouillez là à la profondeur d'une qamah, et vous découvrirez un anneau que vous devrez bien nettoyer pour mettre au jour une trappe en bois de sycamore. Soulevez-la et descendez par sept marches dans une grande salle de forme carrée; elle renferme un roi couché sur un lit ayant à côté de lui son épée, mais faites attention de ne pas y toucher, car vous tomberiez mort empoisonné. La longueur de la salle est celle d'un quart de feddan sur une largeur pareille. Le roi possède beaucoup de richesses amoncées au centre de la salle. Prenez ce qu'il vous en faut. Votre fumigation doit se faire avec du kondor, du benjoin, du ladanum qu'on doit piler, pétrir avec l'eau de rose et rouler en pilules en forme de graines de lupin, qu'on laisse sécher à l'ombre et qu'on brûle lorsque les étoiles de Rifiqa sont impaires. Remerciez Dieu qui vous a accordé ces dons. Dieu est le plus savant.

§ 239. — BAHNASAH.

(En marge.)

Dirigez-vous, mon fils, vers l'amas du roi; vous y trouverez une mosquée renfermant quatre colonnes dont l'une est rouge. Allez vers la colonne dressée à l'est: vous y verrez trois croix dessinées l'une en haut, la seconde au milieu et la troisième en bas. Lorsque vous aurez trouvé tout cela, fouillez au-dessous de la colonne du côté est: vous découvrirez en nettoyant une trappe plombée à l'entour et portant un anneau. Faites du feu autour de cette trappe de manière à la percer et à l'enlever, afin qu'elle laisse voir sur la face inférieure de l'écriture et sur l'autre face une croix †. Activez votre fumigation et votre lumière et prenez ce qu'il vous plaît, à condition de ne pas toucher aux morts, car ils sont empoisonnés et tout ce qui est au-dessus est enchanté. Sortez et remettez l'endroit à son état primitif.

§ 240. — BAHNASAH.

(En marge.)

Cherchez-y un endroit connu sous le nom d'Il-Khemah et Atlal (la tente et les ruines): ce sont des tells, et celui du milieu est rouge. Tout près vous verrez des images de brebis noires attachées à des mangeoires. Lorsque vous les aurez vues, faites des fumigations près d'elles avec du poil de chèvre et mesurez vers le sud douze grandes coudées à partir de l'angle est de chaque mangeoire, puis fouillez à la profondeur de deux coudées: vous découvrirez une pierre que vous ôterez pour faire au-dessous une trouvaille en argent. Toutes les mangeoires sont de même. *Fin.*

§ 241. — TOUKH-IL-GEHEL.

Lorsque vous y serez, dirigez-vous vers un couvent élevé, situé à l'ouest et qui renferme une église. Marchez trois milles dans la direction ouest: vous arriverez à un tell élevé. Passez-y et cherchez vers le nord un wadi contenant sept tombes. Creusez dans l'une d'elles à la profondeur d'une qamah: vous

découvrirez une plate-forme taillée dans le rocher et renfermant une maçonnerie noire. Détruisez cette maçonnerie et passez dans une pièce où se dresse un lit en or, à pieds d'émeraude, portant un mort vêtu de sept riches vêtements. Près de sa tête se trouvent sept coffres-forts pleins d'argent. Prenez-en ce qu'il vous faut, en brûlant l'encens des églises. Dieu est le plus savant.

§ 242. — LE COUVENT DE BADLEH EN FACE DE MAÏMOUN SUR LA RIVE EST.

Dirigez-vous à l'est du couvent vers la montagne connue sous le nom d'Iraq-il-Hamam. Montez-y et cherchez au sud un enfoncement (walgah) renfermant sept mastabas bâtis l'un à côté de l'autre avec des briques et du plâtre. Lorsque vous les aurez reconnus, dirigez-vous vers celui du milieu qui est le plus grand et attaquez-le juste au centre, à la profondeur d'une coudée et demie; il se défoncera et vous y trouverez trois weibas de dinars romains. Prenez-en ce qu'il vous faut et remerciez Dieu de ce qu'il vous a donné. Dieu est le plus savant.

À la page 164 du manuscrit n° 4609 on lit ce qui suit: "LE COUVENT DE BADLEH EN FACE DE MAÏMOUN SUR LA RIVE EST. — Dirigez-vous vers la montagne qui s'élève à l'est du couvent et qui porte le nom d'Iraq-il-Hamam. Montez-y et cherchez vers le sud un walgah contenant sept mastabas; ce sont des tombeaux intéressants près desquels se dressent trois mangeoires. Ils appartiennent à des rois romains qui portent de riches vêtements ornés de toute espèce de pierres précieuses. Sous les mangeoires il y a des puits qui contiennent les richesses de ces rois, consistant en un très grand nombre de dinars et d'objets précieux. Prenez-en ce qu'il vous faut et soyez reconnaissant. Prenez garde d'être tué."

§ 243. — TALHA OU TALKHA.

(La confusion est fréquente dans les noms de ces deux villes.)

Cherchez la science partout, vous la trouverez. Si vous voulez vous y initier, allez à l'est du village situé au nord; vous trouverez non loin de là un kom où il y a un mur en brique, visible et percé à la profondeur d'une gamah d'une porte dans le côté nord. Ouvrez cette porte et entrez; vous trouverez une fosse pleine d'argent. Prenez-en ce qu'il vous faut et sortez, mais quand vous sortirez avec votre butin, une fiancée vous apparaîtra. Ne vous

en effrayez pas; mais fumigez avec du kondor et des cheveux humains, en lui montrant votre phallus, alors elle disparaîtra. Comprenez bien que votre présence à cet endroit doit avoir lieu un dimanche. Remettez la terre telle qu'elle était. Dieu est le plus savant.

A la page 159 du manuscrit n° 4609, on lit ce qui suit: - TALHA AU FAYOUM. — Cherchez à une petite distance du village vers le nord-est une colline dans laquelle s'élève un mur visible et percé d'une porte du côté nord à la profondeur d'une qamah. Ouvrez-la et passez. vous verrez que c'est une fosse pleine d'argent. Si vous voulez sortir, une fiancée vous apparaîtra, mais ne vous en effrayez pas, car, si vous la fumigez avec du kondor et des cheveux humains, en lui montrant votre phallus, elle disparaîtra. Votre départ (vers cet endroit) doit avoir lieu la nuit d'un dimanche. »

§ 244. — QORASHIEH, PROVINCE GHARBIEH.

Dirigez-vous vers la grande mosquée bâtie en briques cuites au centre du dit village: elle se reconnaît à ce qu'il y a une église élevée à l'est. Pénétrez-y, creusez à la profondeur d'une coudée dans le mihrab, et vous trouverez des briques cuites rangées; enlevez-les toutes et vous découvrirez des graviers puis de la terre fine et de la cendre battue. Déblayez-les également et fouillez; vous mettrez au jour une maçonnerie ayant la forme d'une vasque ronde semblable à une mangeoire et cachant au-dessous trois autres vasques pleines d'argent. Prenez-en et faites du bien. Dieu est le plus savant.

§ 245. — BANOUTIN, PROVINCE GHARBIEH.

Dirigez-vous vers une colline d'un bon aspect située dans un champ à l'ouest de Banoutin. Là, vers l'ouest, se trouve un terrain stérile plein d'alfa. Montez sur la colline, un dimanche, au lever du soleil, et placez-vous à l'extrémité occidentale, où se trouve une mare, de forme ronde, mise à sec, qui ne donne ni plante ni alfa. Descendez-y et fouillez au centre à la profondeur d'une qamah et d'une basta; vous découvrirez une pierre bleue à laquelle est attachée une chaîne. Suivez cette chaîne, car elle entoure sept jarres grandes comme des tonneaux contenant chacune trois weibas d'argent. La fumigation doit être

continuellement faite avec de la résine de pin et de l'encens des églises. Prenez-en ce qu'il vous faut. Dieu est le plus savant.

§ 246. — TINSHA. PROVINCE GHARBIH.

Dirigez-vous vers un terrain élevé, qui est à peu près inculte et difficile à arroser; il se trouve dans une dépression au nord-ouest de Tinsha et un kom couvert de tessons et de briques cassées s'élève sur ledit terrain. Fouillez juste au centre du dit kom, à la profondeur d'une qamah; vous trouverez une planche fixée au-dessus d'une maçonnerie avec des briques, du plâtre et de la chaux. Percez la maçonnerie, et vous trouverez qu'elle est pleine de monnaies en argent. Prenez-en. Dieu est le plus savant.

§ 247. — FASHIET-IL-MANARAH.

Dirigez-vous vers la maçonnerie élevée sur la digue et au nord de laquelle les enfants jouent. Attaquez-la de manière à la défoncer; vous découvrirez deux jarres pleines d'argent. Prenez ce qu'il vous faut. Dieu est le plus savant.

§ 248. — LES TOMBEAUX D'ATBAQ ET LEUR CHEMIN.

Partez des pyramides Shaddadiéh pour vous rendre vers la forteresse nommée Dahig; puis fumigez et poussez en avant dans la direction nord-ouest jusqu'à un demi-mille ordinaire, et vous trouverez les tombeaux d'Atbaq qui ressemblent à des mangeoires. Brûlez du kondor, de la sandaraque, du bdellium, du styrax liquide et sec et nettoyez la boue, puis fouillez au-dessous des dits tombeaux à la profondeur d'une demi-qamah, et vous trouverez trois dalles que vous enlèverez à l'aide d'un outil, après quoi vous descendrez dans un puits vide fait de main d'homme; celui-ci renferme une chambre où gît un mort ayant à côté de lui tout ce qu'il possédait. Les autres tombeaux, au nombre de quatre cents, sont de même. Prenez-en ce qu'il vous faut et faites attention à la trahison. Dieu est le plus savant.

A la page 66 du manuscrit n° 4609, on lit ce qui suit : « Rendez-vous aux pyramides et partez de là pour la forteresse de Rahag, en faisant des fumigations, et en avançant dans la

direction ouest jusqu'à un demi-mille ordinaire; vous trouverez les tombeaux d'Atbaq qui ressemblent à des mangeoires. Parfumez-les avec du kondor, de la sandaraque, du bdellium, du styrax liquide et sec et nettoyez-les. Creusez-y à la profondeur d'une demi-qamah, et vous mettrez au jour trois dalles que vous ôterez avec un outil pour descendre dans un puits vide fait de main d'homme et renfermant une chambre dans laquelle git un mort avec tout ce qu'il possédait.

§ 249. — BIR-IL-GIZEH, AUTREMENT DIT LE CIMETIÈRE DES IDOLES.

Dirigez-vous vers Abousir-is-Sidr et partez de là, en quittant la pyramide à degrés jusqu'à ce que vous arriviez à un temple : c'est la distance d'un seul mille. Vous trouverez alors un tell noir près duquel se trouve un cimetière surmonté de cailloux entre grands et petits. Non loin de ce cimetière s'élèvent deux grands tells qui dépassent tous les autres en grandeur : ce sont les tombeaux des Amalécites. On doit y fouiller à la profondeur d'une qamah pour y trouver une grotte renfermant un mort à côté duquel se trouvent des idoles en cuivre. Elles sont là pour indiquer qu'elles font suite à celles qui sont placées dessous. Déplacez-les et creusez à la profondeur de deux grandes coudées : vous découvrirez un bassin en albâtre plein d'idoles en or, de croix en or et de chatons de couleurs variées. Prenez-en ce qu'il vous faut, en brûlant l'encens des églises. Tel est le cimetière des idoles.

Aux pages 67 et 68 du manuscrit n° 4609, on lit ce qui suit : « ABOUSIR-IS-SIDR. — Dirigez-vous vers la pyramide à degrés et arrêtez-vous à l'angle nord-ouest, vous verrez, en regardant en face, un tell noir. Allez-y et mettez-vous à l'extrémité ouest, vous trouverez les mares Qarmouci qui sont des puits funéraires. Creusez à chaque tombe à la profondeur d'une qamah, vous trouverez dans un cercueil en bois un mort ayant près de sa tête un lingot qui pèse cinq cents mithqals. Encens des églises toujours au feu. Toutes les autres tombes sont de même.

« Dirigez-vous vers la pyramide à degrés et de là vers le temple; c'est un seul mille de distance à faire, et vous trouverez un tell noir près duquel se trouvent des tombeaux surmontés de cailloux entre grands et petits, et où s'élèvent également deux grands tells dépassant en grandeur tous les autres qui sont dans le cimetière. Ce sont les tombeaux des Amalécites. Fouillez-y à la profondeur d'une qamah, vous trouverez une grotte contenant un mort lequel a, à côté de lui, des idoles qui font suite à celles qui sont au-dessous. Fouillez sous ces idoles à deux grandes coudées de profondeur; vous découvrirez deux grands bassins en albâtre pleins d'idoles, de croix, de chatons de couleurs variées. Encens des églises toujours au feu. Tel est le cimetière des idoles. »

§ 250. — ABI-QATRAN.

Lorsque vous voulez aller à Abi-Qatran, partez de Demo-is-Sabaâ et cherchez tout près de là un cimetière ressemblant à des tas d'ordures de couleur jaune; ils sont à l'ouest du lac Maréotis et comptent cent soixante tas. Déblayez l'un d'eux: vous trouverez au-dessous de la cendre et des tessons que vous écarterez pour découvrir un endroit renfermant un mort ayant à côté de lui tout ce qu'il possédait en abondance comme argent et dépôts précieux. La fumigation doit être faite avec du kondor, de la sandaraque, du goudron et du rhinocéros monocorne. Il faut les piler fin, les pétrir et les rouler en pilules grosses comme des pois, puis les laisser sécher à l'ombre pour s'en servir à la pleine lune en guise d'encens. Tous les autres tas sont de même. Prenez ce qu'il vous faut et faites attention à la trahison. Dieu est le plus savant.

Aux pages 152 et 153 du manuscrit n° 4609, on lit ce qui suit: « Abou-Qatran est une montagne à laquelle on arrive par le chemin de Demo-is-Sibaâ. Cherchez tout près de là vers l'ouest, du côté du lac, des tas d'ordures de couleur jaune qui montent à deux cent soixante tas semblables à des monceaux de déchets de pierre. Enlevez n'importe lequel de ces tas; vous trouverez au-dessous de la cendre et des tessons que vous déblayerez entièrement pour découvrir un mort avec ses richesses. Faites des fumigations avec du kondor, du rhinocéros monocorne, du goudron, de la sandaraque, qu'il faut piler, pétrir et rouler en pilules grosses comme un pois, puis sécher à l'ombre pour s'en servir en guise d'encens lorsqu'il fait pleine lune. »

A la page 228 du manuscrit n° 3726, on lit ce qui suit: « DESCRIPTION RELATIVE À ABOU-QATRAN. — Rendez-vous-y par le chemin de Demo; vous trouverez à l'ouest des tas d'ordures d'une couleur jaune surmontés de la cendre et des tessons. Attaquez-les au-dessous, vous découvrirez une porte bâtie avec des briques que vous détruirez et enlèverez pour trouver un puits rempli de graviers, de cendres et de tessons. Déblayez tout cela; vous trouverez également un endroit renfermant un mort qui possède de l'argent et des objets précieux. Faites des fumigations avec du kondor, de la sandaraque et du goudron, qu'on doit rouler en pilules grosses comme un pois, laisser sécher à l'ombre et employer en guise d'encens au moment de la découverte. C'est tout. »

§ 251. — ABI-SIR-IS-SIDR.

(En marge.)

Tournant le dos à la pyramide à degrés, vous verrez devant vous de

grands amas qui sont des tombes. Fouillez dans l'un d'eux, en enlevant des débris de poterie, de la fiente, des pierres et des briques; nettoyez cela entièrement et vous découvrirez une pierre noire de forme ronde que vous soulèverez pour découvrir une maçonnerie faite au-dessus de l'ouverture d'un puits profond d'une qamah et demie. Descendez-y; vous trouverez une porte qui vous conduira à une chambre renfermant des cercueils en syénite de forme circulaire qui contiennent quatre mages. Ces morts ont à côté d'eux tout ce qu'ils possédaient de leur vivant. Encens des églises à brûler continuellement. C'est tout.

§ 252. — ABOU-SIR.

(En marge.)

Mettez-vous près de l'angle ouest de la pyramide à degrés; vous verrez une montagne rouge. Rendez-vous-y et vous trouverez trois pierres réunies. Fouillez sous l'une d'elles; vous découvrirez un mort nu. Creusez à la profondeur d'une coudée près de sa tête; vous mettez au jour une demi-weiba d'or. Creusez également sous ses pieds; vous en trouverez autant. Tous les autres tombeaux sont de même. C'est tout.

A la fin du manuscrit n° 4609, on lit ce qui suit : - LA PYRAMIDE À DEGRÉS D'ABOU-SIR-IS-SIDR. - Mettez-vous à l'angle ouest de la pyramide à degrés; vous verrez vers l'occident une montagne rouge, près d'elle ou bien au-dessus sont des groupes de pierres épars. Fouillez au-dessous de chaque groupe jusqu'à ce que vous trouviez le mort nu, puis creusez également à la profondeur d'une coudée et demie sous la tête de ce mort, et vous découvrirez des monnaies en argent. Encens des églises continuellement au feu. »

Dans un autre manuscrit il est dit : - Creusez à la profondeur d'une demi-coudée, vous découvrirez une weiba d'or. Vous ferez la même découverte, si vous attaquez sous les pieds du mort. Il en est de même pour les autres morts. »

§ 253. — ABOU-SIR.

(En marge.)

Au dehors du village d'Abou-Sir s'élève une mosquée appelée Mesgid-in-Nebi-Àrafa. Vous verrez indiqué dans la qibleh l'emplacement d'une niche, où vous creuserez à la profondeur d'un empan, vous mettez au jour trois mille dinars. C'est tout.

§ 254. LA VILLE DE DEMO-ES-SIBAÂ.

Lorsque vous y serez, brûlez tout autour de l'encens des églises et dirigez-vous vers les postes des gardiens du roi Qîçar; c'est le chemin fait au centre de la ville pour conduire les passants au temple. Rendez-vous au puits près duquel se trouvent des images de lions en pierre. Faites là des fumigations avec de l'agalloche indienne et du poil de lion rouge. Dirigez-vous ensuite vers le puits sur lequel sont tracées des images de lion, et attaquez-le à la profondeur d'une qamah jusqu'à ce que vous aperceviez dans le mur occidental une pierre rouge. Activez alors votre fumigation et ôtez cette pierre, puis entrez dans un souterrain de sept coudées de longueur; vous arriverez à une belle porte en fer sur laquelle est appliquée une serrure en or. Ouvrez-la et pénétrez dans une chambre qui contient sept tas de dinars surmontés chacun d'une caisse pleine d'argent, d'objets précieux et de trésors. Prenez-en ce qu'il vous faut. Encens toujours au feu. Votre départ pour ce puits doit avoir lieu en pleine lune. Remettez la pierre à sa place. Méfiez-vous de toute trahison. Dieu est le plus savant.

A la page 153 du manuscrit n° 4609, la même description a été reproduite avec quelques modifications.

§ 255. — DEMO-ES-SIBAÂ.

Dirigez-vous vers l'ouest, et vous éloignant de cette ville, vous arriverez à un canal qui s'étend vers l'ouest. Suivez ce canal une heure durant, vous rencontrerez à droite un groupe de tombeaux et un autre à gauche. Vous trouverez également sur un tell élevé un enclos bâti en briques crues et cuites. Quant aux tombeaux qui sont à droite, ils sont couverts, mais ceux qui sont à gauche n'ont que la partie du milieu recouverte de planches. Sur le susdit canal domine une élévation de terre; si vous y montez, vous apercevrez Demo-es-Sibaâ, mais si vous descendez dans le canal vous ne la verrez pas. Sur cette partie culminante se trouvent trois tombes cachées sous une couche de terre bleue. Lorsque vous aurez trouvé tous ces indices, commencez par les tombes de droite, qui sont au nombre de douze et qui se terminent par deux

tombes suivies d'une troisième isolée. Les tombes du milieu sont celles à découvrir. Fouillez dans l'une d'elles à la profondeur d'une demi-qamah, en enlevant de la terre et des pierres; vous découvrirez ainsi une maçonnerie que vous détruirez pour descendre dans une pièce vide. Cherchez-y; vous trouverez une croisée fermée. Ouvrez-la et passez dans une autre chambre où repose un mort ayant à côté de lui tout ce qu'il possédait. Prenez-en ce qu'il vous faut. Toutes les autres tombes sont de même.

Quant aux tombes de gauche, vous les ouvrirez de la même manière que celles de droite, en y creusant à la profondeur d'une qamah; mais les trois tombes occupant la partie culminante qui sont couvertes de terre bleue, attaquez-les par le centre à la profondeur d'une qamah et vous trouverez une plaque en fer émaillé. Otez-la et descendez dans un caveau où vous trouverez, après douze pas, trois sentiers. Suivez l'un d'eux qui vous conduira à un tombeau royal faisant partie des trois tombes mentionnées plus haut lesquelles sont situées sur la partie culminante sous une couche de terre bleue. Attaquez ensuite le centre du tombeau du milieu; vous trouverez un mort qui a à côté de lui tout ce qu'il possédait. Prenez ce qu'il vous faut. Lorsque vous aurez le susdit canal à votre gauche, vous verrez devant vous une montagne sur laquelle a été gravé un bras avec trois doigts; mais avant d'y arriver, vous rencontrerez un enfoncement (walgah) précédé d'un enclos renfermant douze petits tertres couverts de sable bleu, de graviers rouges et blancs, de sable rouge et blanc, d'ossements et de pierres ressemblant à l'agalloche.

Lorsque vous aurez vu tout cela, enlevez-le, et vous découvrirez quinze degrés descendant à un souterrain qui contient cinquante-deux cadavres. Chaque mort porte un riche vêtement et sur la tête une couronne incrustée de perles fines, de rubis et de pierreries. Prenez-en ce qu'il vous faut. Sortez et remettez tout à sa place. Dieu est le plus savant.

A la page 154 du manuscrit n° 4609, on lit le même texte, en abrégé.

§ 256. — MARIOUT.

(En marge.)

Sur la terre, vous trouverez une grande place vide; partez de là et rendez-vous au couvent d'Abou-Maqar où se trouvent des pierres éparées et des tombes

bâties en maçonnerie. Sur chaque tombe se dressent deux colonnes, une rouge et l'autre noire, qui contiennent des dépôts du temps des Ommayyades. Regardez parmi les pierres éparses: vous apercevrez une grande pierre rouge, sur laquelle est représenté un aigle déployant son aile gauche, et quelques lignes sont écrites en hébreu. Creusez sous cet oiseau, vous découvrirez une trappe qui ferme l'ouverture d'une grotte. Otez-la et descendez: vous trouverez beaucoup de richesses. Une autre tradition dit qu'on trouvera à la portée d'un jet de flèche à Fouest de la (susdite) pierre, un mastaba bâti en briques cuites. Détruisez-le, et vous mettrez au jour une caisse qui contient cent papiers qui peuvent fournir des renseignements sur tous ces endroits, ainsi qu'une autre caisse contenant deux weibas (d'argent). Prenez-en ce qu'il vous faut. C'est tout.

§ 257. — MARIOUT.

(En marge.)

Cherchez là un kom rouge, dit Kom-il-Wardah, au sommet duquel s'élève un mastaba bâti en maçonnerie. A chacun des angles se trouve une cellule que l'on mettra au jour si l'on fouille à la profondeur d'une coudée et demie.

Vous verrez à Fouest du dit kom une église, devant la porte de laquelle il y a une sorte de plaque en pierre bouchant l'ouverture d'un puits plein d'argent. Selon une autre variante, à Fouest du dit kom est le cimetière de Zag, qui renferme les tombeaux des vierges.

§ 258. — LES TOMBEAUX DE BASQANON ET LE CHEMIN DE SON ANCIEN CIMETIÈRE.

Lorsque vous serez dans cette ville, prenez la direction ouest et rendez-vous à l'église, puis, de là, à la citadelle noire qui ressemble à un corbeau noir portant une marque visible. Lorsque vous y arriverez, tirez vers l'ouest et vous verrez trois grands forts blancs, entre lesquels s'élève une montagne noire. Marchez dans cette direction, et vous verrez un plateau haut et plat. Traversez-le, en prenant la direction ouest: vous arriverez dans une dépression contenant du sable fin qui n'a pas de pareil dans la montagne. Regardez vers l'ouest dans cette terre sablonneuse: vous apercevrez vers la fin des tombes semblables à des tas d'ordures. Près de cette montagne, qui porte le nom de

Gebel-Abou-l-Fawarès, il y a un cimetière contenant cinq cents tombes. Creusez dans n'importe quelle tombe jusqu'à ce que vous ayez enlevé le tumulus; vous trouverez une dalle portant gravés en grec le nom du mort, celui de son père et ceux de ses parents. Elle indique aussi la durée de sa vie, le jour de sa mort et la richesse qu'il possédait. Les tombes surmontées de tessons renferment des femmes; celles qui sont surmontées d'éclats de pierre renferment des hommes. Fouillez dans chacune de ces tombes à la profondeur de deux qamahs et demie (de trois coudées la qamah), dans du sable et des éclats de pierres; vous trouverez dans le mur quelque chose qui ressemble à deux degrés, et, près des pieds du mort, trois degrés. Au-dessus s'élève une maçonnerie en briques pétrifiées et en glaise mêlée avec de la chaux. Détruisez cette maçonnerie du côté des pieds; vous découvrirez une plaque en grès portant une inscription pareille à la précédente. Chaque tombe contient trois charges (de richesses) et d'autres objets. Quant aux tombes des femmes, on y trouve les cadavres de ces femmes vêtues de riches habits, ornés de bijoux et de pierreries et elles ont tout l'argent qu'elles possédaient de leur vivant.

Faites des fumigations avec du kondor, de la sandaraque, du bdellium et du styrax sec et liquide. Prenez ce qu'il vous faut, en vous gardant contre la trahison. Dieu est le plus savant.

Le manuscrit n° 4609 donne aux pages 175 et 176 les deux variantes suivantes: « 1° Une plaque portant gravés en grec le nom du défunt, ceux de sa mère et de son père, le nombre d'années qu'il avait vécu, le jour de sa mort et la richesse qu'il possédait.

« 2° Une plaque en grès couverte d'inscriptions; enlevez-la, vous découvrirez une entrée donnant accès à une chambre qui contient beaucoup de richesses. »

§ 259. — LES TOMBEAUX D'ABOUËIR MARWAN À ASHMOUNÉÏN.

Dirigez-vous vers le pied de la montagne du côté ouest et ensuite vers Ashmounéïn; vous trouverez un village appelé Abouëir Marwan. Lorsque vous l'aurez reconnu, continuez, en prenant la route des chariots, l'espace d'une parasange, et vous trouverez des tombeaux couverts de pyrites qui éblouissent les yeux. Ce sont les tombeaux de la ville de Babéïn. Ne vous en occupez pas; mais dirigez-vous au nord vers un wadi que vous devez suivre dans la direction nord-ouest en suivant le sentier qui se trouve là jusqu'à un mille de

distance, et vous trouverez dressée une colonne noire portant gravée l'image d'un aigle. Un peu plus loin, vous verrez beaucoup de tombeaux. Ce sont ceux qui sont connus sous le nom de Karaki (grues) qu'on cherche et qui se reconnaissent aux pyrites dorées dont ils sont ornés. Fouillez dans n'importe quel tombeau à la profondeur d'une qamah; vous découvrirez un mort avec tous ses biens, ainsi qu'un autre mort ayant un sabre, une cuirasse en or ornée de pierreries et en outre soixante-dix grues en or incrustées de perles et de pierres précieuses, plus deux bassins pleins d'argent. Devant ces tombeaux, il y en a trois autres que vous devrez ouvrir par le centre à la profondeur d'une qamah et d'une basta et où vous trouverez beaucoup de richesses. Quant au tombeau royal, il est marqué par la colonne noire qu'on voit debout avec l'image d'un aigle. Mesurez à partir de cette colonne, en allant vers l'ouest, une distance de onze pieds et fouillez; vous trouverez sur un lit en verre le roi et la reine accompagnés des leurs et de leur suite. Vous verrez avec eux sous le lit tout ce qu'ils possédaient tel que argent, objets précieux et trésors. Prenez-en ce qu'il vous faut. Dieu est le plus savant.

§ 260. — ABOUCÏR-IL-MALEK QORICION.

C'EST LE CHEMIN QUI CONDUIT AUX TOMBEAUX DE KARAKI.

(En marge.)

Dirigez-vous vers la colonne noire par la route des chariots, en prenant la direction tantôt à l'est tantôt à l'ouest jusqu'à la distance d'une parasange; vous arriverez ainsi à des tombes couvertes de pyrites qui éblouissent la vue. Ce sont les tombes des habitants de la ville de Babéin. Ne vous en occupez pas, mais cherchez au nord un wadi ouvert et suivez le sentier qui traverse ce wadi, en prenant la direction nord-ouest; vous trouverez à un mille de distance une colonne noire sur laquelle un aigle est représenté debout. Poussez un peu plus avant, en inclinant vers l'ouest; vous rencontrerez des tombes ornées de pyrites dorées qui éblouissent les yeux. Fouillez dans n'importe quelle tombe; vous mettrez au jour un mort qui garde à côté de lui tous les biens qu'il possédait de son vivant.

Si vous voulez aborder le tombeau royal, retournez vers la colonne noire et mesurez à partir de là vers l'ouest une distance de onze pieds, puis fouillez; vous trouverez une tombe qui communique avec un endroit où le roi repose

avec sa femme sur un lit en verre. Il est accompagné des siens et de tout ce qu'il possédait de son vivant comme objets précieux et trésors qui réjouissent extrêmement l'âme.

Cette ville, située dans le désert, à l'ouest d'Ashmounéin, s'appelle « Abou-Marwan ».

Quant aux tombeaux des habitants, vous y trouverez le mort ayant à côté de lui son épée, un plat d'or, une cuirasse en or ornée de pierres précieuses. Près de sa tête on trouve soixante-dix grues ornées de toutes sortes de pierreries, comme on trouve également un bassin près de ses pieds et un autre près de sa tête, contenant les richesses et les objets précieux. Ces tombeaux sont précédés d'une série d'autres tombeaux qui leur ressemblent. Attaquez le centre de chacun de ces derniers, et vous trouverez à la profondeur d'une qamah et d'une basta l'argent déposé. Faites continuellement des fumigations avec du kondor et de la sandaraque. Dieu est le plus savant.

A la page 182 du manuscrit n° 4609, on lit ce qui suit : « **ABOU-CIR MARAWAN À ASHMOU-
NÉIN.** — C'est un village situé dans le désert d'Ashmounéin. Partez de là, en suivant le chemin des chariots jusqu'à la distance d'une parasange équivalant à 64000 pas ou à un voyage d'une journée entière. Poussez votre chemin plus loin, et vous trouverez des tombeaux couverts de pyrites dorées qui éblouissent les yeux; ce sont les tombeaux de Babéin. Regardez vers le nord un wadi ouvert et marchez-y à un mille de distance, en suivant un sentier étroit qui s'étend vers le nord-ouest; vous trouverez debout une colonne noire sur laquelle est représentée l'image d'un aigle. Poussez, à partir de là, jusqu'à une petite distance et vous rencontrerez beaucoup de tombeaux couverts de pyrites dorées; ce sont ceux qu'on doit chercher. Fouillez dans chacun d'eux; vous mettrez au jour le mort, son sabre, une cuirasse en or ornée de pierres précieuses, et tout près soixante-dix étoiles en or incrustées de perles fines et de pierreries, plus deux bassins pleins d'argent. Cherchez, devant ces tombeaux, trois autres qu'on peut ouvrir par le milieu, en y creusant à la profondeur d'une qamah et d'une basta; vous y trouverez beaucoup de richesses. Le tombeau du roi est celui sur lequel se dresse la colonne qui porte l'image de l'aigle. Mesurez à partir de là, en allant vers l'ouest, douze pas, puis fouillez; vous trouverez un caveau qui, en y entrant, vous conduit à l'endroit où repose le roi. Près de celui-ci on voit sa femme couchée sur un lit, ses parents et ses domestiques, et, sous le lit, tout ce qu'ils possédaient.

§ 261. — **ABOU-CIR-MARAWAN PRÈS DU COUVENT D'ABOU-FANAH.**

Laissez le couvent derrière vous et marchez six milles, soit une parasange et

demie, en suivant la direction sud-ouest; vous trouverez une allée où se dressent des colonnes sur lesquelles des serpents sont représentés. Abattez n'importe quelle colonne et creusez au-dessous; vous trouverez un trésor caché que vous pourrez prendre. Les autres colonnes sont de même. Partez de ces colonnes, en tirant vers l'ouest, et vous rencontrerez quatre mastabas surmontés chacun d'une croix; fouillez dans chaque mastaba sous la croix, et vous découvrirez des jarres pleines d'argent, que vous prendrez. Marchez ensuite dans le wadi; vous trouverez au fond des grottes fermées et d'autres ouvertes, puis, non loin de là une colonne renversée que vous déplacerez pour fouiller au-dessous à la profondeur d'une coudée; vous trouverez un puits. Descendez-y, il vous conduira aux grottes fermées qui sont toutes remplies d'or et d'argent. Faites des fumigations avec du kondor et de la sandaraque, et remettez sans retard en sortant la colonne à sa place. Dieu est le plus savant.

Aux pages 182 et 183 du manuscrit n° 4609, le même texte a été reproduit en abrégé.

§ 262. — BARNASHIT.

(En marge.)

Marchez dans le désert de Barnashit, vous verrez une montagne rouge. Rendez-vous-y et escaladez-la; vous y trouverez des tas d'ordures. Cherchez la statue d'une jument et près d'elle le cachet de Salomon — que Dieu lui fasse la paix! — et, aussi l'image d'un chameau tracée à l'ocre. Lorsque vous verrez tous ces indices, soyez sûr que votre affaire marche à souhait. Fouillez juste au-dessous de la statue de la jument à la profondeur d'une gamah, vous trouverez dans le rocher une vache. Le sol est formé de sable, de déchets de pierres, de fragments de briques cuites gros comme des noisettes, et aussi de masses de glaise jaune; creusez-y, enlevez le tout, et vous découvrirez une dalle qui dissimule un bassin plein de dinars romains. C'est tout. Attaquez ensuite au-dessous du cachet de Salomon, vous trouverez à la profondeur d'une taille d'homme, une sorte de bassin bâti avec des briques et du plâtre; il renferme cinq urnes pleines d'élixir dont un mithqal ajouté à mille mithqals de plomb, les convertit en or pur. C'est tout.

Dirigez-vous ensuite vers les collines qui sont au nombre de cinq, et

attaquez le centre de l'une d'elles; vous trouverez à la profondeur d'une taille d'homme, le mort et avec lui toutes ses richesses dans cinq amphores, plus les livres des Grecs, les sciences des Romains et des Perses inscrites dans des livres. Dans ces collines sont enterrés douze sages. Faites des fumigations avec des coquilles d'œuf d'autruche, des graines de jusquiame, des graines et de l'écorce de pavot, du vitis, des noyaux de dattes et de la menthe sauvage. Broyez très fin, pétrissez avec du vin vieux, roulez en pilules grosses comme des noisettes, puis faites-les sécher à l'ombre, et servez-vous-en en guise d'encens. Le départ pour cette montagne doit avoir lieu en pleine lune lorsque les étoiles de la Rifa sont impaires. Faites attention à la trahison. C'est tout.

§ 263. — OASIS FARFARONI.

(En marge.)

Lorsque vous y serez, dirigez-vous vers l'ouest, puis vers ce qu'on appelle les tentes: vous en verrez quelques-unes encore debout et d'autres détruites par le temps. Ce sont soixante tombeaux et soixante tentes en pierre taillées dans un rocher connu dans la localité. Dirigez-vous vers la grande tente et mesurez une bonne coudée et demie, à partir de son angle est vers le nord, en faisant des fumigations avec du kondor, de la sandaraque, du bdellium et en récitant l'incantation suivante: « Ahir, Ahioush (۲), Bahioush (۲), Moshrous, Mardaï, Mard, partez, que Dieu vous bénisse et qu'aucun de vous grand ou petit ne reste après la conjuration ». Encens toujours au feu. Vous trouverez alors une trappe que vous enlèverez pour descendre par un escalier qui vous conduira sous les tentes sans obstacle ni opposition, ensuite vous verrez une chambre contenant beaucoup de richesses. Toutes les tentes, dont quelques-unes restent encore intactes, sont de même. C'est tout.

§ 264. — MADINET-AHNAS.

Partez de cette ville vers le désert, vous dirigeant vers l'ouest sans dévier ni à droite ni à gauche. Lorsque vous aurez fait trois étapes, vous verrez des dépressions et des élévations de bon aspect. Quand vous y serez, cherchez vers l'ouest un tell noir qui est le plus élevé et qui ne ressemble en rien aux

autres. Montez-y et faites des fumigations, en regardant vers l'ouest à la portée d'une flèche et en tournant vos yeux à l'ouest d'une colonne encore debout, puis descendez et dirigez-vous vers cette colonne. Lorsque vous y arriverez, vous verrez que c'est une idole ayant à la bouche un flûte qu'elle tient avec sa main droite, tandis que sa main gauche tient une poignée de sabre. Il y a devant elle un troupeau de quarante brebis dispersées, entre blanches et noires; elles sont précédées par un chien qui a le museau tourné vers la queue. Activez votre fumigation et regardez à droite de ces brebis: vous apercevrez un champ de quatre feddans, planté de pastèques, de concombres (faqqous), de concombres (chate) et de courges. Les pastèques sont en or, les faqqous sont pleins d'argent, les concombres sont pleins de perles fines et la courge renferme un élixir excellent dont un mithqal ajouté à un quintal (de plomb) le convertit en or. Le tout est bouché avec de la boue de sagesse. Prenez de cette richesse ce qu'il vous faut, en fumigeant continuellement et en récitant l'incantation jusqu'à votre départ. L'encens à brûler est un mélange de kondor, de sandarac, de bdellium, de styrax liquide et sec, de vitis, de graines de jusquiame, de coquille d'œufs d'antruche, de piquants de hérisson, de soie de porc, de crocs de vipères et d'écaille qu'on doit broyer fin, pétrir avec du vin d'offrande, rouler en pilules grosses comme des pois et laisser sécher à l'ombre. C'est tout. Attention à n'être pas tué par trahison.

Si cela ne vous suffit pas, dirigez-vous vers la maison de votre père et de votre grand-père et rendez-vous vers le berger qui est une idole debout afin de faire des fumigations autour d'elle, de la déplacer doucement et de la mettre un peu plus loin. Attaquez ensuite le site où il se dressait, en fouillant dans des débris et des déchetts de pierres: vous mettrez au jour une pierre ronde comme la meule d'un pressoir, portant une croix. Tuez sur cette pierre un corbeau entièrement noir, activez votre fumigation, et ôtez la pierre, puis attendez que les miasmes soient dissipés. Descendez ensuite par un escalier avec une forte lumière, puis activez votre fumigation: vous trouverez un grand couloir. Faites doucement treize pas, en ramenant le pied droit vers le pied gauche jusqu'à ce que vous arriviez à une porte en bois de teck à laquelle est appliquée une serrure en or dont la clef est en place. Récitez fort votre incantation, encens au feu, et tirez la porte avec votre main gauche; elle s'ouvre et donne accès à une grande chambre qui contient quatre bassins

remplis de lingots. Dans chaque bassin il y a cinquante charges de lingots en or outre les dinars. Prenez ce qu'il vous faut, en fumigeant continuellement jusqu'à ce que vous soyez en dehors de l'endroit. Vous verrez sur les deux extrémités de chaque lingot le nom du roi Arghadil. Allez ensuite vers l'angle sud-est de la chambre, en activant votre parfum et votre lumière; vous y trouverez une porte en pierre semblable à la gueule d'un four. Détruisez les pierres et passez dans un caveau où sont placées trois caisses en émeraude pleines de pierreries, de rubis, de spath et de chatons précieux. Vous verrez encore là quatre jarres d'élixir auxquelles il ne faut pas toucher, car elles sont empoisonnées. Prenez la caisse placée à l'ouest sous une sorte de coupole dont la porte s'ouvrira sous l'action d'un ressort placé tout proche. Activez alors votre fumigation et allongez votre main, vous trouverez une boîte en or. Parfumez-la avec de l'agalloche et de l'ambre, puis ouvrez-la, vous y trouverez une bague magique. Prenez-la et cachez votre secret à vos compagnons sans faire attention à d'autres objets, car à la bague est attaché un génie puissant qui vous apportera tout ce que vous désirerez; il faut donc la conserver comme (on conserve) l'iris dans le noir de l'œil et le cœur dans sa cavité. Prenez-la et remettez la colonne telle qu'elle était. Dirigez-vous ensuite vers le chien; parfumez-le avec du poil de gazelle mâle, des plumes d'aigle, des graines de ricin, des écorces de lebakh, des arêtes de torpille, du lait d'enphorbe et de la sandaraque qu'il faut broyer fin, pétrir avec du vin d'offrande, rouler en pilules et laisser sécher à l'ombre. Mesurez une coudée et demie vers l'est, à partir du chien, puis fouillez à la profondeur d'une taille d'homme dans du sable, des déchets de pierres, des noyaux de datte et de la glaise jaune; vous découvrirez une trappe en forme de meule qui n'a pas d'anneau, mais qui porte une croix. Ôtez cette dernière et attendez jusqu'à ce que les miasmes soient entièrement dissipés; descendez ensuite par un escalier de onze degrés qui vous conduira à une chambre creusée de main d'homme et ayant un demi-feddan de superficie. Parfumez et lisez sept fois l'incantation, puis passez dans la chambre du roi Arghadil qui contient soixantedix amas de dinars en or au nom du roi formant cent charges d'argent dont chaque pièce pèse huit drachmes. Vous verrez dans cette chambre trente chaînes d'or auxquelles sont suspendues des lampes contenant chacune une pierre précieuse qui éclaire l'endroit. Ces objets valent toutes les richesses qui

se trouvent là; ils éclairent l'endroit comme si le soleil y pénétrait. Aussi trouve-t-on dans ladite chambre beaucoup d'autres objets dont Dieu seul peut rendre compte. Gardez-vous de toucher aux pierres précieuses, ni au lit du roi qui est en bois de genévrier incrusté de perles fines et de pierreries. Le roi est assis, portant sur la tête une couronne incrustée de chatons et de pierres précieuses: il a à côté de lui une épée qui vaut la moitié de la richesse que je viens de décrire et qui est incrustée de pierres précieuses et de spath. Il a sur lui une couverture brodée d'or.

Vous verrez également dans la dite chambre un joli bassin en albâtre, qui contient dans un peu d'eau un crocodile auquel il ne faut pas toucher pas plus qu'à l'argent, avant que son mouvement soit entièrement calmé, sinon le crocodile s'agrandira à tel point qu'il pourra vous avaler, vous et votre compagnie, même si vous étiez au nombre de plusieurs milliers.

Vous remarquerez sur la tête du roi une couronne en or sur laquelle ont été gravés dans la langue des anciens des noms que vous graverez autour du bassin, afin que l'eau se calme et ne déborde plus, et que le mouvement du crocodile cesse.

Prenez alors des richesses ce qui vous suffira, et sortez de la chambre, encens toujours au feu et récitant continuellement l'incantation, puis couvrez l'endroit avec de la terre telle qu'elle était. Quant aux brebis, elles sont pour vous des mystères. Vous les voyez dispersées sur le toit de la chambre et ne contenant aucune chose de valeur. Il ne faut donc pas en approcher. Apprenez cela. Voici l'incantation à réciter: * Saqfar, Milakh, Shelakh, Hontosh, Malakh, Abiash, Boftohosh, ô génie! sois impuissant et étouffe-toi par la puissance de ces noms ».

Retenez bien cette science précieuse, en abandonnant la paresse, et vous mangerez du miel. Gardez-vous de la trahison. Dieu est le plus savant.

Quant aux tombeaux des habitants d'Almas, vous pouvez y arriver de la manière suivante. Lorsque vous serez allé à Aboulgawsaq et de là au couvent, laissez ce couvent derrière vous, en prenant à l'ouest, et vous verrez des forteresses blanches. Marchez jusqu'au bout de ces forteresses et laissez la forteresse orientale à gauche et celle qui est à l'ouest à droite: vous rencontrerez, en avançant, des collines qui se suivent dans la direction sud. Rendez-vous vers cet endroit, vous verrez un morceau de bois dont les bouts ressemblent à une tête. Partez

de la montagne, en vous dirigeant vers le sud de ce morceau de bois et de là regardez vers le sud de ladite montagne; vous verrez un amas de sable rapporté, semblable à une tente, et qui a sur la pointe une croix rouge en pierre. Arrêtez-vous près de cet amas et regardez dans la dépression qui est en face, vous verrez sur la montagne qui vous semblera comme une forteresse, une plate-forme noire.

Marchez autour de cette montagne, puis dirigez-vous vers la plate-forme, et vous trouverez les tombeaux cherchés, qui se reconnaissent d'abord à ce que le sol résonne et produit un tintement sonore et un bruit, et ensuite aux fragments de jarres qu'on trouve épars au-dessus. Fouillez dans n'importe quel tombeau, vous trouverez à la profondeur d'une taille d'homme une trappe qui ferme une caverne; dans celle-ci il y a une cellule contenant un mort avec tous ses biens. La fumigation doit être faite avec du poil de chameau, du kondor, de la sandaraque, du bdellium, du styrax liquide et sec. Attention à toute perfidie. Dieu est le plus savant.

Le manuscrit n° 4609 donne à la page 166 le même texte avec les variantes suivantes: Au commencement de la description, *au lieu de*: Montez-y et faites des fumigations, *lisez*: «Montez au-dessus et fumez avec du kondor, de la sandaraque, du bdellium, du styrax liquide et sec, du vitis, des graines de l'acacia Lebakh, de la coquille d'œuf d'autruche, du poil de hérisson, de la soie de porc, des dents de serpent et de l'écaille qu'on doit piler fin, pétrir avec du vin d'offrande, rouler en pilules grosses comme le pois et laisser sécher à l'ombre».

Après «Attention à ne pas être tué par trahison», *lisez*: «Récitez l'incantation suivante: «Saqtar, Malikh, Shelakh, Hofoush, Melash, Ahïash, Bawqatawhoush, ô génie, sois impuis-
sant et étouffe-toi par la puissance de ces noms.»

Pour le reste de cette description, voir les pages 6 et 7.

§ 265. — LE COUVENT D'ABOU-BOTME.

Le couvent d'Abou-Botme de la dépendance d'Ashmounéin était connu anciennement sous le nom de «Village des Coptes». Dirigez-vous vers l'ouest de ce couvent et suivez la route charretière; vous trouverez à une étape de distance une coupole bâtie en briques et sous laquelle se dresse un mastaba. Arrêtez-vous à cette coupole, regardez vers l'ouest, et vous verrez deux montagnes qui semblent être là pour une marque. Allez et passez entre elles; vous trouverez un wadi ouvert. Marchez-y pendant une demi-journée environ;

vous rencontrerez un arbre qui peut par son ombre protéger contre la chaleur cent hommes et un cavalier avec sa jument. Les feuilles de cet arbre ressemblent à celles du saule, et elles guérissent tout malade qui les flaire. Vous trouverez également un terrain d'une teinte jaune; creusez-y, et vous mettrez au jour des cailloux que vous fondrez pour obtenir d'un rotoli sept onces d'or pur. Prenez autant qu'il vous en faut. Dirigez-vous ensuite vers l'ouest; vous verrez à une petite distance une montagne blanche sous laquelle ont été déposés des lingots et des dinars appartenant aux ouvriers qui travaillaient dans cette mine. Montez sur cette montagne, regardez vers l'ouest, et vous verrez un wadi de sable jaune. Fouillez-y; vous découvrirez des cailloux aussi lourds que le plomb. Prenez-en pour les fondre avec du natron et du tinkar; un rotoli de ces cailloux donne sept onces de l'or pur que Dieu a créé dans cette terre. Regardez vers le sud, et vous verrez un wadi à travers lequel passe un chemin étroit, que vous suivrez pendant une heure; il vous apparaîtra de la terre noire dont un rotoli donne six onces (d'or). Ce sont des minerais que Dieu avait créés et qu'il fit se manifester dans ce terrain. Prenez-en autant qu'il vous faut. Dieu est le plus savant.

Cette description se trouve reproduite à la page 82 du manuscrit n° 1300.

§ 266. — ASSIOUT.

Dirigez-vous vers la grotte devant laquelle on voit représentée l'image d'une vache suivie de son petit, et creusez juste au-dessous de la queue du veau; vous découvrirez de l'argent. Prenez-en ce qu'il vous faut. Dieu est le plus savant. Cherchez là encore l'église d'Abou-Manqourah, reconnaissable à ses six portes semblables dont une est isolée. Si vous y pénétrez par cette porte, vous trouverez l'autel à droite et tout près l'image d'une shammas; creusez juste sous ses pieds à la profondeur d'une coudée, et vous découvrirez un puits plein d'argent. Prenez-en ce qu'il vous faut. Dieu est le plus savant.

Si vous arrivez à la montée d'Assiout, vous verrez là dix pores conduits par deux bergers dont l'un est appuyé sur une canne portant l'image d'une croix et regarde par terre; l'autre berger, qui met le doigt à la bouche, regarde un pore qui a été tué par d'autres pores. Creusez sous ce dernier berger à la profondeur de trois coudées; vous mettrez au jour un bassin qui contient quarante mille dinars romains. Les fouilles peuvent descendre à la profondeur

d'une taille d'homme. Fouillez sous le porc du milieu, qui a le pied de devant coupé; vous trouverez une maçonnerie que vous abattrez et vous découvrirez un caveau plein d'argent. Otez le tout; vous verrez au-dessous trois sarcophages contenant chacun dix jarres pleines d'or et une caisse qui renferme des pierres précieuses ainsi que des perles fines. Prenez ce qu'il vous en faut et faites des fumigations avec du stagonias, de la sandaraque, du bdellium, de la soie de porc. Attention à ne pas être tué par perfidie. Dieu est le plus savant.

§ 267. — DAGLAH ET RAYANAH.

(En marge.)

Dirigez-vous vers le plateau situé près de Farkhatéin; vous y trouverez, dans un terrain sablonneux, mou et jaunâtre, six tombeaux groupés dont un seul est isolé. Tout près de ce dernier s'élèvent un tell blanc comme le grès et un autre tell en syénite rouge et tachetée, et vous reconnaîtrez ces tombeaux à l'existence de trois tells occupant un seul endroit. Lorsque vous les aurez découverts, agenouillez-vous par terre pour remercier Dieu, mesurez à partir de la pierre bigarrée jusqu'au bloc de syénite rouge, en allant vers le sud, puis prenez la même distance de la pierre bigarrée vers le sud, et creusez à la profondeur d'une qamah dans du gros sable et des graviers; vous trouverez une plaque bouchant l'entrée d'un réduit. Descendez ensuite par un escalier de six marches; vous trouverez une porte qui donne accès à une chambre occupant une superficie de dix feddans, et qui est soutenue par des colonnes taillées dans le rocher par les Persans (?). Vous y trouverez des cercueils contenant des rois et des princes au nombre de cent cinquante, qui furent de grands sages; ils ont à côté d'eux leurs richesses et ils sont couchés sur des lits. Prenez de ces richesses autant que vous voudrez, sans toucher aux cadavres, puis, en sortant, remettez tout en son état antérieur, en faisant des fumigations avec le stigmate de l'ambre, de l'agalloche et du benjoin trempés dans l'eau de rose. C'est tout.

§ 268. — MADINET-IL-GAHIL OU VILLE DE L'IGNORANT.

(En marge.)

Éloignez-vous de cette ville à la distance d'une étape; vous trouverez

dressées des colonnes qu'on peut prendre, en les regardant, pour des bornes indiquant le chemin, mais ce sont cent vingt et une tombes. Tout près d'elles, vous verrez de belles idoles ayant les doigts pointus; creusez sous la main de n'importe quelle idole, vous découvrirez des lingots dont vous pourrez prendre ce qu'il vous faut. C'est tout. Dirigez-vous aussi vers le couvent de fer (Deh-il-Hadid), qui est situé en face de Fashn, puis partez de là vers l'observatoire grec élevé sur la montagne connue sous le nom de Qasr-Saṭraf. Laissez l'observatoire debout, car quiconque le voit, le prend pour une marque indiquant le chemin; tout près de là se trouvent cent quatre-vingts tombeaux surmontés de pierres écrites et de bois de teck, et non loin de là cinq autres grandes tombes appartenant au roi, à son épouse, à sa mère et à son vizir. Fouillez près de la tête de chaque tombe à la profondeur de deux qamals: vous trouverez dans une chambre le mort couvert de riches vêtements, paré de bijoux et ayant à côté de lui un quintal d'or. Quant aux autres tombeaux vous pourrez y fouiller à la profondeur d'une seule taille d'homme: vous y trouverez le mort avec son argent. C'est tout.

§ 269. — TARTOUC IL-MALEK.

Enfoncez-vous dans le désert de ce village le onzième jour du mois lunaire: vous trouverez une église percée d'une seule porte et dite église de Michel. Entrez-y, encens au feu, et faites une excavation d'une coudée de profondeur à l'intérieur du seuil, en creusant dans du macadam et du plâtre bien dur: vous trouverez un vase et six dinars que vous pourrez prendre. Dirigez-vous ensuite vers l'autel et détruisez-le: en fouillant au-dessous à la profondeur d'une taille d'homme, vous trouverez un bassin plein de biens et d'ustensiles d'église en or et en argent que vous prendrez. Si vous n'arrivez pas à trouver cela, retournez à la porte, puis mesurez à partir de là, vers l'intérieur, cinq coudées, et creusez à la profondeur d'une qamah dans un mur d'une grande coudée d'épaisseur bien bâti avec des briques, du plâtre et de la chaux: vous croiriez qu'il est surmonté d'une montagne. Il faut le détruire sans vous impatienter, sinon vous perdriez beaucoup de biens. Quand vous aurez détruit l'épaisseur d'une coudée, vous trouverez une dalle brisée que vous enlèverez sans vous presser de sortir, sinon vous péririez. Activez votre lumière et

regardez à gauche un ressort sur lequel vous récitez l'incantation suivante : -Hom. Hithia. Gouh. Kitouh. Matbouh, cessez de faire ce mouvement-. Après quoi vous tournerez le ressort, en le tirant vers vous avec un crochet, et le frappeur tombera. Entrez alors; vous trouverez dix cellules pleines d'armes, de pierreries, de rubis, d'émeraude et beaucoup de richesses. Vous trouverez également deux cents pots remplis de livres de science. Ne cessez pas les fumigations jusqu'à ce que vous sortiez; votre parfum doit être fait avec du sang-dragon, du poil de guépard mâle et du poil de panthère. Prenez ce qu'il vous faut. En sortant, remettez tout à sa place. Attention à la trahison. Dieu est le plus savant.

§ 270. — ТИТΟΥТ.

Cherchez-y le chenal du Nil et suivez-le à pied, vers l'ouest, jusqu'au tiers d'un jour, et vous apercevrez sur la droite une grotte dont la façade est tournée à l'est et sur laquelle sont représentées à l'ouest la figure du soleil, à l'est celle de la lune. Lorsque vous fixerez vos regards sur la figure du soleil, vous apercevrez un autel, dont vous détruirez trois assises, afin de découvrir de l'argent et de l'or. Si vous ne réussissez pas de la sorte, enlevez la figure du soleil, qui est en maçonnerie, et vous trouverez à l'intérieur un serpent que vous rendrez inoffensif avec sept feuilles de palmier vierge et sept coqs, à condition de lui jeter un coq et une feuille jusqu'à ce que les sept feuilles et les sept coqs soient épuisés. Lorsqu'il aura été rendu inoffensif, pénétrez dans une cellule; vous trouverez sept ardebs d'or que vous pourrez emporter. Sortez, en prenant garde à la trahison. Dieu est le plus savant.

§ 271. — ТИТΟΥТ.

Dirigez-vous vers le couvent bâti avec des briques crues vers le sud, et rendez-vous dans une grotte vide située à l'est, et près de laquelle s'élève un grand kom qui lui sert de repère. Lorsque vous l'aurez vue, pénétrez dans la grotte et fouillez au centre à la profondeur d'une taille d'homme; vous trouverez une trappe que vous enlèverez. Descendez un escalier de vingt-cinq degrés et vous trouverez une porte que vous franchirez sans crainte sans que

rien puisse vous déranger. Vous trouverez, en fumigeant avec de l'encens d'église, sept vasques pleines d'argent, d'objets précieux, de vases du couvent. Prenez autant qu'il vous en faut, puis remettez la grotte en son état primitif. Attention à la trahison. Dieu est le plus savant.

Les trois descriptions précédentes n^{os} 269, 270 et 271 concernant le village de Tah-tout se trouvent mentionnées sous une seule rubrique aux pages 193 et 194 du manuscrit n^o 4609, mais avec de légères variantes.

§ 272. — SHARROUAH.

(En marge.)

Lorsque vous y serez, demandez où se trouve le couvent de Zéitoun et cherchez-y un quart de feddan qui est parsemé de grenouilles en pierre. Quand vous aurez trouvé ces grenouilles, prenez-en quelques-unes et mettez-les au feu; la pierre qui les couvre tombera en morceaux et vous verrez que l'intérieur est en or pur, portant de l'écriture (?).

§ 273. — BAYAD SHARROUAH.

Cherchez dans cet endroit une montagne de couleur rouge, et, en face, une autre de couleur blanche où vous monterez du côté ouest; vous trouverez, chemin faisant, huit boutiques bâties en briques. Pénétrez dans n'importe laquelle de ces boutiques et creusez au centre, à la profondeur de deux qamahs et demie; vous découvrirez des bassins pleins d'argent. Prenez ce qu'il vous en faut. Les huit boutiques sont toutes de même. Brûlez en guise d'encens de l'agalloche et du benjoin. Dieu est le plus savant.

§ 274. — TARIQ-BAYAD.

Tariq-Bayad est situé sur la rive du Nil béni. Lorsque vous y serez, dirigez-vous vers le grand escalier qui est dans la montagne qui donne sur le Nil, et tâchez d'apercevoir un petit escalier ménagé dans le rocher, au sud duquel se trouve une niche carrée; vous verrez sur l'escalier sept mastabas bâtis et couverts de sable, qui vous apparaîtront comme des collines. On dit, selon

une autre tradition, qu'au sud de l'escalier se dresse une colonne blanche portant une inscription grecque, et que, vers l'est, se trouve une grotte sur l'entrée de laquelle est représenté un crocodile; à l'est de la colonne il y a un siège ménagé dans la montagne, mais sur l'escalier même. Si vous voyez tous ces indices réunis, assurez-vous de la fortune que vous aurez de la part du donateur par excellence. Éclaircissez et commencez les recherches sous l'arche de l'escalier qui est taillé dans le rocher; vous y trouverez une jarre en cuivre pleine de monnaies romaines et scellée avec du plomb que vous pourrez faire fondre au feu. Vous trouverez également dans l'escalier une église, devant la porte de laquelle reposent des morts avec beaucoup de richesses. Au sud du même escalier, il y a une grande niche carrée sur laquelle coule l'eau du torrent; vous verrez là des pierres entre petites et grandes, et parmi elles, il y a un grand bloc qui bouche un puits. Ôtez-le et descendez par cinq degrés qui vous conduiront à une pièce renfermant la richesse de certains Romains. Vous verrez dans cette pièce une entrée étroite et une lucarne qui sert à donner de la lumière. Si vous pouvez pénétrer dans l'église, faites-le, sinon descendez par un escalier dans la montagne, en pénétrant par la niche sans crainte; quand bien même elle vous paraîtrait affreuse, ne tremblez pas, mais descendez-y, car il n'y a rien là qui puisse vous effrayer, et vous arriverez à une pièce qui renferme sept filles vierges ayant sur elles des bijoux et de riches vêtements ainsi que des pierres précieuses, des chatons, des minerais et de l'argent, etc. Prenez ce qu'il vous en faut. Quittez ensuite cet endroit et cherchez au nord de l'escalier sept tombeaux qui contiennent beaucoup de richesses. Dirigez-vous vers la colonne carrée qui reste debout et qui porte une inscription grecque: renversez-la et fouillez au-dessous à la profondeur d'une taille d'homme, et vous trouverez un bassin plein d'argent. A l'est de l'escalier se trouvent dix mastabas où reposent des morts qui conservent à côté d'eux leurs richesses. Prenez celles-ci et dirigez-vous ensuite vers le siège; vous trouverez au sud un petit amas de pierres que vous déblaierez pour creuser au-dessous; cela vous conduira à l'intérieur d'une église qui contient beaucoup de richesses et beaucoup d'autres objets. Prenez ce qu'il vous en faut. Encens d'églises au feu en pleine lune et au moment où la Rifiqa (constellation de plusieurs étoiles) compte ses étoiles au pair. Attention à toute perfidie. Dieu est le plus savant.

§ 275. — SHARROUNAH.

Partez du nord-est de Sharrounah, en marchant en plein jour pendant trois heures; dès que vous aurez rencontré trois tertres séparés par un ravin, cherchez en face, vous en verrez trois autres que vous laisserez pour marcher plus avant, et jusqu'à ce que vous trouviez dans un tell trois pierres rondes entourant un puits. Attachez une corde en filament de palmier et descendez dans le puits; vous trouverez, en vous tournant vers le sud, deux oiseaux figurés l'un à droite et l'autre à gauche. Si vous tournez l'oiseau de droite, l'eau tarira et vous descendrez au fond du puits; vous y trouverez une niche où vous pénétrerez, en activant votre lumière sans crainte. Lorsque vous aurez fini votre affaire, tournez l'oiseau de gauche, et l'eau reviendra dans le puits comme elle était, sans difficulté ni obstacle. Prenez ce qu'il vous faut. Dieu est le plus savant.

§ 276. — TARIQ-BAYAD.

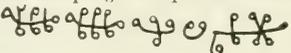
Dirigez-vous vers le grand escalier, regardez à droite, et vous verrez au sud, dans le sol, une cellule carrée de quatre coudées de superficie; au-dessus de la porte on voit représenté un moine précédé d'un baudet grisâtre, mais le moine tient de la main droite une béquille et de la main gauche la tête du baudet. Faites des fumigations et fouillez sous le ventre de l'animal à la profondeur d'une coudée; vous découvrirez une pierre bâtie que vous enlèverez, et vous pénétrerez dans une cellule pleine d'argent. Prenez ce qu'il vous en faut. Encens d'églises au feu. Attention à la trahison. Dieu est le plus savant. Mesurez ensuite dans le mur une demi-coudée à partir du pied droit du moine et défoncez-le avec un pic; vous mettrez au jour une niche contenant des jarres en cuivre pleines de dinars, estimées à un quart de weiba. Prenez ce qu'il vous en faut. Dieu est le plus savant.

§ 277. — SHARROUNAH.

Dirigez-vous vers l'église d'Abou-Kél, située au sud du château sur lequel est représentée une ânesse, et pénétrez-y; vous y verrez une image gravée, et

vous creuserez le sol, sous les pieds de cette image, à la profondeur d'une qamah et demie. puis vous trouverez un pot contenant une *badrak* d'argent estimée à dix mille dinars. Prenez-la et dirigez-vous ensuite vers la caverne du soleil et de la lune éclipcée; celle-ci est la seule qui soit représentée au plafond de la caverne. Juste au-dessous dans le sol, se trouve un bassin vide que vous enlèverez pour fouiller dessous: vous découvrirez un bassin contenant quatre quintaux d'argent. Prenez-les, en faisant attention à la trahison. Dieu est le plus savant.

§ 278. — SHARROUNAH.

Cherchez, dans le désert de Sharrounah, un walgalh terminé en impasse, et vous y verrez représenté un chameau décapité et tourné vers l'est; c'est un chameau de couleur rouge, au corps gros, qui se reconnaît à trois lignes ainsi tracées sur son milieu :  , et à une seule ligne ainsi écrite sur sa jambe gauche : لاصالهاداه . Lorsque vous aurez vu cela, assurez-vous d'une grande fortune, car c'est le chameau qu'on doit chercher dans l'église du Qommos (higoumène); il faut le respecter humblement et le parfumer tout autour avec du stagonias, de la sandaraque, du vitis et de l'agalloche. Chauffez un bâton de cire pour cacheter votre main droite et, pénétrant dans le liwan, vous y trouverez vingt-quatre pots pleins d'un élixir dont un mithqal, ajouté à mille mithqals de plomb, les convertit en or. Plus haut (dans le liwan), on trouve quatre espèces de collyres secs qui guérissent la cécité et sept bagues magiques; quiconque en met une dans son doigt, voit apparaître un géant qui se met à sa disposition et qui lui apporte aussi vite que possible tout ce qu'il demande. Prenez ce qu'il vous faut et remettez tout à sa place en sortant. Attention à la trahison de vos compagnons. Dieu est le plus savant.

§ 279. — MÊME VILLAGE.

Vous y verrez une porte au Midi. Mesurez avec une corde à partir de la caverne jusqu'à ce mihrab, puis pliez la corde en deux et fouillez au point

médial jusqu'à la profondeur d'une coudée; une ouverture semblable à celle d'un fourneau vous apparaîtra et vous laissera voir deux cavernes creusées de main d'homme et contenant chacune huit personnages, qui sont les rois de ces cavernes. Pénétrez dans un couloir où sont ménagés douze grands degrés conduisant au fond, à une grande salle. A partir de la pierre dite *korli*, qui est la troisième pierre, vous trouverez à droite un couloir donnant accès à une belle chambre creusée de main d'homme, et à laquelle on accède par quatre degrés; vous verrez qu'elle est aussi grande qu'une natte et qu'elle est couverte de sable. Déblayez le centre de ce sable, et vous découvrirez une trappe fermant une citerne, laquelle est pleine de lingots pesant chacun cent mithqals. Marchez dans le couloir de la dite chambre; vous trouverez devant vous une porte que vous ouvrirez pour passer dans un autre couloir, et où vous apercevrez en face deux portes très voisines l'une de l'autre et fermées de deux rideaux. Ouvrez la porte de droite et pénétrez dans une salle couverte de sable rouge; vous verrez au milieu un cynocéphale assis et qui désigne du doigt un certain endroit. Activez alors votre fumigation et votre incantation, et faites une ouverture dans cet endroit, puis descendez par vingt-cinq degrés dans une salle qui contient vingt compartiments se faisant face l'un à l'autre, mais dont le premier est, à lui seul, aussi long et aussi large que tous les autres réunis; vous verrez dans les petits compartiments des objets innombrables et dans le grand, le roi Abou-Shamah, ayant près de sa tête un très grand nombre de talismans et d'objets magiques, tels que ceux dont nous avons fait mention plus haut. Vous verrez aussi trois glaives suspendus à une forte chaîne au plafond du compartiment. Ces glaives sont magiques et si vous tirez l'un d'eux devant des soldats, il les mettra en déroute; la poignée est en bois de genévrier et incrustée de perles fines, de pierres précieuses et ornée de feuilles d'or rouge. Gardez-vous de pénétrer par la porte de gauche, car elle donne accès au jardin du roi et tout ce qu'il renferme est empoisonné. Vous n'avez donc rien à faire là. Prenez ce que vous désirez parmi les objets dont je viens de donner la nomenclature en faisant continuellement des fumigations et en récitant l'incantation jusqu'à votre sortie; puis remettez tout en place, en brûlant de la sanderaque, du kondor, du ladanum, du styrax liquide et sec, du loup-cervier, des graines de caroube, des graines de chloroforme, de jusquiame, de facore, de l'assa foetida, une

corne de chèvre, de la coquille d'œuf d'autruche, de la caroube sauvage, du lupin sauvage et ordinaire, de l'antimoine ordinaire, à dose égale, que vous pétrirez avec du vin vieux, puis roulerez en pilules, laisserez sécher à l'ombre et ferez brûler pilule par pilule jusqu'à votre sortie, tout en récitant continuellement l'incantation suivante : - Baâlshaqesh, Mihraqesh, Barkiaz, Thahou, Nour-il-Arkiaz, latghab, Soçam, Hoçam, Shamkhitha, Ashmakhitha, Shimrakh, le plus hautain que tout Barakh, par la puissance de celui qui par son apparition sur la montagne l'a abattue et Moïse tomba alors en défaillance, je vous conjure, ô esprits ! d'exaucer et d'éviter tout mal à celui qui récite cette incantation et de lui montrer une issue en paix par la puissance de ces noms et par El-Shalaà, laoud, Iouiah, Batkeh, Bitekghal, Iaseï, Kaï, Mimial, Moçei-lak, la-al, par le nom commencé par Al et terminé par Al, par la puissance de ceux qui craignent son aspect et tombent en défaillance devant sa grandeur. Exauce, ô esprit ! et empêche quiconque voudra faire du mal à qui récite cette incantation. - Lorsque vous aurez fini votre opération, passez dans un couloir et faites des fumigations avec de l'agalloche et des stigmates d'ambre, puis arrosez le couloir avec de l'eau de rose parfumée de musc pour remettre les esprits-gardiens dans leur état primitif. Prenez des précautions contre vos compagnons et contre leur ruse. Dieu est le plus savant.

§ 280. — ABOU-SHAMAH.

Quittez Abou-Shamah et marchez vers l'est jusqu'à ce que vous arriviez à un wadi entrecoupé de plusieurs ravins. Dirigez-vous vers Abou-l-Dahim et cherchez-y un enfoncement (walgah) où l'on voit un creux dans lequel coulent les eaux de pluie et de torrent; montez au-dessus, et vous verrez, au sud, deux grands tombeaux qui renferment les dépouilles des pages du roi Manawell, le père du roi Abou-Shamah. Cherchez là aussi un kom noir qui n'a pas son pareil mais qui touche à la montagne, puis regardez bien dans le sol de ce kom, et vous verrez une fente énorme qui permet à un cavalier d'entrer avec sa jument et sa lance, et d'y faire passer trois charges. Si vous avez la chance de la découvrir, invoquez le nom de Dieu, faites-y cinq cents pas et vous remarquerez que, plus vous avancez, plus elle devient étroite. Ne vous inquiétez pas pour votre passage, car vous perdriez la souveraineté en ce

monde, mais continuez à marcher, et vous arriverez à un puits qui contient trois pots de grès et vous verrez par là un tell de débris et trois autres degrés enfouis. Enlevez tout le sable; vous découvrirez un chemin qui monte vers la montagne et qui est bordé d'une banquette: si vous passez sous la banquette, vous trouverez une porte avec un anneau qui porte des inscriptions grecques et une marque. Tirez l'anneau: la porte s'ouvrira et vous la franchirez sans crainte. Vous trouverez au delà une grande et belle chambre contenant cent ardebs de boue philosophale. Chauffez cette boue au feu jusqu'à ce qu'elle devienne rouge, puis trempez-la dans du vinaigre pur: elle s'émiettera. Vous verrez dans la même chambre un monceau et un lit royal sur lequel le roi est couché, entouré de pierres précieuses, de rubis assortis tels que personne n'en a jamais vus, ni n'a entendu parler de rubis pareils, ni même n'a jamais soupçonné qu'il en pouvait exister d'aussi beaux. Près de sa tête on voit soixante-dix flèches magiques, destinées à tuer les ennemis. Si vous faites l'image de votre ennemi avec de la cire et que vous écriviez sur la tête de cette image le nom de cet ennemi et celui de sa mère, puis que vous perciez le cœur de cette image, en lançant une des dites flèches au moyen d'un arc, et en disant: «Je tue tel roi de telle ville», l'ennemi tombera mort. Si la flèche perce sa nuque, la tête de cet ennemi sera décapitée. Apprenez cela, car c'est l'œuvre des esprits magiques qui possèdent les flèches. Vous verrez près de la tête de ce roi une boîte contenant quarante-huit bagues appartenant à quarante-huit géants, si quelqu'un porte une de ces bagues, le génie lui apparaîtra et se mettra à sa disposition. S'il désire être invisible, le génie le cachera aux yeux tant que la bague restera dans sa main.

Si vous voulez entrer dans cette pièce, parfumez-vous avec du stagonias, de la mandragore et du styrax pétris dans du sang humain provenant d'une saignée, à condition que votre entrée ait lieu un vendredi ou un samedi en pleine lune et que vous récitiez continuellement l'incantation suivante: - Baâl-shaqesh, Mihraqesh, Aqshamqesh, Shaqmounbish, Rekinshar, Ashlekh, Bar-kiaz, Hawra, Alarkiaz, Iaskioub, Iaskioub, Bishghab, Alghioub, Bittoun, Biçouçam, Houçam, Shamkhisha, Shemrakh, Shemrakh, Ashmekh, Shamakhi, le plus hautain que tout Barakh, par la manifestation du Seigneur sur la montagne celle-ci a été abattue et Moïse tomba alors en défaillance. Je vous conjure, ô esprits! d'exaucer et de céder au lecteur de cette

incantation (ce qui vous a été confié) et de lui donner accès par la puissance de ces noms magiques et par Al-Shalaà, Yaou, Ioubieh, Ieh, Ioub, Ioub, Ieh, Ioub, par la puissance de Bâitkeh, Bitekfal, Moteï Lak, Ia-al, par le nom commencé par Al et terminé par Al, par ceux qui craignent sa puissance et tombent en défaillance devant son respect. Exauce, ô esprit! et empêche tout ce qui veut faire du mal au lecteur de cette incantation, à ses compagnons, à ceux qui sont avec lui et à ceux qui ne veulent pas bien lui obéir, par la puissance de ce mot répété mille fois : « Grand Dieu qui a seul la force et le pouvoir ».

§ 281. — MONTAGNE ROUGE.

Gravissez cette montagne et dirigez-vous vers le sud-est; vous rencontrerez une dépression de couleur blanche renfermant un puits. Faites des fumigations, descendez-y et creusez; vous trouverez un souterrain qui vous conduira à sept cachettes pareilles, bâties avec des briques cuites. Allez jusqu'au bout; vous trouverez trois autres souterrains et au-dessous du troisième une niche carrée et munie des poignées, qui n'est visible que lorsqu'on y monte. Pénétrez-y doucement, en activant votre parfum et votre lumière; vous y trouverez une pièce carrée de la grandeur d'une natte. Entrez-y et regardez du côté est; vous verrez une colonne couleur de lentille et construite avec de la boue philosophale. Déplacez-la pour découvrir des degrés qui vous mèneront à un endroit qui communique avec quatre souterrains, deux à droite, un à gauche et un autre en face. Ce dernier vous mène au front de la montagne, mais il ne faut pas le franchir, car un bourreau se tient à l'entrée. Regardez au pied du mur et fouillez à la profondeur d'une coudée; vous découvrirez une plaque avec un anneau en airain. Tirez-le vers vous, une trappe s'ouvrira et donnera accès à un puits. Dirigez-vous vers ce puits; vous y trouverez une chaîne fixée que vous détacherez et le frappeur tombera alors en faisant un grand bruit. Remettez-le à sa place et montez; vous verrez alors que le bourreau n'est plus là. Pénétrez au fond, et vous arriverez à une porte fermée et surmontée d'une ouverture, mais la clef en est à sa place. Prenez-la et ouvrez, puis entrez dans une chambre contenant des lampes en or, des chaînes en or ornées de pierres précieuses et de rubis qui éclaire comme la lampe sur la

porte de la chambre. Vous verrez sur la porte de l'autre chambre un filet de perles fines bien fait et auquel sont suspendues des clochettes en or et en argent. Prenez garde de les toucher, autrement elles tinteraient et vous tomberiez tous morts. Il faut boucher légèrement toutes ces clochettes avec du coton l'une après l'autre, et passer à une troisième porte qui a sa clef dans la serrure. Ouvrez-la : vous entrerez dans une grande chambre de vingt grandes coudées de longueur sur une largeur pareille. Tout autour, dans les murs, il y a douze armoires dont quelques-unes sont pleines d'argent, d'autres d'armes et d'objets précieux; vous y verrez également une mare dans laquelle se trouve un coq. Il ne faut pas approcher de lui, autrement vous péririez vous et vos compagnons. Dirigez-vous vers l'armoire isolée qui est à droite, et qui se reconnaît à ce qu'elle a devant son ouverture une veilleuse en pierre précieuse qui éclaire comme une lampe allumée. La clef y est encore. Entrez chez un roi couché sur un lit d'ébène orné d'or et incrusté de perles fines et de pierreries : c'est le roi Andrawos, le frère de Moqawqas, roi d'Égypte, et il a près de lui toutes ses richesses avec celles de son père. Vous verrez tous les produits de l'Égypte déposés dans cette chambre royale. Sous le lit il y a une plaque que vous ôterez; descendez vingt degrés, et vous arriverez à une porte à deux battants. Ouvrez-la et pénétrez dans une grande chambre, où les chevaux s'abritent chaque année contre le torrent et où l'on trouve beaucoup de chatons brillants, quatorze monceaux d'or contenant chacun dix ardebs de dinars bien mesurés, mais ne vous en approchez pas, car ils sont empoisonnés. Vous verrez là, à droite, un monceau isolé qui est le plus grand de tous : prenez-y ce qu'il vous faut. Tout ce que nous avons mentionné plus haut comme dépôts précieux, pierreries et rubis assortis, appartient à Andrawos, roi d'Égypte et frère du roi Moqawqas. Prenez tout ce que vous en voulez, mais prenez garde, mon fils, de ne pas être tué par trahison. Dieu est le plus savant.

§ 282. — LE CHEMIN DU QUATRIÈME Puits DANS LA MONTAGNE ROUGE.

C'était dans la montagne rouge qu'on taillait jadis les idoles. Lorsque vous y serez, dirigez-vous vers un wadi au commencement duquel vous tournerez à gauche pour aller à une grande place unie, puis, lorsque vous l'aurez passée, tournez un peu à droite; vous trouverez une walgalh d'une belle apparence, à

l'entrée de laquelle il y a un puits creusé à l'ouest, et qui se reconnaît à ce qu'il y a entre lui et la montagne une grande pierre indiquant le commencement de la walgah. Près de cette dernière il y a une dépression où se dresse une pierre. Ce sont les indices des puits du roi Âyadab; lorsque vous les aurez trouvés, il faut les accueillir favorablement, en vous méfiant des Égyptiens qui sont des traîtres. Prenez garde et méfiez-vous d'eux, en remerciant Dieu le plus ancien qui a été le Seigneur de David et de Salomon, pour vous avoir conduit à ces trésors antiques qui se trouvent renfermés dans le territoire égyptien. Citez le nom de Dieu et passez outre, car vous trouverez dans la direction nord-est, juste en face de vous, un souterrain qui vous conduira à une chambre semblable à celle d'un moulin. Cherchez-y des cachettes faites de main d'homme, et si vous désirez découvrir quelque chose de ces cachettes, attaquez celle du milieu qui se trouve vers l'ouest. Creusez-y un peu au commencement: vous trouverez une pierre debout que vous attaquerez jusqu'à ce que vous l'ayez percée, puis vous descendrez par une pente qui aboutit à un escalier. Suivez cet escalier jusqu'à ce que vous atteigniez un grand couloir qui donne accès à la grande salle. Marchez dans cette dernière, et vous trouverez des bassins placés à droite et à gauche qui montent à quatre-vingt-neuf et qui sont pleins d'argent: c'est la dîme religieuse pour les richesses contenues dans cette salle. Prenez-en autant qu'il vous faut. Si vous voulez avoir accès à une place plus large, pénétrez par le couloir, et vous trouverez au commencement une grande porte. Faites des fumigations, récitez l'incantation, prenez la clef de la croisée qui est à droite, puis ouvrez la porte et pénétrez: vous verrez deux statues debout tenant chacune une épée. Derrière chaque statue il y a une ouverture dans laquelle se trouvent une chaîne et un crochet; mettez la chaîne dans le crochet, et la puissance du bourreau deviendra nulle, puis faites de même pour l'autre chaîne, passez, et vous trouverez des carrés en albâtre blancs et noirs, mais prenez garde de marcher sur les carrés blancs, car ce sont des carrés qui basculent. Lorsque vous les aurez franchis, vous trouverez des compartiments à droite et d'autres à gauche et un seul en face. Dans ce dernier se trouve un lit d'agalloche Qaqalli revêtu de feuilles d'or et incrusté de chatons, de pierreries et de rubis; les pommes en sont des tiges d'émeraudes, et sur chacun des pieds il y a une pierre précieuse qui brille comme le soleil. Sur le compartiment s'étend un filet de perles fines orné de

franges de soie, et il faut l'enlever avec le crochet qui se trouve là et passer près du lit, pour voir la reine Ayad couchée et coiffée d'une couronne incrustée de pierreries de la meilleure qualité, revêtue d'une robe de grande valeur. Autour de la reine se trouvent sept caveaux contenant chacun un cadavre couché sur un lit : ce sont ses filles. Au fond de chaque caveau est un plat en or contenant une lanterne d'émeraude surmontée d'une pierre précieuse brillante. Autour de ces morts on voit beaucoup d'argent, des pierres précieuses et des rubis. Quant aux cercueils placés à l'intérieur du caveau, ils renferment les enfants du roi Ayad et ils sont faits de lingots en or pesant chacun dix mithqals; ce sont des lingots longs, attachés comme en fagots et entassés depuis le sol jusqu'au plafond. Prenez ce qu'il vous plaît sans toucher aux cadavres. Si cela ne vous suffit pas, dirigez-vous vers le compartiment contigu à celui de la reine, et vous y trouverez une porte conduisant à un couloir qui finit également par une porte: franchissez celle-ci et pénétrez dans sept liwans pleins d'or, de pierreries et d'émeraude. Prenez ce qu'il vous en faut. Vous verrez encore au fond un liwan sur lequel est tendu un filet en perles fines orné de pierreries assorties. En face du liwan on voit dressé un lit fait d'émeraude et de toutes sortes de chatons et de pierres précieuses. On y trouve un habit riche, orné de pierreries, et vers la tête trois livres: le premier traite la médecine, le second des métiers, et le troisième renferme tout ce qui est utile à l'homme. Cherchez près du liwan royal un escalier qui vous conduise à l'église invisible, et pénétrez dans celle-ci; vous verrez au fond un siège fait d'une seule pièce d'émeraude, sur lequel est assise une grande idole que le roi adorait et qui porte au cou un collier inappréciable. Vous verrez que cette église est pleine de chatons et ornée tout à l'entour de lanternes en or suspendues; dans ces lanternes il y a des pierres précieuses qui brillent comme la lampe. En outre, ladite église est pleine de toutes sortes de chatons, de bijoux, de riches vêtements, et elle renferme aussi le fouet philosophal, des sabots en bois, une béquille, un arc et des flèches avec lesquelles vous pourrez percer votre ennemi de manière à ce qu'il tombe mort sans vous avoir vu et que la flèche revienne à sa place. Là se trouve aussi un bonnet magique placé au-dessus d'un pieu en émeraude: si vous le portez, vous deviendrez invisible pour tout le monde. Comprenez cela.

Cherchez au bout du liwan une porte qui, par un couloir, vous mènera

près de la reine : vous trouverez chez la reine des richesses innombrables. Passez par la porte à gauche : elle vous conduira à la chambre du roi Khiran. La troisième porte, qui est également à gauche, donne accès à la chambre du roi Aboulamdani qui ressemble à un joueur de flûte. Pénétrez-y, vous trouverez une porte : s'il est impossible de l'ouvrir à cause des ressorts cachés, n'insistez pas, mais descendez dans une autre pièce où vous pourrez vous asseoir. Cherchez à droite, dans la direction nord-est, une cachette que vous déblaierez pour voir ce qu'il y a au plafond, des tessons et de la cendre. Creusez au-dessous dans des déchets de pierre, de la terre et des graviers écrasés comme le radis, et continuez à descendre ainsi en enlevant des pierres, de la boue, du sable jusqu'à ce que vous trouviez le plateau de la montagne. Celle-ci se défoncera et vous trouverez une fosse contenant une pierre fixée avec la maçonnerie. Otez-la; vous trouverez derrière elle un souterrain que vous suivrez jusqu'au bout, où il y a un puits. Descendez dans ce puits; vous y rencontrerez une porte, au commencement de laquelle il y a un endroit qui communique avec un couloir. Si vous n'arrivez pas à vous frayer un chemin par là et que le travail, mon fils, vous devienne trop difficile, cherchez au fond du puits, aussitôt que vous serez arrivé, s'il n'y a pas un autre puits situé à gauche. Descendez dans celui-ci, et vous verrez à gauche un souterrain où vous pénétrerez pour rencontrer, en passant, trois pierres qui ressemblent à des tombes. Franchissez-les; vous arriverez dans une pièce pleine de sable criblé. Cherchez là, au fond, une pente que vous déblaierez; vous verrez à la fin un endroit juste assez large pour qu'un homme puisse s'y asseoir. Sous cet endroit il y a une plaque que vous percerez, pour passer dans un souterrain en pente qui aboutit à des degrés communiquant au couloir de la chambre en question. Si vous éprouvez de l'appréhension, cette ouverture, mon fils, vous sera difficile. Alors, sortez du puits et dirigez-vous vers la pierre placée sous le ciel. Comprenez que le travail, dans la dépression située non loin de cette pierre, consiste à enlever du béton, des déchets de pierres, et à creuser dans une terre dure. Lorsque vous aurez percé cette terre, vous verrez un trou semblable au goulot d'une jarre, qui se termine par une pente et par un second puits renfermant un cercle; franchissez-le, et vous arriverez par un couloir dans la pièce bénie. Comprenez cela et gardez cette science précieuse, en évitant la paresse; n'ayant rien omis de ce qui vous pouvait être une cause d'échec, je vous ai

donné des conseils pour les ouvertures de l'endroit tout entier. Maintenant, je vous indique au complet la fumigation à faire. C'est du dragon, du styrax liquide et sec, des plumes de huppe, des graines de jusquiame, de l'hématite lenticulaire, une corne de chèvre, du benjoin, de l'agalloche, le tout trempé dans l'eau de rose. On pétrit le mélange, on le roule en pilules, puis on enveloppe celles-ci dans cinq écorces de Ban. On en fait des pilules aussi grosses que le pois et on les brûle trois par trois. Comprenez cela. Voici l'incantation à réciter : ~ Faqtish, Faqtish, Mahid, Mahid, Bahoub, Shelash, Denah, lahoub, Ardahoush, Kartoush, Dehiar, Washial, Al-lah lah, Waiah, Waah, Waiah, par Ashmakh Shamakh le plus haut que tout Barakh, ô serviteurs de ces noms (talismaniques), congédiez-vous, par leur puissance que Dieu vous bénisse-. Attention à ne pas vous faire tuer par trahison. Dieu est le plus savant.

§ 283. — LES TOMBEAUX DU VIZIR.

(En marge.)

Dirigez-vous vers Tennour Pharaon et laissez-le derrière vous, en faisant un mille ou plus vers l'est; vous trouverez quarante et une tombes, qui semblent de grandes pierres placées dans une dépression sablonneuse et qui ont la couleur des pierres. Creusez à la profondeur d'une basta environ, à douze pieds de distance, à l'est de chaque tombe: vous arriverez dans la montagne et vous trouverez une maçonnerie que vous détruirez pour descendre dans un puits à douze degrés. Ce dernier vous conduira à un caveau qui renferme un cadavre étendu sur un lit en or; il a près de lui un tas d'or. Le départ pour cet endroit doit avoir lieu en pleine lune. Faites des fumigations avec de l'encens d'églises, au moment où la constellation de Rilqa compte ses étoiles à l'impair. Remettez tout en place sans rien oublier, car vous n'aurez pas, plus tard, d'excuses à faire. C'est tout.

§ 284. — MONTAGNE ROUGE.

(En marge.)

Faites un demi-mille dans la direction est à partir de cette montagne: vous trouverez un tell formé de déchets de pierres, et sur le sommet duquel il y a une pierre noire que vous ôterez pour découvrir un bassin plein de lingots en or. Pas d'obstacle ni d'opposition. C'est tout.

§ 285. — BADRAT-EL-MOUBARAKAH.

(En marge.)

Suivez le chemin qui va de Badrat-il-Moubarakah à Akiad, puis dirigez-vous vers le sud à deux milles de distance; vous rencontrerez des tells arides, d'apparence rouge, épars çà et là, près desquels sont des tombes surmontées de grandes pierres. Fouillez à l'est de chaque tombe dans une dépression, à la profondeur de deux tailles d'homme; vous apercevrez des pierres cimentées avec du plâtre et de la chaux, et couvertes d'une trappe en plomb que vous soulèverez, puis descendez et vous trouverez un grand coffre-fort. Faites des fumigations avec de la sandaraque, du styrax, du mastic, des graines de jusquiame et du vitis. Pétrissez-les avec du vin vieux. Soyez studieux et non paresseux, sinon vous vous en repentirez.

§ 286. — CHEMIN QUI CONDUIT AUX MILLE TOMBEAUX D'HÉLIOPOLIS.

(En marge.)

Lorsque vous serez à Héliopolis, partez un dimanche, en prenant la direction sud-est et en faisant deux bons milles (un mille = 3000 pas), jusqu'à ce que vous soyez près d'un site appelé Iahmoum-il-Açwid, placé au-dessus d'une chambrette. Lorsque vous serez là, faites des fumigations et partez vers le nord-est à un demi-mille de distance, encens au feu; vous découvrirez une enceinte bâtie en pierre et en plâtre d'une forme ronde comme une cour, et qui renferme les mille tombeaux disposés en dix rangées dont une, celle du milieu, est tortueuse. Dans cette enceinte il y a deux portes qui ouvrent, l'une vers l'est et l'autre vers le sud-ouest. Tout près d'elle se dressent un rocher et une colonne portant gravée la science géographique; c'est un talisman qui arrête quiconque veut franchir l'enceinte pendant la nuit. Lorsque vous aurez vu cela, sachez que ce sont les mille tombeaux dont la recherche a fait périr beaucoup de personnes, parce qu'on les a cherchés à la façon des ignorants et sans avoir la science voulue: ils ne vous seront visibles que si vous opérez des fumigations près de Iahmoum (montagne noire). Franchissez donc la digue et fumigez, puis fouillez à l'est de chaque tombe et vous découvrirez une maçonnerie.

Détruisez-la, faites continuellement des fumigations, et vous trouverez une pente qui vous conduira à une pièce qui renferme un mort couvert d'une natte d'or et vêtu d'une cuirasse en or. Il a près de lui tout ce qu'il possédait de son vivant. Sachez que, si vous ouvrez une des tombes qui ne sont pas droites, vous verrez qu'elle donne accès à dix autres tombes. Les autres tombes sont de même. L'encens doit être composé d'agalloche, de stigmates de safran, de fiente de chameaux, de noyaux de caroube, de figues de sycomore. Prendre un mithqal de chacun de ces ingrédients, les broyer fin, les pétrir avec du sang humain, les rouler en pilules et les brûler en guise d'encens, en marchant près de lahmoum; les talismans et les cachettes seront alors découverts. Prenez-en ce qu'il vous faut. C'est tout.

A la page 40 du manuscrit n° 4609, il a été dit : DESCRIPTION DES MILLE TOMBEAUX D'HÉLIOPOLIS. — Partez d'Héliopolis en tirant vers l'est et vous arriverez, après cinq milles, à l'ahmoum noir qu'il ne faut pas dédaigner, mais, au contraire, accueillir favorablement. Quand vous serez là, dirigez-vous un peu vers l'est; vous trouverez une enceinte ronde semblable à une cour et qui contient dix rangées de tombeaux, de cent tombeaux chacune. Au centre, vous verrez sept grandes tombes, qui sont des mastabas appartenant à des rois, et entre lesquels il y a des pierres de couleurs variées couchées sur le sol. Activez votre fumigation et creusez à l'est de chaque tombe, à la profondeur d'une taille d'homme et d'un tiers; vous découvrirez l'entrée d'une caverne bouchée par une plaque ronde qui ressemble à une table. Ôtez-la, vous verrez écrites sur sa tranche deux lettres : estampez-les avec de la cire et jetez-les dans le brasier. Allez ensuite à une pièce qui renferme un des rois d'Héliopolis, et, à côté de lui, tout ce qu'il possédait. Les fumigations à faire doivent se composer de sang-dragon, de santal rouge, de plumes d'aigle, de graines de Lebakh, de graines de jusquiame; piler fin, pétrir avec du vin d'offrande, laisser sécher à l'ombre et s'en servir en guise d'encens pendant la pleine lune. Selon d'autres manuscrits, l'ouverture doit s'opérer à partir de la moitié tortueuse du tombeau, à l'endroit où il y a un trou qui vous conduit à dix tombes.

§ 287. — HÉLIOPOLIS.

Partez d'Héliopolis en allant vers l'est; vous trouverez à six milles de distance des collines blanches et d'autres noires. Laissez-les derrière vous et suivez le sentier étroit; vous trouverez à droite, après trois milles de marche, une cime. Escaladez-la et laissez-la derrière vous, en tournant votre face vers le sud-est;

vous verrez des collines noires et blanches, vers lesquelles vous vous dirigerez. Lorsque vous y serez, laissez-les derrière vous, et vous verrez vers le sud un enfoncement qui renferme du sable jaune; enlevez-le et vous découvrirez les tombes d'Héliopolis qui ressemblent à des boucliers surmontés de cailloux. En face de chacune se trouve une fosse; attaquez-la, vous découvrirez une trappe en albâtre noir soudé avec du plomb. Faites fondre celui-ci au feu pour enlever la trappe, puis descendez par un escalier dans une chambre qui contient un mort couché sur un lit; il a à côté de lui tout ce qu'il possédait, et qui vaut dix quintaux gerwi. La fumigation à faire à l'ouverture de la trappe consiste en acore et en kondor. Récitez cette incantation: « Shailta, Shailta, Ofa, Ofa, Daliouha, Daliouha, partez, que Dieu vous bénisse! ». Prenez garde que vos compagnons ne vous tuent par trahison dans les vallées.

§ 288. — LA MONTAGNE D'ABOU-DAMDAM.

Lorsque vous passez par le wadi, dirigez-vous vers la pierre ponce qui est couchée sur le côté et qui est plus longue que large. Creusez au-dessous, à la profondeur de trois coudées malékites, et vous découvrirez une trappe ronde, mais attendez que les miasmes se soient dissipés pour descendre par soixante-dix degrés dans un couloir de la chambre bénie, où vous trouverez douze tas de lingots d'or. Pas d'obstacle ni d'opposition. Fumigations continues au feu depuis le commencement de la recherche jusqu'à la fin avec un composé de sang-dragon, de lait d'euphorbe, d'acide arsénieux assyrien, d'acore, d'Arundo donax, de cantarios, de miron, d'agalloche, d'ambre et de styrax liquide que vous roulerez en pilules et dont vous vous servirez en guise d'encens. Pas d'obstacle. Cherchez près de là, au pied de la grotte des lions qui se trouve dans la montagne d'Abou-damdham, la niche qui fait du bruit; vous trouverez là une pierre ronde bouchant l'entrée d'un puits. Enlevez cette pierre et descendez dans le puits, qui a deux qamahs de profondeur et qui est fait de main d'homme, puis traversez une salle large d'en bas et étroite d'en haut et ensuite la porte qui est percée entre deux niches; l'une est en bas et l'autre est celle qui produit le bruit. Cette porte donne accès à la caverne des lions puis à la chambre bénie. Entrez dans cette dernière, vous y trouverez une

pièce couverte de sable; activez alors votre fumigation en kondor, en sanda-
raque, en galbanum, en rue, en agalloche, puis pénétrez dans la pièce par le
gîte des lions, et vous y trouverez un casque de valeur semblable à un bonnet.
Tirez-le vers vous; un escalier apparaîtra qui vous conduira à un cabinet
construit en albâtre. Levez alors la tête, et vous apercevrez un croissant cou-
leur de lapis-lazuli. Il est en maçonnerie; détruisez celle-ci et entrez dans
la chambre du bouclier (بيت التروس) qui communique avec la chambre bénie
mentionnée ci-dessus. Elle renferme une fissure à gauche; pénétrez-y, mar-
chez la longueur de deux hommes, et vous verrez qu'elle se termine par un
escalier. Personne n'y vient, et c'est la troisième chambre. Quant à la qua-
atrième, c'est un endroit à droite où l'on voit une fissure semblable à l'ouverture
d'un four ordinaire ou au four d'un alchimiste⁽¹⁾. Elle n'a aucune issue, mais
elle s'étend vers le nord. Comprenez cela. Dieu est le plus savant.

Dirigez-vous vers Wadi Abou-damdani et montez sur la terrasse de l'église;
vous trouverez derrière le mur une pierre ponce de couleur blanche, qui
mesure trois fois et demie la longueur d'un homme. Derrière celle-ci et à
la profondeur d'une qamah, il y a une autre pierre façonnée en guise de trappe.
Ôtez-la, entrez, et vous trouverez à droite un fleuve qui se précipite et à gauche
un puits et une chambrette; devant cette dernière se trouve un puits profond
qui vous conduira à la chambre bénie. La fumigation, au moment où vous
passez dans cette chambre, doit se faire avec du ladanum, de l'ambre, des
graines de nénuphar, du cardamome indien, du carbion, du stagomias, du poil
d'un homme noir, la rognure des sabots d'un bandet sauvage, la limaille d'une
corne de bœuf. Pas d'obstacle ni d'opposition. Comprenez cela. Dieu est le plus
savant.

§ 289. — MONTAGNE ROUGE.

On trouve dans cette montagne le chemin qui conduit à la maison royale
de Simon, fils de Sam, le vizir de Rayan, connue sous le nom d'Ain-el-Qaqab.
Partez de la montagne Rouge jusqu'à ce que vous arriviez à Gildhat il-Oncond
(le front des lions), qui se reconnaît à ce qu'il est brûlé et à ce qu'il sert d'asile

⁽¹⁾ L'original porte : الشرايحي - Fanatomister, mais le texte étant donné en langue vulgaire, le mot en question désigne l'alchimiste.

à des pigeons; si vous venez du côté est, cette trace d'incendie sera au nord. Laissez-la à votre gauche dans la direction ouest, et regardez tout droit au pied de la montagne; vous verrez une fissure entourée de salles où se trouve une grande pierre qui ferme un puits tourné en spirale. Descendez au fond, et vous trouverez deux souterrains, l'un à gauche et l'autre à droite; celui de gauche vous conduira à la mer et il y souffle un vent très froid, aussi, il ne faut pas y pénétrer. Passez par celui de droite et cherchez, en marchant, une maçonnerie sur laquelle sont représentés une figure humaine et un oiseau noir. Enlevez cette maçonnerie, descendez dans la mare enchantée par l'image des lions et de la lionne, puis continuez de descendre par un puits tourné en spirale qui vous conduira à un endroit où l'on voit beaucoup de réduits. Si vous entrez dans l'un d'eux, vous vous égarerez et vous ne retrouverez plus l'endroit par où vous êtes descendu; il faut donc prendre vos précautions et vous munir d'un clou et d'une ficelle qui garantiront votre vie. Dans cet endroit il y a une citerne, et, du côté est, une ouverture, où vous tâcherez de pénétrer, car elle vous conduira à sept autres ouvertures terminées par un souterrain. Ne pénétrez pas dans ce souterrain, mais retournez par trente-trois degrés en les détruisant, et vous irez par là à la maison (royale). Traversez cette maison, et vous trouverez à cent coudées de distance un couloir et une porte; franchissez cette porte après l'avoir ouverte, et vous trouverez une chambre carrée où l'on voit quatre tas de dinars pesant chacun trois mithqals et qui font en tout quatre-vingts ardebs mesurés. Personne n'était venu dans cet endroit avant moi. Lorsque je me trouvais de mauvaise humeur, je partais d'Arousatéin avec qui je voulais pour faire une promenade dans ladite maison. On y voit une vasque où l'eau jaillit : si quelqu'un marche du côté droit, l'eau jaillit dans la vasque et déborde; mais si l'on marche du côté gauche elle tarit. Il y a en dehors de la citerne deux chemins qui conduisent à cet endroit: l'un commence du côté sud en face d'Arousatéin, et l'autre de l'angle du compartiment (où les tas existent) et qui est près des deux figures. J'affirme qu'Abou-Aly el-Mansoury, fils de Azir, connaissait autour de la susdite maison douze cellules qui ne se ressemblaient pas entre elles. Que Dieu donne la paix au propriétaire de cette maison, car il était dévot. Comprenez cela. Dieu est le plus savant.

§ 290. — SHAQ-EL-MOULOÛK (FENTE DES ROIS).

Partez de Bacatin-il-Wazir, passez par le cirque des Romains, puis par Dagleh, en prenant la direction de droite; montez ensuite sur le plateau situé à votre droite, et vous apercevrez à gauche une fissure naturelle dans la terre. Longez sur la gauche cette fissure; vous trouverez une pierre qui ressemble à une barque du Nil. Poussez ensuite en avant jusqu'à un endroit où sont des collines et dans le voisinage duquel vous trouverez une aire qui contient des cachettes. Non loin de cette aire se trouve une fente formant un passage étroit à l'entrée mais qui s'élargit ensuite. Prononcez le nom de Dieu et descendez-y; dès que vous trouverez une banquette, n'allez pas plus loin, mais pénétrez par une ouverture faite de main d'homme, qui vous conduira à un réduit de quatre grandes coulées de longueur ou d'une qamah mélikite, où vous apercevrez une porte et trois marches dont une est tournante. Faites tourner cette dernière marche et descendez dans une petite plaine où vous verrez des figures, entre autres, un nègre affreux, laid, d'une taille colossale, sauvage, d'un teint très noir, ayant la tête fendue. Dès que vous serez entré, vous verrez vers l'extrémité de ces tableaux, deux images saillantes représentant deux moutons; vous creuserez entre eux à la profondeur d'une grande coulée, et vous découvrirez une trappe. Enlevez-la, descendez dans un endroit qui contient des vasques pleines de bonnes pièces de monnaie, et prenez-en ce qu'il vous faut. Rendez-vous ensuite à la plaine où il y a la porte de la paix; vous trouverez sous les pièces de monnaie une trappe que vous enlèverez, car c'est le passage de la paix. Il y a également entre les pieds du nègre une trappe qui vous conduira à sept salles. **Comprenez cela. Dieu est le plus savant.**

Dans un autre manuscrit, le narrateur dit à son fils: « Lorsque vous arriverez sur une barque du Nil jusqu'à la terre ferme, traversez celle-ci, et vous trouverez en face de la barque un sol noir, de bonne nature, qui donne sur le wadi de Daglat-il-Rayana. Sur ce sol s'élèvent des tas noirs semblables à des tas d'ordures, et là se trouve la fente, semblable à la partie honteuse de la femme, mais dont les lèvres seraient retournées vers l'extérieur. Non loin de là se dresse un tertre en face d'une pierre, et près de cette pierre se trouve une caverne et une digue coupée sur laquelle on voit une pierre

analogue à une meule de pressoir. Descendez dans cette fente, qui a intérieurement une frise et dont le bord vous touche le nez lorsque vous êtes près d'elle, puis suivez l'escalier en vous tournant vers le sud-est; vous verrez à droite, vers le haut, une ouverture qui s'enfonce à la longueur d'un homme, puis vous rencontrerez en face une autre ouverture. Devant celle-ci se trouve un puits de trois coudées de profondeur qui renferme au fond une dalle en saillie qui tourne: vous ne pourrez pas descendre dans la pente, mais vous vous laisserez glisser sur le dos et votre nez touchera le plafond. Lorsque votre nez s'éloignera du plafond, vous apercevrez un nègre affreux et très noir. Soyez courageux et n'ayez cure de lui, autrement vous tomberiez dans un tournant. L'aspect de ce nègre est tel: il a les bras et les pieds fendus en deux, les paumes également fendues et sans doigts: sur sa tête on voit une tête ressemblant à celle d'une alouette, sur ses épaules est un filet et un bâton, il porte une coiffure semblable à un anneau de pieds, et sur son flanc une tête saillante comme celle d'un chien. Ses jambes sont gonflées et l'on doit passer entre elles; enfin, il est aussi haut que la hauteur de l'endroit. Selon un autre récit il y aurait dans cet endroit trois nègres: un se tiendrait à l'entrée, l'autre à l'extrémité et un troisième serait pendu au plafond. Regardez bien ce plafond: vous verrez deux boufs au cou desquels sont attachées deux cordes en fibre de palmier. Descendez et passez, en prenant garde au tournant qui est en face, et vous arriverez à un endroit où s'élèvent trois amas d'éclats de pierre. Il faut laisser le premier et enlever celui du milieu, sous lequel vous découvrirez trois koms. Déblayez-les: vous trouverez au-dessous une trappe. Levez-la et descendez par l'escalier: vous arriverez à une chambrette où repose le roi sur un lit. Près de sa tête, une boîte placée sur une étagère renferme dix chatons magiques: quiconque tient dans sa bouche un de ces chatons devient invisible aux yeux de tout le monde. Mettez votre encens au feu et dirigez-vous vers la fente du milieu: vous trouverez une pente sur laquelle se trouvent deux guépards. Passez entre eux sans crainte, et vous verrez une image: fouillez au-dessous, vous trouverez une trappe. Enlevez-la et descendez par onze degrés sur le sommet d'un tas d'or. Prenez-en ce qu'il vous faut et sortez. Dieu est le plus savant.»

Un autre manuscrit dit: « Dirigez-vous vers la table des Israélites et laissez-la derrière vous, en prenant la direction sud-est; vous trouverez une colline

artificielle, surmontée d'une grande pierre et non loin de là un saillant de la montagne. Entre les deux, il y a un sol dur dans lequel se trouve Shaqq-il-Malek. Si vous n'arrivez pas à le retrouver, fouillez juste entre le saillant et la colline : vous l'y découvrirez fermé. Le premier indice que vous apercevrez, lorsque vous y descendrez et que vous regarderez au nord-ouest, ce sera de voir le Birket-il-Habash et Basatin : vous saurez alors que le Shaqq est dans l'arc de Daghah sous la surface du sol dur. Lorsque vous aurez vu cela, sachez bien que c'est le Shaqq voulu : prononcez sur lui le nom de Dieu, puis descendez-y, en faisant des fumigations et en récitant l'incantation, et vous verrez qu'il est long de deux tailles d'homme, qu'il renferme une ouverture d'une taille d'homme de longueur semblable à celle d'un four, et dans cette ouverture une pente longue de douze tailles d'homme. Si vous suivez cette pente, vous trouverez à droite un nègre pendu par une seule main, tandis que l'autre main est ballante. Il regarde des fentes qui sont vis-à-vis et porte sur la tête des franges ornées de lapis-lazuli : il est dans une plaine où l'on voit beaucoup de représentations. Si vous voulez passer par là, cherchez la statue d'un lion et tirez-la vers vous; une maçonnerie vous apparaîtra suivie d'une autre pente semblable à la première. Si vous suivez cette pente, vous trouverez un endroit qui renferme deux tas de pièces de monnaie en argent ainsi qu'une porte à deux battants avec la clef dans la serrure. Activez votre fumigation, récitez les noms magiques, et ouvrez ensuite la porte qui vous donnera accès à une chambre où repose un grand roi. Elle renferme quatre cents cellules : celle du fond renferme, avec les livres de sagesse, des bagues magiques qui rendent invisibles tous ceux qui en portent et qui produisent des effets miraculeux. Elle contient aussi trois grands glaives suspendus à un pieu : si quelqu'un en tire un devant des soldats ou le jette contre eux, ils prendront la fuite. Au fond de cette cellule, il y a un endroit que le soleil éclaire de sa lumière en se levant : vous trouverez là un escalier qui vous mènera sans fatigue à la terrasse de la chambre. Comprenez cela. Dieu est le plus savant. »

Manière de faire la deuxième ouverture. — Creusez entre les mains du nègre, c'est-à-dire sous sa main ballante : vous trouverez une trappe que vous enlèverez pour descendre dans la susdite chambre et pour prendre ce qu'il vous faut. La fumigation pour ces deux opérations est à faire avec du sang-de-dragon, du

stryx liquide et sec. de la sandaraque(?), du *chadanah* (خدادان) et du goudron; broyer fin et rouler avec du goudron en pilules grosses comme un pois, puis faire sécher à l'ombre et s'en servir en guise d'encens, en lisant cette incantation : - Tahkafiflouih, Lashmaalikhosh, Saï, Anfashih, Haba, ô Khashioukh, Louha, ô Shalashemakhloush, ô Shamtatoush, Sharikh, dépêche-toi! ô Lamahshahomash, ô Taytariash, dépêche-toi. Au nom du Dieu qui est le Dieu unique et le souverain absolu, je vous demande, ô esprits gardiens de ces noms, de gronder, d'éloigner ces rebelles et d'éloigner de moi leur magie jusqu'à ce que je fasse mon affaire par l'influence de ces noms bénis. Dieu, qu'il soit exalté, a seul le pouvoir et la force. - Comprenez cela, et méfiez-vous, mon fils, des Égyptiens qui sont des traîtres et des rusés. Dieu, qu'il soit exalté, est le plus savant.

Aux pages 79-80 du manuscrit n° 4609, le même texte est reproduit textuellement. La seule variante qu'on y lise, est la suivante :

Manière de faire la troisième ouverture. — Dirigez-vous au centre de la chambre qui contient les trois amas d'éclats de pierre. Déblayez celui du milieu, et vous découvrirez une trappe. Levez-la et descendez par un escalier dans ladite chambre. »

§ 291. — CHABAH AU FAYOUM.

(En marge.)

Lorsque vous arrivez au Fayoum, cherchez-y un village appelé Chabah, où il y a une grande mosquée. Entrez-y et fouillez dans la qiblah en avançant vers l'intérieur; vous y découvrirez, dans une caisse en bois, neuf bourses qui contiennent chacune mille dinars en or.

A la fin du manuscrit n° 4609, on lit ce qui suit : « CHABAH AU FAYOUM. — Cherchez-y une grande mosquée, fouillez au fond de la qiblah, et vous trouverez une bâtisse en brique et en plâtre. Enlevez les briques; vous trouverez au-dessous une caisse en bois contenant neuf bourses cachetées. Chaque bourse renferme mille dinars en or. »

§ 292. — FAYOUM.

(En marge.)

Cherchez-y l'image d'une vache qui meugle après son petit, et qui le tient

à côté d'elle. Au-dessous se trouve une amphore; fouillez sous cette amphore, vous la trouverez pleine. Quant au veau, frappez-le sur la queue, vous le trouverez creux et plein (d'argent). C'est tout.

§ 293. — FAYOUM.

(En marge.)

A une portée de flèche au nord de Fayoum, vous trouverez une bâtisse de trois pas de longueur sur une brasse de largeur. Lorsque vous l'aurez trouvée, creusez près du côté est; vous y trouverez, à une demi-qamah de profondeur, un bassin contenant des dinars qui peuvent s'élever à quelques weibahs. C'est tout.

A la page 144 du manuscrit n° 4609, on lit ce qui suit: - ABOU-GANDIR. — A une portée de flèche au nord d'Abou-Gandir, s'élève une bâtisse de trois pas de longueur sur une grande brasse de largeur. Creusez au pied de cette bâtisse à la profondeur d'une demi-qamah; vous trouverez des tessons fragmentés et de la terre. Enlevez-les et vous découvrirez un bassin plein de dinars. Prenez-en ce qu'il vous faut et faites des fumigations avec du kondor et de la sandaraque. -

§ 294. — FAYOUM.

(En marge.)

Dirigez-vous vers les tombeaux de cendre; vous trouverez à la tête et au pied de chaque tombeau de la cendre de roseau. Creusez au-dessous, et vous découvrirez un cadavre, puis attaquez au-dessous de celui-ci et vous trouverez un autre cadavre. Enlevez-le et fouillez au-dessous, vous mettrez au jour une tombe en maçonnerie. Attaquez-la, et vous découvrirez enfin les richesses de ces gens.

§ 295. — QASR-QAROUN.

(En marge.)

Lorsque vous y serez, passez la nuit là et dirigez-vous le matin au lever du soleil vers la porte orientale. Vous verrez sur un sol des pépites d'or qui brillent.

Rendez-vous-y, creusez-y à la profondeur de deux coudées, et vous trouverez de la terre jaune. Prenez-en autant que vous voulez et fondez-la, vous aurez dix onces d'or d'un rotoli. C'est tout.

A la fin du manuscrit n° 4609, on lit le même texte que j'ai ajouté au texte arabe, mais dont la rédaction est différente.

§ 296. — FAYOUM.

Lorsque vous y serez, cherchez-y Minieh Ifta que vous trouverez en arrivant au lac près de Qasr-Qaroun le premier. Partez de là pour Madwarat-il-Baghl, qui est une montagne connue des habitants du pays et qui forme comme une haute forteresse isolée : là, il n'y a pas de montagne qui lui ressemble. Passez-y la nuit et faites des fumigations le dimanche matin au lever du soleil avec du kondor, du bdellium, de la sandaraque, du styrax, du vieux blé, de la nigelle, des crottes de gazelles du désert, puis dirigez-vous vers l'ouest, en laissant Madwarat-il-Baghl derrière vous et la forteresse de Rayan à droite: vous verrez, en marchant toujours vers l'ouest jusqu'au commencement du jour, une forteresse semblable à la première. Passez-y la nuit, faites votre fumigation le lundi matin, puis prenez votre chemin un peu vers l'occident, et vous rencontrerez des pierres qui se suivent jusqu'à une troisième forteresse bâtie de main d'homme dans la montagne. Lorsque vous y serez, abordez-la avec respect, sans insulter personne ni dire des injures, ni prendre avec vous des ignorants, car vous vous en repentiriez, et, en marchant, faites près d'elle des fumigations durant une heure. Vous la trouverez sur la lisière du wadi, crépée avec de la boue jaune, et elle vous sera comme le premier indice de vos bonnes et véritables nouvelles. Partant de là vers le nord, vous trouverez quatre acacias, puis un chemin étroit et tortueux. Suivez ce chemin, en faisant attention, et vous trouverez des pierres vertes et rouges enduites de boue philosophale : les pierres vertes sont de l'argent et les pierres rouges de l'or. Continuez votre chemin toujours vers l'ouest, jusqu'à ce que vous ayez traversé le wadi où se trouvent ces pierres. Lorsque vous l'aurez passé et que vous serez monté vers le sud, le wadi vous mènera vers la montagne ouest. Suivez cette montagne sans la quitter, ni la descendre.

Vous continuerez ainsi votre chemin, en parcourant chaque montagne qui s'élève devant vous jusqu'à ce que vous en ayez passé quatre. Après cela, une

montagne rouge paraîtra devant vous; dirigez-vous vers elle, vous trouverez entre elle et les autres montagnes des pierres debout et couchées qui se suivent à droite et à gauche. Passez entre ces montagnes, vous rencontrerez une grande dépression. Marchez-y jusqu'à ce que vous arriviez à une montagne aussi rouge que la cornaline; avant d'y arriver, vous trouverez des pierres avec des inscriptions en grec, et lorsque vous les aurez vues, rendez grâce à Dieu de vous avoir guidé à l'aide de tous ces indices, car sachez que c'est le château béni. Lorsque vous l'aurez atteint, laissez-le à votre gauche, arrêtez-vous vers le nord, et alors la montagne disparaîtra après vous avoir mené vers le sud. Suivez cette direction, en faisant attention, vous trouverez deux montagnes; passez entre elles et vous apercevrez, dans une piscine bâtie en briques crues, le château béni qui vous apparaîtra semblable à un pigeonnier à côté d'une niche, d'une bâtisse et d'une colonne. Roulez la colonne dressée sur la bâtisse et creusez avec votre main dans le rocher; vous découvrirez une pierre debout, cachant en dessous une porte semblable à l'ouverture d'un four.

Enlevez cette pierre et descendez par deux degrés vers un château renfermant quarante chambrettes pleines de l'argent de Caron¹⁾. Regardez alors à droite, vous verrez sur la droite du château une colonne dressée près d'une source. Descendez par dix-sept degrés, vous trouverez trois bassins tels que ceux où l'on se baigne, pleins d'eau.

Faites-en provision et buvez-en, puis regardez près de ce château, vous verrez de la terre jaune. Fouillez juste au milieu de cette terre, vous découvrirez une idole en émeraude verte de trois empans de hauteur appartenant au roi. Prenez-la et dirigez-vous vers les trois colonnes dressées sur l'ouverture d'un puits. Ôtez la colonne du milieu et descendez dans le puits; vous verrez une grande halle renfermant un château plus beau que le premier. C'est le château invisible, qui comprend quarante chambrettes pleines d'argent, d'objets précieux, de richesses royales, de chatons de valeur et d'armes royales. Vous verrez également le roi, couché sur son lit et ayant à côté de lui une épée inappréciable de cinq empans de longueur et de quatre doigts de largeur; si quelqu'un la tire de quatre doigts de son fourreau devant une armée, il la mettra entièrement en déroute, quand même ce serait l'armée de Bokht-Nassar. Près de sa tête il y a

¹⁾ Caron, c'est Coré, le plus beau et le plus riche des enfants d'Isaël.

une boîte renfermant trois bagues qui exercent une vertu magique sur les génies: toutes les tribus des génies obéiront à qui en possède une. Au centre du château on trouve une trappe de bois de jusquiame qui clôt un bassin en albâtre, où cinq dinars magiques sont enfermés dans une boîte; quand on en dépense un, il revient à la place où vous l'avez pris. Vous verrez également là une porte avec une serrure en or accompagnée de sa clef. Ouvrez-la et entrez dans une jolie pièce, qui contient au centre une table en émeraude incrustée de perles et de pierreries: cette table porte des vases en émeraude, en cornaline, en ambre jaune et en cristal et autour de laquelle sont placées des chaises en or sur lesquelles on s'asseyait au moment de manger. Regardez ces richesses dont on ne voit pas les pareilles chez les rois du monde. Emportez ce que vous voulez et sortez, en remettant tout en l'état primitif. Faites attention d'être tué par vos compagnons. Dieu est le plus savant.

Les variantes indiquées ici ont été données d'après les pages 147-150 du manuscrit n° 4609 qui contiennent intégralement cette description publiée seulement dans la partie arabe.

§ 297. — LE CIMETIÈRE DIT GAWHAR AU FAYOUM.

Lorsque vous serez au Fayoum, dirigez-vous vers le couvent d'Aboulifa, autrement dit le couvent d'Aboubanoukh; ce couvent, situé au-dessus de la première montagne d'Abouqatran, est très connu et taillé dans le rocher. Lorsque vous y serez arrivé, laissez-le derrière vous, faites trois milles dans la direction ouest, et vous apercevrez, mon fils, s'élevant à peine sur la surface de la terre, deux montagnes séparées par un défilé. Avancez un peu dans ce défilé, vous verrez qu'il devient large; mais, lorsque vous arriverez au milieu des deux montagnes, tournez à droite, et vous trouverez en avançant un peu une grande place qui est un wadi. Allez au fond de ce dernier, vous apercevrez mille huit cents tombes, mais le reste en est remblayé; il renferme également tous les outils dont on se servait pour dépouiller les morts et pour prendre leurs richesses. Si vous désirez attaquer ces tombes, creusez à la tête de n'importe laquelle, du côté est, vous verrez, à une taille d'homme de profondeur, que cette tombe forme un mastaba et contient une maçonnerie faite de main d'homme. Enlevez cette maçonnerie et descendez chez un mort qui porte une cuirasse de fibre de palmier. Ne vous effrayez pas, mais enlevez le mort,

fouillez à sa place, et vous trouverez une *badrah* d'argent de dix mille dinars ainsi que les richesses de ce mort déposées tout autour. Le reste des tombes est de même. Si vous avez soif et que vous ayez besoin d'eau, vous verrez là, au fond du wadi, une grotte près de laquelle se dresse une statue qui désigne la terre avec le doigt de la main. Creusez juste à l'endroit qu'elle indique, vous découvrirez une plaque que vous enlèverez, et vous trouverez l'eau en dessous de sa main; buvez et faites-en provision, mais toute la fouille ne doit pas dépasser trois coudées de profondeur. Encens des églises au feu. Dieu est le plus savant.

La même description est reproduite avec quelques variantes dans le manuscrit n° 4609, pages 150-151.

§ 298. — MADWARAT-IL-BAGHL AU FAYOUM.

Dirigez-vous vers Madwarat-il-Baghl, route par laquelle nous sommes allés au Fayoum. Lorsque vous y serez, vous verrez que c'est une forteresse isolée des montagnes. Regardez au nord-est, vous apercevrez une série de tombes visibles au chercheur; elles sont au nombre de vingt-quatre.

Fouillez dans n'importe laquelle à la profondeur de deux grandes coudées; vous découvrirez un mort ayant à côté de lui tout ce qu'il possédait. Prenez-en ce qu'il vous faut. A l'ouest de la dite forteresse il y a environ cent tombes. Creusez dans l'une d'elles; vous mettrez au jour le cadavre d'une femme couchée dans un cercueil, vêtue de riches vêtements et parée de bijoux et de pierreries. Toutes sont des tombes de femmes. Sachez cela et prenez ce qu'il vous faut.

Lorsque vous êtes à l'ouest de la forteresse, regardez vers l'ouest, vous apercevrez également une autre série de tombes, plus riches en argent et en livres que les premières. Regardez aussi vers l'ouest, vous verrez une forteresse, puis vers les tombes du wadi, vous verrez qu'elles sont couvertes de sable et de cailloux ronds et qu'elles renferment beaucoup d'argent. La fouille doit y être faite à la profondeur de trois coudées (variante: 7 à une qamah, ms. n° 4609, p. 151). C'est la fin. Gardez-vous de trahison. Dieu est le plus savant.

§ 299. — L'OUVERTURE DE LA GRANDE PYRAMIDE À GIZEH.

Dirigez-vous vers le sphinx et mesurez à partir de sa face, dans la direction

sud-est, douze coudées malékites, dont l'une est égale à une coudée et demie par l'avant-bras de l'homme; vous trouverez des pierres jetées là. Fouillez juste au milieu des deux mastabas, à la profondeur d'une qamah et d'une bastah; vous découvrirez une trappe. Déblayez bien le sable qui la couvre et soulevez-la, pour avancer vers la porte de la grande pyramide à degrés. Passez par le seuil de cette porte, en faisant attention aux puits qui restent fermés à droite et à gauche, car il faut les respecter et marcher directement sans y toucher, autrement vous vous en repentiriez. Vous trouverez, au commencement de cet endroit, une grande pierre que vous enlèverez et qui vous permettra de passer dans un endroit où vous verrez, à droite et à gauche, beaucoup de chambres, et, devant vous une grande halle renfermant le cadavre d'un des premiers rois de l'Égypte. Ce roi a autour de lui d'autres rois et son fils, vêtus de robes brodées d'or et ornées de pierres précieuses. Vous verrez près d'eux des amas d'argent, des rubis, des perles fines, des statues et des idoles en or et en argent. Cherchez, dans la montagne qui s'élève là, un enfoncement riche en bois et renfermant une grotte. Vous verrez devant cette grotte un grand monolithe que vous pourrez déplacer, pour trouver un puits contenant beaucoup d'argent mis en dépôt par les païens. Prenez-en ce que vous voulez. Dieu est le plus savant.

§ 300. — GIZEH.

(En marge.)

Cherchez, à l'ouest du sphinx, une colline qui a été brûlée par le roi Moqawqis, fils de Raïl. Creusez à l'ouest de cette colline et criblez; vous trouverez des dinars, des rubis, des pierres d'émeraude, etc. Plus vous fouillerez, mieux cela vaudra. *Fin.*

§ 301. — MONTAGNE DU SYCOMORE.

Il y a dans cette montagne de nombreux fragments de poterie, près desquels se trouve un enfoncement renfermant quatre grottes; deux à droite et deux à gauche; elles sont crépées avec de la boue philosophale de couleur noire. Ôtez cette boue des portes et pénétrez dans une de ces grottes; vous y trouverez une des filles des rois d'Héliopolis qui a à côté d'elle tout ce qu'elle possédait ainsi que ses vêtements, ses bijoux et beaucoup d'autres choses.

(Variante : « Une chambre appartenant à l'un des rois d'Héliopolis, qui a tout ce qu'il possédait », ms. n° 4609, p. 187.) Prenez ce qu'il vous faut. Encens des églises continuellement au feu. Attention à la trahison. Dieu est le plus savant.

§ 302. — ANVAS-IL-MADINEH.

Allez de cette ville vers le cirque, où vous verrez des colonnes debout. Une de ces colonnes porte sur la base l'image d'un aigle; creusez au-dessous du bec de cet oiseau, et vous découvrirez une marche donnant accès à une chambrette qui renferme beaucoup d'argent. Prenez ce qu'il vous faut. Dieu est le plus savant.

Le même texte est reproduit à la page 160 du manuscrit n° 4609.

§ 303. — ASHMOUSÉIN.

Cherchez, à l'est de cette ville, une église, et, au nord de cette église, un puits bâti avec des briques et de la chaux. Descendez dans ce puits; vous verrez au-dessous de l'eau une niche bouchée avec des briques et semblable à l'ouverture d'un four. Ouvrez-la, et passez par un souterrain dans une grande pièce qui contient beaucoup d'argent. Encens des églises continuellement au feu. Attention à la trahison. Dieu est le plus savant.

§ 304. — GIZEH.

Dirigez-vous vers Il-Moharraqa, et, de là, en prenant le nord comme direction, vers une belle pyramide arrondie, qui appartient au maître du wadi. Marchez à partir de cette pyramide, en continuant toujours vers le nord, et vous rencontrerez une terre qui n'est pas de nature sablonneuse, mais qui a un teint noirâtre; si vous y regardez, vous apercevrez un mastaba en maçonnerie qui a au centre une pierre carrée. Ôtez cette pierre qui porte des caractères grecs, et descendez vers un mort, qui est revêtu d'une cuirasse ornée de pierreries et qui a à côté de lui tout ce qu'il possédait. Encens des églises continuellement au feu. Dieu est le plus savant.

Le même texte se trouve reproduit à la page 138 du manuscrit n° 4609.

§ 305. — MOHARRAQA.

Dirigez-vous à l'ouest de Moharraqa, vers les deux collines qui ressemblent à deux pyramides ou à deux tentes. Attaquez la petite fente du côté est, et, une fois là, cherchez attentivement vers l'est; vous apercevrez des fourmis qui courent, mais qui n'abandonnent pas cet endroit; creusez sous cette fente du côté est, au moment où les fourmis montent, à la profondeur d'une qamah et d'une basta, pour prendre ce qu'il vous faut. Vous trouverez ensuite un peu de sable que vous enlèverez, pour découvrir une trappe en grès grossier qui ressemble à une meule. Fumigez-la avec des fleurs de lin, du poil de chat, du sang de brebis, du sang de moineau et du mastic mâle (stagonias), puis ouvrez-la : vous trouverez la porte d'une grotte. Pénétrez-y, et vous trouverez sept jarres, trois dans un côté trois dans un autre, et la septième au milieu.

Vous verrez alors, sur le devant de la chambre, un roi couché sur un lit, qui porte une cuirasse avec, au-dessous, une chemise ornée de pierreries, et une couronne sur la tête. Enlevez le lit et fouillez au-dessous; vous trouverez une grande trappe que vous soulèverez également pour mettre au jour un puits de deux qamahs de profondeur. Descendez-y, et vous trouverez une trappe, passez-y, elle vous conduira vers sept bassins pleins d'argent. La fumigation doit se faire avec du fard pour les cils, des cheveux d'une fille rousse dégueuillée. Prenez ce qu'il vous faut. Dieu est le plus savant.

Le manuscrit n° 4609 donne à la page 138 le même texte avec les variantes suivantes : *au lieu de* : une trappe en grès grossier, *lisez* : en bon grès; *au lieu de* : sang de brebis, de moineau et du libanos mâle (stagonias), *lisez* : et du kondor; pétrissez-les avec le sang de moineau et le sang de brebis; *au lieu de* : soulevez le lit et fouillez au-dessous; vous trouverez une grande trappe que vous soulèverez également pour mettre au jour un puits, *lisez* : enlevez le roi, vous trouverez un puits; *au lieu de* : la fumigation doit se faire avec du fard pour les cils et des cheveux d'une fille rousse et dégueuillée, *lisez* : avec du fard pour les cils et des cheveux d'une fille rousse, ayant les yeux grisâtres.

§ 306. — GIZEH.

Dirigez-vous vers les pyramides Shaddadieh, ensuite vers le sphinx, et

arrêtez-vous entre ses pattes de devant pour mesurer à partir de là vers l'est quarante coudées, puis creusez à cette distance, et vous découvrirez un mastaba bâti en pierres. Détruisez-le, enlevez-le entièrement, puis creusez au-dessous, en attaquant le milieu: vous trouverez des graviers et de la boue noire, et, après cela, vous découvrirez également, à la profondeur de trois tailles d'homme, un puits funéraire qui dessert trois caveaux où reposent des morts. Faites sortir ces morts: vous découvrirez aussi un autre puits où gisent d'autres morts qui sont les maîtres et leurs domestiques. Ces maîtres portent de riches vêtements et des bijoux: ils ont à côté d'eux des vases et toute espèce d'or, d'argent et de dinars ainsi que des seaux en cuivre contenant dix mille (dinars) en or. Encens des églises continuellement au feu. Attention à la trahison. Dieu, le plus exalté, est le plus savant.

§ 307. — PYRAMIDES SHADDADIEH.

(En marge.)

Partez des pyramides à la recherche de la grotte Aflaq. Lorsque vous l'aurez trouvée, cherchez au-dessus un puits surmonté de pierres rondes et dont le sommet semble former une sorte de dépression: fouillez au centre de cette dépression à la profondeur d'une demi-qamah, et en enlevant de la terre et du gravier qui descendent à sept coudées de profondeur, vous trouverez un mastaba en pierre. Asseyez-vous au-dessus et regardez: vous verrez devant vous une ouverture semblable à celle d'un four. Franchissez-la: il vous apparaîtra une grande salle contenant quatre cents sarcophages en syénite où reposent des morts avec leurs richesses dans des cercueils. Vous n'arriverez à ces richesses qu'à la profondeur d'une taille d'homme au-dessous de chaque sarcophage. Encens des églises au feu. L'encens complet des églises se fait avec du styrax liquide et sec, du sang-dragon, de la coriandre (?) et du lentisque. Prenez ce qu'il vous faut. C'est tout.

§ 308. — PYRAMIDES SHADDADIEH À GIZEH.

(En marge.)

Laissez-les derrière vous, allez vers la forteresse de Dahnag, qui est connue et qui s'élève en avant de la montagne, et lorsque vous y serez, montez-y et faites des fumigations avec du kondor, de la sandaraque, du bidellium.

du styrax liquide et sec en doses égales que vous pilerez finement pour vous en servir en guise d'encens. Marchez ensuite entre elles, en vous dirigeant vers l'ouest : un tell élevé vous apparaîtra, tel un minaret dont le sommet jaillirait en l'air à la hauteur d'un demi-mille (*sic*). Dirigez-vous vers ce tell, en brûlant de l'encens : vous y verrez, ou bien vous verrez tout près, soixante-douze tombes semblables à des amas d'ordure. Ces tombes se reconnaissent à ce qu'on trouve sur elles de la terre grisâtre et des pierres de couleur de plomb. Activez votre fumigation et fouillez dans chaque tombe, en enlevant du sable et des déchets de pierre : vous découvrirez un bassin rouge. Détruisez-le et descendez dans une pièce qui contient cinq degrés ainsi que le cadavre d'une femme qui a à côté d'elle tout ce qu'elle possédait de son vivant. Les soixante-dix amas sont de même. L'encens des églises doit être continuellement au feu, avant les fouilles, au moment de la descente et jusqu'à votre départ. C'est tout. Prenez garde aux gens méchants, ne faites pas route avec eux, et prenez toutes les précautions possibles.

§ 309. — PYRAMIDES SHADDADIEH.

Dirigez-vous vers le sphinx et mesurez, à partir de la nuque, sept coudées exactes, puis creusez à la profondeur de trois qamahs : en enlevant du sable et des déchets de pierres, vous mettrez au jour deux grandes dalles colossales qui ferment une entrée. Enlevez-les et descendez dans un couloir où vous marcherez debout, trois fois (var. : - trente fois - . ms. n° 3726, p. 281) la longueur d'un homme ; il se termine alors par une grande porte, à deux battants, qui donne accès à une grande salle. Cette dernière contient quatre cents cellules pleines d'argent estimé à mille charges de dinars, ainsi qu'un grand nombre d'outils assortis. Au centre de la salle il y a une grande vasque. Prenez ce qu'il vous faut. Faites des fumigations avec du kondor et de la sandaraque. C'est tout.

§ 310. — SHINRAH.

Dirigez-vous vers ce village et laissez-le derrière vous, pour partir de là en été et au coucher du soleil, en faisant une demi-journée de marche et en

brûlant de la coquille d'œufs d'autruche, de la coque d'œufs de fourmi, des cheveux de nègre noir et de son sang; il vous apparaîtra dix feddans de terre qui contiennent toute espèce d'armes, de métaux, de bijoux et de riches vêtements. (Ces dix feddans sont, d'après le manuscrit n° 4609, page 173, entourés d'une digue). Sauvez-vous rapidement vers la digue de la campagne avec tout votre butin, autrement il disparaîtra. Faites attention à la trahison. Dieu est le plus savant.

§ 311. — OASIS.

Dirigez-vous, mon fils, vers Farfaron. Lorsque vous y serez, sortez-en, en prenant à l'ouest vers les tentes; vous verrez que quelques-unes de ces tentes restent encore debout, mais que les autres sont déjà détruites par le temps. Ce sont quatre cents tombes et soixante idoles taillées en pierre qui sont connues des habitants de Farfaron. Rendez-vous à la grande tente et mesurez, à partir du coin nord-est, dix coudées et demie, en récitant ces noms : «Abiioush, Nahiioush, Mashroush, Mashroush, Sheroud, Wa-Seroud, partez, que Dieu vous bénisse, sans laisser personne, ni grand ni petit». La fumigation en kondor, en sandaraque et en bdellium, doit se faire continuellement. Dieu est le plus savant.

§ 312. — GROTTES D'IFHOX À DAGLEH.

(En marge.)

Dirigez-vous vers Atabit-Arous, montez-y en prenant l'est, pour suivre un sentier qui conduit à Wadi-d-Daglah, et franchissez trois degrés; vous trouverez une grotte haut placée, dont la porte s'ouvre vers l'est. Pénétrez-y et levez votre tête vers le plafond, puis arrêtez-vous dans la première cour, en tournant votre figure vers le sud et en mesurant trois coudées; vous découvrirez une trappe, après une fouille d'une qamah et d'une basta de profondeur. Levez la trappe, descendez dans un endroit où il y a beaucoup de richesses, et vous y verrez encore une pierre rapportée d'Héliopolis et qui bouche une ouverture : creusez à sa place, et vous trouverez beaucoup d'argent. Passez ensuite au fond de la grotte; vous verrez une cour de forme de cuirasse, ornée d'un

croissant sur un fond bleu. Creusez au-dessous; vous mettrez au jour l'entrée. Tous les autres endroits sont de même. Aucun obstacle ni opposition. Faites seulement des fumigations avec des racines de jone odorant, des racines de mandragore, des graines d'acacia Lebakh et de la coque d'œuf.

§ 313. — WAD' L-ÉQAB (VALLÉE DE L'AIGLE).

(En marge.)

Cherchez tout près de ce wadi un mastaba rond, au-dessus duquel se trouvent des cailloux semblables à des œufs de pigeon; creusez au centre de ce mastaba, à la profondeur d'une qamah, et vous mettrez au jour une jarre pleine d'or. Dirigez-vous ensuite au sud du dit mastaba, et vous verrez à la portée de la flèche sept endroits couverts de cailloux aussi rouges que l'ocre; creusez dans n'importe quel endroit, et vous trouverez à la profondeur d'une demi-qamah une chambrette carrée et pleine de godets, lesquels sont également remplis de rubis assortis. Il ne faut pas les déplacer avant de les avoir mouillés avec de l'eau douce, car si vous les déplacez sans les avoir mouillés, ils se fendillent. C'est tout.

§ 314. — GROTTÉ À DEGRÉS, À TAURAH.

(En marge.)

A un mille, dans la direction orientale, vous trouverez une grotte dont la porte (donnant sur l'ouest) est précédée de trois degrés faits de main d'homme. Pénétrez-y; vous verrez au plafond une belle ouverture d'une qamah et d'une basta de longueur, puis devant la porte de cette grotte, vous apercevrez un homme pendu ayant la tête fendue. Creusez sous l'ouverture dans une terre dure, car c'est une terre artificielle faite avec de l'huile et la terre de la montagne, et vous trouverez à la profondeur d'une coudée une trappe soudée avec du plomb. Soulevez-la au moyen du feu; vous découvrirez une pierre semblable à une meule. Soulevez-la également; vous mettrez au jour une porte en fer dont la clef est placée sur le seuil. Ouvrez, et pénétrez, en vous garant du sabre muni d'un anneau que vous pourrez enlever. Poussez: vous verrez un roi couché sur son lit, vêtu d'une robe et coiffé d'une couronne incrustée (de pierreries); la robe et la couronne valent bien les richesses contenues dans les

quatre cellules. Prenez-en ce qu'il vous faut et sortez par une fente naturelle; vous vous sauverez ainsi vers la grotte d'Égplein. La fumigation doit se faire avec du kondor et de la sandaraque.

Les passages mis entre parenthèses ont été donnés d'après le manuscrit n° 4609, p. 123-124.

§ 315. — MOSQUÉE DE RASHDA AU CAIRE.

(En marge.)

La mosquée de Rashda, située vers l'ouest sur le haut du grand sentier, a deux portes. Pénétrez par la porte orientale qui est au sud de la Qibleh; vous trouverez une vasque carrée. Descendez-y; vous trouverez au centre une fosse que vous attaquerez à la profondeur d'une qamah, pour découvrir une plaque blanche ou noire qui, selon une autre tradition, est de forme carrée. Soulevez-la, et vous trouverez en dessous beaucoup d'argent; pas d'obstacle ni d'opposition. Dans la même mosquée, se trouve également un puits bâti en briques cuites et contenant sept niches; ces niches, couvertes d'eau à l'époque de l'inondation et à sec en hiver, contiennent chacune un pot plein d'argent que vous découvrirez à la profondeur d'une coudée. C'est tout.

§ 316. — MARQAB MOUSSA (OBSERVATOIRE DE MOÏSE).

(En marge.)

Dirigez-vous vers l'observatoire et laissez-le derrière vous, en regardant vers le sud-est; vous verrez trois tells. Montez sur le tell oriental; vous y trouverez une pierre de deux coudées de largeur sur trois coudées de longueur. Ôtez-la, creusez en dessous à la profondeur de deux coudées (ou, selon le manuscrit n° 4609, d'une demi-grande qamah), et vous découvrirez un puits plein de dinars pesant chacun neuf mithqals. Prenez-en ce qu'il vous faut. Encens des églises au feu. Cet encens se compose de sandaraque, de bidellium et de libanos. Remettez l'endroit en l'état où il était.

§ 317. — DEIR-IL-QASB.

(En marge.)

Dirigez-vous vers Marqab Moussa, que Dieu lui accorde le salut, et cherchez

là, vers l'est, trois mihrabs creux. Attaquez celui du milieu, en y creusant à deux qamahs de profondeur, puis descendez-y, et vous trouverez trois bassins pleins d'or. *Fin.*

Le même texte se trouve reproduit à la fin du manuscrit n° 4609.

§ 318. — TISFAH.

(En marge.)

A Tisfah, qui est en face de Timah-el-Madinah, s'élève l'église de Sainte-Marie qui a trois coupôles. Passez par celle du milieu; vous verrez sur le côté est une colonne dont l'encens est la sandaraque. Creusez entre le cavalier et la colonne; vous découvrirez de la terre et des éclats de pierre ainsi qu'une jarre en cuivre pleine d'argent.

§ 319. — SAMANNOUD.

Cherchez-y une mosquée connue sous le nom de Masgid-il-Qobbah; elle est bâtie en briques crues, et le seuil est en albâtre blanc, avec deux veines noires. Creusez à l'intérieur, sous la coupole; vous trouverez une couche de sable jaune que vous enlèverez, après quoi vous trouverez un bassin plein d'argent. Rendez-vous dans la qibleh et creusez-y à la profondeur d'une qamah et d'une basta; vous mettrez au jour trois bœux pleins d'argent. Prenez-en ce qu'il vous faut. Sous la coupole se dressent deux colonnes creuses et pleines d'argent. Prenez ce qu'il vous faut. Cherchez également à Samannoud une mosquée appelée Masgid-il-Khidr, sur lui le salut, où il y a une sorte de bassin élevé; renversez-le, et vous découvrirez un bassin plein d'argent que vous pourrez prendre. Pénétrez dans cette mosquée, vous verrez deux niches entre lesquelles s'élève une maçonnerie. Attaquez-la, une colonne creuse vous apparaîtra. Elle renferme une demi-weiba de dinars que vous pourrez prendre. Mesurez la mosquée pour bien savoir le centre et creusez juste au milieu; vous trouverez à la profondeur d'une qamah une vasque pleine d'argent rouge estimé à trois ardebs. Prenez ce qu'il vous faut. *Fin.*

§ 320. — FASHIET-EL-MANARAH.

Cherchez-y sur la digue, vers le nord, une maçonnerie que vous défoncerez, pour découvrir deux jarres pleines d'argent. Prenez ce qu'il vous faut.

§ 321. — CHOUBRAH BAKHOM.

Dirigez-vous vers la maçonnerie élevée à droite: en suivant le chemin, vous verrez qu'elle est bâtie en briques et en plâtre et qu'une de ses extrémités est détruite. Lorsque vous l'aurez reconnue, fouillez-y à la profondeur de trois coudées; vous découvrirez un bassin contenant sept weibas d'or. Prenez-en ce qu'il vous faut, en faisant attention de ne pas être tué par trahison.

§ 322. — SANDALAH.

Sandalah est le pays de la fille du roi Sakhaoun. Lorsque vous y serez, vous y trouverez une pierre grise ornée de raies: brisez-la, car elle est creuse et pleine d'argent. Dirigez-vous ensuite vers le grand tell rouge situé vers le nord-ouest au milieu des terres cultivées, et vous trouverez tout près une bâtisse carrée renfermant une fosse d'une qadah de blé de capacité: attaquez-la jusqu'à ce qu'elle se défonce, et vous y trouverez une weiba d'argent. Faites des fumigations avec du kondor, de la sandaraque et des graines d'ambre. Prenez-en ce qu'il vous faut.

§ 323. — LA VILLE DE SAKHA.

Dirigez-vous vers la mosquée appelée Atlah, située à l'extérieur de la ville sur le chemin public, et pénétrez-y: vous verrez trois colonnes. Attaquez celle du milieu, en creusant juste au-dessous, et vous mettrez au jour une cruche contenant six mille dinars qui y ont été déposés par Abdallah, fils d'Abdi-l-Mogheith, l'Omayyade. Prenez-les en remerciant Dieu. Dirigez-vous vers Sakha et cherchez-y la mosquée à deux colonnes. Pénétrez-y et fouillez entre les colonnes, à la profondeur d'une qamah: vous découvrirez une jarre en

cuivre contenant dix mille dinars. Prenez-les et restaurez la mosquée. *Fin.*

Dirigez-vous vers Sakha et cherchez-y la mosquée de bénédiction située au centre de la ville: un fût de colonne en albâtre lui sert de seuil. Cette mosquée, bâtie en briques cuites et crépissées à la chaux à l'extérieur et à l'intérieur, renferme deux colonnes. Mesurez à partir du seuil vers la qibleh sept pas, et fumigez avec du libanos mâle (stagonias), de l'agalloche, du lentisque, des poils de chat, en lisant sept fois ces noms: « Baqeriyash, Baqeferbash, Shaqtros, Shaqtrosha ». Fouillez alors à la fin de la distance que vous avez mesurée, à la profondeur d'une demi-qamah; vous découvrirez une plaque rouge. Ôtez-la; vous trouverez sur des carrés mal bâtis deux jarres pleines d'argent. Prenez-en ce qu'il vous faut.

§ 324. — MATBOUL.

Cherchez un kom blanc et haut situé à l'ouest de ce village, et, lorsque vous l'aurez retrouvé, rendez-vous-y un mardi, la lune et le soleil étant dans le signe de l'Agneau ou du Lion; vous y verrez au côté nord-ouest la trace d'une bâtisse. Fouillez dans la quatrième partie de cette bâtisse, à la profondeur d'une qamah et d'une basta; vous découvrirez sept jarres pleines d'argent. Prenez-en ce qu'il vous faut. Si vous n'arrivez pas à retrouver la trace de cette bâtisse, faites les conjurations nécessaires. Dieu est le plus savant.

§ 325. — MAHALLET ISHAQ.

Cherchez, au nord de ce village, une colline où se trouve une maçonnerie visible, bâtie en briques et en plâtre, puis fouillez-y à la profondeur d'une qamah; vous découvrirez une weiba d'or. Prenez-la. Mesurez ensuite dans la maçonnerie vers le nord dix pas, pour en attaquer le centre à la profondeur d'une qamah et de deux coudées; vous y trouverez une vasque contenant beaucoup d'argent. Prenez ce qu'il vous faut, en prenant garde de ne pas être tué par trahison.

§ 326. — TARNIEH.

Dirigez-vous vers le Kom el-Ahmar wa'l-Akhdar, et cherchez à l'est de ce

kom une bâtisse faite de briques et de plâtre. Attaquez-la jusqu'à ce qu'elle se défonce; vous y trouverez deux jarres pleines d'argent. Prenez-en ce qu'il vous faut, et faites attention de ne pas être tué par trahison.

§ 327. — MAHALLET ABI'-L-HAYTAM.

Dirigez-vous vers le tertre situé au nord-ouest de ce village; il est aussi élevé qu'une montagne et il formait dans l'antiquité un cimetière pour les ancêtres. Montez-y et attaquez-le; vous trouverez des cadavres dans des cercueils en terre cuite, qui renferment des barres en or pesant chacune quatre rotolis d'or. Prenez ce qu'il vous faut. Le reste du tertre est de même. Dirigez-vous ensuite à l'ouest du dit tertre vers une bâtisse noire, et mesurez vers le nord dix pieds à partir de cette bâtisse, puis fouillez en élargissant l'excavation d'une gamah et d'une bastah; vous trouverez une planche en bois de sycomore que vous pourrez enlever pour trouver au-dessous du gravier jaune. Déblayez-le; vous trouverez une dalle plate et longue; si vous en brisez l'extrémité ou que vous l'enleviez entièrement, vous trouverez au-dessous une vasque pleine d'argent. Prenez ce qu'il vous faut. La recherche doit avoir lieu un dimanche en pleine lune. Fumigez continuellement avec du kondor, de la sandaraque et du styrax liquide.

§ 328. — BENI SAMIN ET MAHALLET ABOU'-L-HAYTAM.

Dirigez-vous vers un kom surmonté d'une maçonnerie faite en briques et en plâtre, et sur laquelle s'élèvent des natour⁽¹⁾ semblables à des colonnes. Elle a une ouverture dans laquelle vous urinerez (*sic*) pour rendre la recherche facile. Fouillez-y, vous la trouverez pleine d'argent.

§ 329. — DAMIRAH MÉRIDIONALE.

Dirigez-vous vers l'endroit couvert de tessons et situé entre El-Mawen et

⁽¹⁾ On appelle *natour*, en Égypte, une petite construction en terre, élevée au milieu des champs, et sur laquelle on monte pour chasser les oiseaux des récoltes.

El-Qasabah, vous trouverez tout près sur le sud une terre rouge veinée de jaune et suivie d'une qasabah au sein de la colline. Fouillez beaucoup ou peu, comme vous voudrez, juste dans la qiblah au milieu d'une terre glaise, et vous découvrirez de la terre brillante qui éblouit la vue: c'est un minéral précieux dont un rotoli donne huit onces d'or.

Dirigez-vous ensuite vers la clôture d'une église, en face du susdit endroit. Entrez-y, mettez-vous à la recherche d'une belle cellule, bâtie à côté de l'autel et fouillez-y à la profondeur d'une qamah dans l'angle; vous trouverez une belle plaque avec anneau. Enlevez-la; vous trouverez une pièce contenant trois boeaux pleins d'argent. Apprenez qu'il y a dans le voisinage de cette église un bain et une maison appartenant au propriétaire de l'église.

§ 330. — QOTOUR.

Cherchez-y un bassin fait avec de l'argile et appelé Brash ou bien Hoḍ-el-Tarablosi; ce bassin est situé près d'une longue maçonnerie ornée de cailloux et faisant partie des limites. Attaquez-la de manière à ce qu'elle soit défoncée, car elle est pleine d'argent. Apprenez que, près de cette maçonnerie, il s'en trouve deux autres, une grande et une petite. Dans l'une d'elles, on voit une marque noire, des cailloux et une cachette qu'on pourra découvrir un lundi en pleine lune: on la trouvera alors pleine d'argent. Prenez-le, en faisant des fumigations avec du kondor et de la sandaraque.

Dirigez-vous vers le terrain d'un jardin situé à droite de Qotour, et qui n'a jamais été arrosé; vous y verrez une maçonnerie et une sorte de cuve à vin. Descendez-y et fouillez au centre; la maçonnerie se défoncera et vous y trouverez sept weibas d'argent. Prenez-les. Mettez-vous à fouiller au sud de la susdite maçonnerie; vous trouverez à la profondeur d'une demi-qamah une pierre que vous enlèverez, car elle contient la moitié d'une cruche d'argent. Prenez ce qu'il vous faut. C'est tout.

§ 331. — DAMANHOUR-IL-BIḤERA.

Cherchez-y la mosquée de Hasanat et attaquez-en l'angle nord-ouest; vous trouverez, en creusant sous la fondation, une maçonnerie qu'il faudra déblayer entièrement de l'intérieur et de l'extérieur, car elle est pleine d'argent. *Fin.*

§ 332. — GIRWAN.

Dirigez-vous vers le puits rond qui se trouve au nord de Girwan : vous trouverez tout près des blocs de maçonnerie pleins d'argent. Dirigez-vous ensuite vers la colline septentrionale, vous trouverez également tout près un autre bloc de maçonnerie plein d'argent.

§ 333. — LA VILLE DE DAMANHOUB.

Dirigez-vous vers la grande mosquée de cette ville et entrez-y; vous verrez une niche pour l'huile. Fouillez-y, et vous trouverez en descendant dans le mur un pot contenant mille dinars. Prenez-les et restaurez le local, car ces dinars sont destinés à cette restauration.

Fouillez également au-dessous; vous découvrirez un autre pot que vous pourrez prendre pour vous.

Dirigez-vous encore vers une autre mosquée d'Amr qui se trouve dans cette ville et qui est bâtie en briques. Pénétrez-y et attaquez-en la qibleh; vous découvrirez à la profondeur d'une qamah et d'une basta deux jarres pleines d'argent. Prenez ce qu'il vous faut. Cette mosquée se reconnaît à ce qu'elle a un seuil en porphyre rouge; enlevez-le par l'intérieur, car il est creux et plein d'argent.

Dirigez-vous aussi vers une mosquée appelée Masgid ibn-il-Âs; elle est isolée et devant elle il y a un puits. Pénétrez-y et attaquez-en la qibleh; vous trouverez à la profondeur d'une qamah et d'une bastah une cachette destinée à la restauration de la mosquée. Prenez-en le contenu, puis attaquez la maçonnerie en briques et en plâtre qui est derrière la qibleh; détruisez-la entièrement, creusez au-dessous, et vous trouverez à la profondeur d'une qamah un dépôt appartenant à Ibn-il-Âs. Dieu est le plus savant.

§ 334. — CHABAS-EL-CHOUHADA.

Dirigez-vous vers Heï-el-Baghl; vous y verrez à l'extrémité une pierre noire semblable à un homme assis. Faites-y du feu, fumez-la et approchez-la du feu.

elle se brisera; prenez ce qu'elle contient d'argent et qui vaut une weiba de dinars. Dirigez-vous vers la maçonnerie élevée entre Chabas et la digue, et qui est sans ouverture et ronde. Approchez-vous-en et attaquez-la du côté est; vous trouverez près de la paroi, à la profondeur d'une coudée, une porte close que vous enlèverez pour passer outre, et vous trouverez une vasque contenant trois weibas d'argent. Prenez-le. Dieu est le plus savant.

Dirigez-vous aussi vers Chabas; vous trouverez une grande construction carrée entre les chemins passant au nord-ouest de ce village. Creusez juste au centre à la profondeur d'une demi-qamah; elle se défoncera et vous donnera sept weibas d'argent. Prenez-les pour vous et faites des fumigations avec du libanos, de la sandaraque et du bdellium. Dieu est le plus savant. — Une autre tradition dit : « Dirigez-vous vers la haute colline qui se trouve au nord; vous trouverez au-dessus une grande maçonnerie en brique et en plâtre. Mesurez de l'angle sud-ouest six pieds et creusez à une demi-qamah de profondeur; vous trouverez dans le sol une autre maçonnerie que vous attaquerez pour la défoncer également car elle est pleine d'argent. Prenez ce qu'il vous faut. »

§ 335. — CHARICH-IL-LAIANAH SITUÉ VERS L'EST, À LA RIVE OCCIDENTALE DU NIL.

Vous verrez là quatre blocs de maçonnerie en briques et en plâtre. Attaquez celui qui est carré et qui n'a pas son pareil en cet endroit, et détruisez-en n'importe quel angle; vous découvrirez une charge d'argent. Dieu est le plus savant. — Description : « Dirigez-vous au nord de Charich à une portée de flèche; vous trouverez un bloc de maçonnerie en briques et en plâtre qui n'a pas son pareil là et qui affecte la forme carrée. Au nord de cette maçonnerie il y en a sept autres; prenez celle qui est bâtie à l'ouest des quatre premières et mesurez du côté nord quatre pas malékites, puis fouillez à moins d'une qamah, et vous découvrirez une vasque contenant des jarres. Défoncez-la et prenez ces jarres; car vous trouverez dans chaque jarre une charge de dinars. Ne pénétrez dans ce village que par l'est, car si vous y entrez par un autre côté vous n'aurez rien.

§ 336. — BARR-HAMMOUS.

Cherchez-y un ancien puits près duquel s'élève une construction. Défoncez-la

avec la pioche, et vous découvrirez trois weibas de dinars. Prenez-les, elles sont pour vous. *Fin.*

Dirigez-vous vers le champ situé à l'est du village; vous y trouverez trois murs bâtis en briques comme les murs des ponts. Attaquez le mur médial, en le détruisant entièrement; vous y trouverez trois weibas de dinars. Prenez-les, elles sont pour vous. *Fin.*

Cherchez entre ce village et la colline (?), et vous verrez sur une colline située au nord, un bloc de maçonnerie en briques et en plâtre. Attaquez-le du côté sud, en creusant au-dessous; vous trouverez des tessons et des briques. Enlevez tout cela, et vous mettrez au jour une vasque contenant sept weibas de dinars. Prenez ce qu'il vous faut. C'est tout.

§ 337. — MENOUF-IL-OLA.

Dirigez-vous vers Menouf et livrez-vous à la recherche de la maison de Sabah. Entrez dans cette maison; vous verrez un siège sur lequel Sabah s'asseyait. Vous verrez là une coupole où se trouve une plaque inscrite au nom du propriétaire de ladite maison. Ôtez-la; vous trouverez au-dessous un pot contenant deux mille dinars. C'est tout.

§ 338. — CHEBIX-IL-KOM.

Dirigez-vous vers la colline qui est aussi élevée qu'une montagne et cherchez au pied de cette colline une maçonnerie ronde qui ressemble à un four à chaux; fouillez au centre à la profondeur d'une qamah, et vous trouverez une mangeoire bâtie en briques. Détruisez-la entièrement; vous mettrez au jour une pierre qui ferme une entrée. Ôtez-la et descendez, vous arriverez à une grande pièce contenant vingt charges d'argent faites en lingots. Prenez-les. C'est tout.

Aux pages 283-284 du manuscrit n° 3726, le même texte a été textuellement reproduit, mais il se termine ainsi : « Vous arriverez à une grande pièce qui contient cinq charges d'argent et des lingots. Voici la fumigation pour ce wadi : du styrax liquide et sec, du libanos mâle, de la sandaraque, du bdellium, de l'acore, de la corne de chèvre, du sang de bulle. Pétrir dans du styrax, rouler en pilules et s'en servir en guise d'encens en cas de besoin. *Fin.* »

§ 339. — FACHET-IL-MANARAH.

Rendez-vous dans la plus ancienne mosquée et pénétrez-y, puis fouillez dans la qibleh à la profondeur d'une qamah et d'une bastah; vous trouverez deux jarres d'argent. *Fin.*

§ 340. — CHERCHABAH OCCIDENTAL.

Cherchabah est le nom d'une femme très illustre, qui était reine et qui possédait de grandes richesses. Lorsque vous serez au village de ce nom, cherchez-y la mosquée de la Miséricorde; c'est la plus belle, qui est bâtie sur un haut mastaba, avec des briques, des pierres et du plâtre, au sud du village. Les habitants de ce village adoraient le soleil, la lune et les idoles. Si cette mosquée subsiste encore, pénétrez-y, mais arrêtez-vous sur le seuil pour mesurer à partir de là vers l'intérieur deux coudées, puis fouillez à la profondeur d'une coudée et demie, et vous trouverez une clef en cuivre poli avec la cire. Prenez-la et fouillez au-dessous à la profondeur d'une demi-qamah; vous trouverez une trappe en albâtre. Ôtez-la et descendez dans le mastaba au bord duquel s'élève la mosquée; car cette mosquée cache l'endroit de la cachette, de sorte que personne n'y arrive sans avoir ce guide et sans nous être obéissant. Pénétrez donc dans cet endroit, vous trouverez une pièce contenant un bassin d'eau. Franchissez-le, mais l'eau y est empoisonnée: mon Dieu! mon Dieu! gardez-vous de la passer à gué, car votre chair tomberait de vos os mais sautez par-dessus et passez sans obstacle ni opposition. Vous verrez là de l'or, de l'argent, de l'émeraude, des rubis et des pierreries. Selon une autre tradition, vous trouverez au commencement du mastaba une porte avec serrure et clef. Ouvrez et passez à l'endroit où est écrit: «Moi, je suis Cherchabah, j'ai autour de moi cent négresses vierges possédant leurs richesses, outre tous mes nègres, et nous avons avec nous nos biens». C'est tout.

§ 341. — ÂSHMAH.

Cherchez à l'est de ce village un édifice en brique et en plâtre, puis mesurez à l'ouest de cet édifice une distance de trois coudées malékites: vous trouverez

un sol de la nature de la perle. Défoncez-le, arrosez-le avec de l'eau, et il s'effritera; alors enlevez-le, puis descendez dans un endroit où vous verrez, sur un lit, un mort qui a à côté de lui tout ce qu'il possédait de son vivant. Prenez ce qu'il vous faut, puis sortez en remettant l'endroit en l'état primitif.

§ 342. — MENOUF.

Entrez dans l'église centrale de ce village, enlevez-en l'autel et fouillez au-dessous à une qamah de profondeur : vous trouverez quatre jarres d'argent, ou, selon une autre tradition, quatre godets. C'est tout.

§ 343. — BATANOUN.

Cherchez à l'est de ce village une bâtisse que vous attaquerez jusqu'à ce que vous l'ayez percée : vous y trouverez deux pots d'argent. A l'ouest dudit village, vous trouverez un bassin appelé "Qanoun", dont la maçonnerie est faite avec des briques et du plâtre : dès que vous l'attaquerez, elle se défoncera et vous donnera deux bocaux pleins d'argent. Au nord, vous trouverez aussi des sycomores près desquels se dresse une bâtisse en brique et en plâtre; lorsque vous l'aurez trouvée, attaquez-en le milieu jusqu'à ce qu'elle se défonce, et vous la trouverez pleine d'argent. Prenez ce qu'il vous en faut. *Fin*.

§ 344. — MENOUF.

Cherchez à l'ouest une bâtisse aussi longue que large: fumigez-la avec la bile d'une vipère, les plumes d'un milan et du poil arraché entre les yeux d'un lion, puis défoncez-la juste par le milieu, en y fouillant à une demi-taille d'homme, et vous y trouverez trois jarres d'argent. Prenez ce qu'il vous en faut. *Fin*.

§ 345. — TIDA, DANS LE GHARBIEL.

Dirigez-vous vers l'ouest de Tida à la distance d'un mille: vous trouverez un terrain où pousse la plante appelée en terme de botanique *Stippa tenuissima*

et des morceaux de terre noire. Cherchez sur ce terrain qui a trois coudées de longueur une bâtisse faite avec des briques et du plâtre. Dans ce terrain il n'y a ni herbes ni immondice de quelque nature que ce soit. Creusez à l'extrémité occidentale, en descendant jusqu'à une demi-qamah de profondeur : vous découvrirez des briques et des tessons, ainsi qu'une autre petite bâtisse invisible que vous pourrez détruire, car elle renferme une jarre pleine d'argent. *Fin.*

§ 346. — DEIR-IL-KHARBAH.

Dans ce couvent s'élève une grande bâtisse faite avec des briques et du plâtre. Attaquez-en l'angle sud-ouest; vous trouverez à la profondeur d'une coudée et demie dix caveaux pleins d'argent. Encens des églises au feu. *Fin.*

§ 347. — DEIR-IL-KHARBAH.

Cherchez du côté ouest de ce Deir le sommet d'Isqalet-Pharaon, puis regardez de là vers l'ouest : vous apercevrez une bâtisse très visible au-dessus de la terre, et, tout près, des tombes au nombre de quinze. Sachez que ce sont les tombes de la Vierge. Creusez au centre de n'importe quelle tombe, à la profondeur d'une qamah, et vous trouverez une plaque noire semblable à une meule; faites alors des fumigations avec du kondor, de la sandaraque et du bdellium, puis retournez la plaque, et vous trouverez, couché sur un lit, le cadavre d'une femme ayant à côté d'elle dans une caisse tous ses biens et ce qu'elle possédait. Il en est de même des autres tombes. Prenez ce qu'il vous faut. C'est tout.

§ 348. — AKHMIM.

Prenez l'ouest ou l'est de cette ville, et, marchant à travers le désert, vous trouverez comme un troupeau de chameaux agenouillés, au nombre de cinquante bêtes. Lorsque vous les aurez atteints et que vous serez sûr de votre fait, dirigez-vous vers le chameau blond, qui lève la queue comme s'il voulait uriner. Là, creusez juste sous ses pieds à une demi-qamah de profondeur, et vous découvrirez d'anciennes briques disposées en ordre; enlevez-les entièrement et vous trouverez des jarres en cuivre pleines d'argent. Si vous ne vous

contentez pas de cela, dirigez-vous vers une sorte de chamelle rouge qui penche légèrement vers la terre : elle est suspendue, couchée sur le flanc et agenouillée. Lorsque vous l'aurez vue, creusez sous son ventre à un pie de profondeur, et vous découvrirez du sable, puis un bassin blanc couvert et plein d'argent. Si vous ne vous contentez pas encore de cela, dirigez-vous à l'ouest des chameaux, et, à la distance d'une portée de flèche, vous mettrez au jour trois tombes, surmontées chacune d'un mur d'enceinte qui l'enveloppe. Attaquez n'importe quelle tombe, et vous découvrirez trois degrés, puis une ouverture fermée. Ouvrez l'ouverture : vous trouverez le mort avec toutes ses richesses, sans obstacle ni opposition. *Fin.*

§ 349. — LAQQANAH À GIZEH.

Dirigez-vous vers le sud-ouest de ce village, et vous verrez une maçonnerie carrée aussi étendue qu'une natte : elle est bâtie avec du plâtre et de la boue. Fouillez à n'importe quel angle : vous découvrirez un bassin plein d'argent. Il en est de même pour les quatre (*sic*) autres angles. Il y a à l'est de ce village une mosquée basse. Fouillez-y à la profondeur d'une qamah dans la qiblah : vous découvrirez de la glaise que vous enlèverez et vous trouverez une plaque. Ôtez cette plaque, vous trouverez une jarre pleine d'argent. *Fin.*

§ 350. — FOURNA.

Au sud de ce village se dresse une maçonnerie d'une natte de superficie. Faites-y des excavations aux quatre angles, car ils sont pleins d'argent déposé dans des bassins, comme c'est le cas pour la maçonnerie de Laqqanah.

§ 351. — WADI HABIB À TARRANAH.

Dirigez-vous vers le couvent renommé, dit le couvent d'Aboumaqar. Au sud de ce couvent s'étend un wâdi, que vous suivrez jusqu'à ce que vous rencontriez des pierres semblables à des demi-charges de chameaux, au nombre de vingt-sept : elles sont colorées en noir, en blanc et en jaune. Dirigez-vous vers la vingt-septième pierre, qui est la plus grande, et déplacez-la : vous

découvrirez au-dessous une plaque verte qui ferme l'ouverture d'un puits. Soulevez-la et descendez dans une grande grotte qui contient vingt-sept caisses en métal pleines d'argent, de bijoux et de vêtements précieux. Encens des églises à brûler. *Fin.*

§ 352. — HILOUAN.

Cherchez entre Hilouan et El-Haras des collines jaunes, sur lesquelles les gens circulent sans se rendre compte des bonnes choses qu'elles renferment. Attaquez (la première) colline : vous découvrirez, enfouies, des briques d'une demi-coudée de longueur, contenant des lingots en or. La seconde colline contient également des briques d'une coudée de longueur chacune : on trouve dans chaque brique un lingot pesant cent mithqals. La troisième renferme aussi des briques d'une coudée et demie de longueur chacune, et dans chaque brique il y a un lingot d'or qui pèse quatorze mithqals. L'indicateur ajoute que les collines qui longent la route ne renferment rien ; mais elles font suite à trois autres collines qu'on doit chercher à l'est des premières, et qui sont celles qui renferment le trésor. Apprenez cela. *Fin.*

§ 353. — LE COUVENT DU ROI SHAHRAN À HILOUAN.

(En marge.)

Partez de ce couvent vers le petit Wâdî'l-Éqab et suivez-en le côté nord : vous verrez un mastaba rond surmonté de cailloux semblables à des œufs de pigeon. Si vous creusez au centre de ce mastaba, vous mettrez au jour une jarre pleine d'argent. Cherchez ensuite au sud dudit mastaba et à la portée d'une flèche : vous trouverez des places couvertes de cailloux couleur d'ocre. Creusez au centre de n'importe laquelle de ces places à la profondeur d'une demi-gamah ; vous découvrirez une cellule pleine de godets renfermant de l'argent. *Fin.*

Le même texte a été reproduit à la fin du manuscrit n° 4609 avec plusieurs variantes. Au début du texte précédent, *au lieu de* : Le couvent du roi Shahrân à Hilouan, *lisez* : Le couvent du roi Sha'rân à Hilouan, et, *au lieu de* : une jarre pleine d'argent, *lisez* : une jarre pleine d'or.

§ 354. — HILOUAN.

(En marge.)

Cherchez à Hilouan, la région située à l'est d'Atfil, et, lorsque vous y serez, cherchez vers l'est la grotte de la jument (Magharet-il-Faras); quand vous aurez trouvé cette dernière, vous la reconnaîtrez à l'image d'une jument gravée au ciseau dans le mur septentrional. Cette image se reconnaît elle-même à ce qu'elle a l'oreille droite plus longue que l'oreille gauche; elle porte sur la croupe, l'image d'un oiseau avec un anneau et sur la jambe droite l'image d'une canne courbée, le pied droit de devant est plus long que celui de gauche, la lèvre supérieure est brisée. Lorsque vous aurez reconnu tous ces indices, rendez grâce à Dieu pour les bienfaits dont il vous a comblé. Regardez au ventre de la jument, vous le verrez grand ٦٧٣١٥٤٦٤١ ٤٦٤١, considérable, creux et plein de dinars.

Si vous ne réussissez pas dans cette entreprise, attaquez le mastaba oriental et démolissez-le; en fouillant ٥٤١٥٨٤ (au-dessous à la profondeur d'une gamah) et une bastah, vous découvrirez une vasque taillée dans la montagne et qui contient trois ardebs et des lingots. Encens des églises continuellement au feu. Que Dieu vous guide!

Aux pages 213-216 du manuscrit n° 3726 on lit ce qui suit: -INDICATION RELATIVE À HILOUAN DE LA DÉPENDANCE DU CAIRE. — Allez dans la montagne est de Hilouan et cherchez là Magharet-il-Faras. Vous la reconnaîtrez à ce que vous verrez sur la paroi l'image d'une jument sculptée au ciseau, ayant l'oreille droite plus longue que l'oreille gauche, sur la croupe un oiseau avec un anneau, sur la jambe droite l'image d'une chatte courbée, le pied droit de devant plus long que le pied gauche; le flanc gauche est cassé. Lorsque vous aurez vu ces signes, remerciez Dieu et regardez au ventre de la jument, et vous verrez qu'il est grand et considérable; brisez-le avec le pic, et vous le trouverez plein de dinars romains. Si vous échouez là, activez votre fumigation devant la porte de la grotte, et vous verrez une meule carrée de pressoir, obliquée vers le bas de la porte. Ôtez-la et fouillez à sa place dans le sable à la profondeur d'une coudée; vous découvrirez trois weibas (de monnaies) romaines. Si vous échouez là encore, regardez au nord de la grotte, et vous verrez un ours; déplacez-le, fouillez, et vous découvrirez un cabinet qui contient cinq shounichs romaines. Si vous échouez là aussi, marchez à l'est de Fours à la distance de la portée d'une flèche, et vous rencontrerez un messager montant une chamelle rouge qui a la bouche cassée et la tête petite; creusez sous le ventre de l'animal à la profondeur d'une

demi-qamah dans du sable blanc, de petits morceaux de briques et dans des remblais et des cailloux. Enlevez tout cela; en descendant plus bas vous découvrirez des maçonneries cachées, remplies de dinars romains. Si vous ne réussissez pas, cherchez au nord de la chamelle, et vous découvrirez près d'elle trois mastabas; attaquez le mastaba marqué d'une croix à la profondeur d'une qamah, et vous mettrez au jour une vasque en albâtre pleine de dinars. Si vous échouez là, cherchez à deux milles de distance à l'est des dits mastabas, et vous verrez la figure d'un éléphant faite de main d'homme; c'est un mâle qui a la tête levée vers le ciel et la trompe ballante. Activez votre fumigation, tirez vers l'ouest à la portée d'une flèche, et vous verrez un cavalier en cuivre rouge montant une jument et dardant des flèches; il est tourné vers le nord, et il tient un arc et une flèche dont il veut percer l'éléphant. Creusez sous la trompe de l'éléphant à la profondeur d'une qamah: vous découvrirez une plaque que vous enlèverez et sous laquelle vous trouverez cinq ardebs de dinars romains. Prenez ce qu'il vous faut, en brûlant continuellement de l'encens des églises. Prenez garde aux traîtres. *Fin.*»

§ 355. — LOUXOR DANS LA HAUTE-ÉGYPTE.

Dirigez-vous vers El-Moâtadoun et son chemin et laissez derrière vous Maglis Akhnoukh, qui est le haut temple sur lequel sont gravées en creux des inscriptions en l'écriture appelée «Le grand Mosnad», puis marchez pendant trois milles ordinaires, en tournant la face vers l'est et en vous dirigeant vers les sept tentes. Lorsque vous y serez, laissez-les derrière vous et prenez l'est vers un mille et demi romain: vous rencontrerez un terrain sulfureux. Examinez-le: vous y verrez de la poudre minérale semblable au minium, à travers laquelle passe une veine mince très visible et qui rampe sur la surface de la terre. Prenez-en et raffinez-la: vous tirerez une demi-livre [d'or] d'un grand rotoli. Le procédé d'extraction de ce minerai a été déjà indiqué dans le premier procédé relatif à l'extraction du minerai. C'est correct.

§ 356. — ZARNIKH À L'EST DU NIL EN FACE D'ESSEH.

Allez à six milles de distance de Zarnikh, en tirant vers l'est et en parcourant son wadi dans sa largeur, puis cherchez une walgeh où vous devez vous rendre: vous y trouverez un mur d'enceinte entourant des pièces semblables à des boutiques et qui sont faites de main d'homme. Vous y verrez des cuves semblables à celles du bain, mais remplies d'une poudre jaune comme le safran. C'est

jusqu'à ce que vous arriviez à Qïtar. Lorsque vous aurez trouvé cet endroit, n'y buvez pas, mais prenez le sud du mont Qïtar, et vous trouverez un chemin qui vous conduira sur le sommet de ce mont: il monte et descend et présente des endroits dangereux. Lorsque vous aurez gagné le haut du mont, vous y trouverez une mare d'eau douce où se déversent les eaux torrentielles et d'où l'eau coule goutte à goutte; l'explorateur qui a vu le premier cette mare recommande au chercheur de ne pas boire de l'eau de cette mare, sinon il échouerait dans son entreprise. Regardez vers l'est, et vous verrez une haute colline, sur laquelle vous monterez et vous ferez des fumigations: en tournant votre face vers le sud-est, vous verrez les tombeaux bénis qui sont renommés, et probablement vous y verrez aussi quelque chose qui ressemble à des tiges de plantes. Ces tombeaux sont au nombre de mille cinq cents dont quatre cents ont près de la tête un morceau de fêrule et mille autres ont près de la tête et près des pieds un morceau de la même plante. Lorsque vous aurez vérifié mes indications, mesurez à la tête de chaque tombeau une distance de cinq pas, puis fouillez à une coudée de profondeur: vous trouverez une maçonnerie que vous ouvrirez pour entrer dans les tombeaux des sages. Vous trouverez sur chaque mort une couverture en or, et près de sa tête un pot plein d'or pur: si vous ajoutez un mithqal de cet or pur à un quintal, il le convertira en or. Faites des fumigations avec du cumin de Caramani, du poivre noir et du bois de la vraie croix imbibé dans l'eau de rose: broyez très fin et pétrissez dans du vin vieux, puis roulez en pilules grosses comme un pois et laissez sécher à l'ombre. Votre départ (pour cet endroit) doit avoir lieu en pleine lune au mois de Ramadan, lorsque la constellation Rifqa compte ses étoiles à l'impair.

A la page 125 du manuscrit n° 4609, on lit ce qui suit: *~Hilouan.* Partez de Hilouan vers El-Qïtar, mais avant d'y arriver, cherchez une montagne pleine de montées et de descentes et qui présente du danger. Lorsque vous serez au sommet, vous y verrez une mare contenant de l'eau torrentielle et d'où cette eau coule goutte à goutte, mais n'en buvez pas, car vous échoueriez dans votre entreprise; aussi, ayez soin de vous pourvoir d'eau du Nil. Étant à Qïtar, regardez vers l'est, et vous verrez des tombes; ce sont les tombes de fêrule que personne ne pouvait trouver. Elles se reconnaissent à ce qu'il y a des morceaux de fêrule au pied de chaque tombe et à sa tête, et elles sont au nombre de mille six cents. Mesurez cinq pas à partir de chaque tombe en allant vers l'est, fouillez à la profondeur d'une grande coudée, et vous rencontrerez une maçonnerie que vous détruirez.

puis vous descendrez dans les tombes des sages, où vous trouverez un mort portant des franges en or et ayant près de la tête des pots à bière pleins de pierres philosophales. Un mithral de cette pierre sur un quintal de (n'importe quel minerai) le convertit en or. Si quelques-uns de vos compagnons n'ont rien découvert, dirigez-vous vers les trouvaillies des sages. -

§ 365. — WADI DE LA FÉRULE.

Comme spécialité de la science d'Ayoub El-Giraoui, on peut rapporter ce qui suit : - Lorsque vous serez arrivé chez Ayoub El-Giraoui cherchez-y un wâdi appelé «Wâdi'l-Qana». Lorsque vous arriverez à la montagne isolée, cherchez-y une fente en face de laquelle s'élèvent trois collines connues sous le nom de Hamim Itrib, et dont l'une est noire, la seconde est jaune, et la troisième aussi rouge que la cornaline. Si vous vous arrêtez là, vous éprouverez une grande joie. Approchez-vous de la fente et cherchez à droite, près de son ouverture, un endroit surmonté de pierres rondes comme un disque, puis fumigez avec du kondor, du libanos mâle, du styrax et des graines de jusquiame pétris dans du vinaigre pur; il vous apparaîtra des monnaies en argent pétrifié. Entrez ensuite dans la fente et continuez votre chemin; un sentier tortueux vous apparaîtra et vous conduira jusqu'au haut de la montagne, où vous apercevrez une grotte jaune. Fumigez alors avec l'encens. Lorsque vous serez dans le wâdi et qu'une chose vous y deviendra invisible, prenez de la graisse humaine et trempez-y un lambeau de linceul fait de vieux coton. Allumez ce lambeau et portez-le à la main gauche, en ayant soin de porter une robe rouge et de tenir un sabre en main. Si vous faites cela, tout ce qui est invisible vous apparaîtra le samedi matin. »

§ 366. — ENCENS.

Cet encens évite tous les obstacles et rend impuissants les esprits-gardiens à qui ont été confiés les endroits mis sous les influences des talismans. Il se compose d'agalliche de la grande espèce, de tige de rue, de rue elle-même, de moutarde, de graines de caroube, de sandaraque, de kondor et de styrax liquide, broyés ensemble à dose égale, pétris avec le styrax, puis roulés en pilules et séchés à l'ombre, pour vous en servir en cas de besoin.

§ 367. — ENCENS QUI FAIT FUIR LES GÉNIES.

Prenez le cœur d'un onagre et faites-le sécher. Si vous le brûlez en guise d'encens, son odeur chasse tout génie de n'importe quel endroit.

§ 368. — LE COUVENT DE QALAMON À L'OASIS.

Cherchez là un couvent appelé Deir-el-Banat, au nord duquel il y a une walgah où se trouve une caverne qui contient trois mastabas, et près de ces derniers se dresse un monceau de gravier qui contient trois pierres rouges. Fumigez avec du kondor, de la sandaraque et du bdellium, puis fouillez dans chaque mastaba à la profondeur de deux coudées : vous trouverez une grotte pleine d'argent. Quant aux pierres, si vous fouillez sous chacune d'elles à une qamah de profondeur, vous trouverez une grotte pleine d'argent. Tous les autres mastabas sont de même. Apprenez cela, mon fils. C'est tout.

A la page 210 du manuscrit n° 4609, on lit ce qui suit : - DEIR-EL-QALAMON À L'OASIS OCCIDENTALE. — Cherchez au nord du couvent de « Deir-el-Banat », et à un mille de distance toujours vers le nord, trois mastabas bâtis en briques. Fouillez dans n'importe lequel de ces mastabas à deux coudées de profondeur en fumigeant avec du kondor, du bdellium et de la sandaraque, et vous découvrirez une grotte pleine d'argent. -

§ 369. — LA VILLE DE WARDE.

Dans la ville de Warde, située derrière El-qala à Essoury, vous verrez des palmiers, des vignes et des sources. Pénétrez dans le wâdi et poussez votre chemin en amont; vous trouverez un autre wâdi qui s'étend vers l'ouest entre deux montagnes. De ce dernier wâdi part un chemin qui vous conduira à la ville de Farzourah dont vous trouverez la porte fermée: c'est une ville blanche comme un pigeon et sur la porte de laquelle est sculpté un oiseau. Prenez la clef dans le bec de l'oiseau avec votre main, puis ouvrez la porte de la ville. Entrez-y, vous y trouverez beaucoup de richesses, ainsi que le roi et la reine couchés dans le château. Ne vous en approchez pas, mais prenez les trésors. *Fin.*

les rois. Si vous désirez pénétrer dans la mine, sortez de la fonderie, et, partant à l'ouest dans le wâdi jusqu'au fond, vous observerez à la surface une grande place arrondie, de nature molle et où l'on enfonce: elle mesure un foddan ou un peu moins et elle renferme un bon minéral. Creusez-y à la profondeur d'une demi-coudée, et vous découvrirez un minéral qui est une poudre jaune, puis vous rencontrerez un sol pierreux où vous percerez un trou d'une demi-qamah de profondeur, au fond duquel vous trouverez le minéral gros comme des pois et aussi fort que la fève. Il se produit par Dieu, et il n'y a pas de bénédiction pareille. Prenez-en autant que vous voudrez, car un rotoli de ce minéral donne onze onces (d'or pur). Plus vous descendrez bas, plus vous le trouverez abondant, tel que les radicules de la colocase et le poulpe du corail. Un rotoli de ce dernier minéral ne perd absolument rien dans la fusion, car c'est l'or le plus pur et le minéral le plus précieux de l'Égypte, et vous n'en trouverez nulle part de plus précieux ni de plus pur. Vous trouverez là, dans cette montagne occidentale, une grotte difficile d'accès, avec une porte carrée à laquelle on monte par vingt degrés. Pénétrez-y, vous trouverez deux bassins contenant un minéral que l'on a enfoui pour le purifier et le faire fondre: le roi l'avait déposé là pour cela. Partez de cette walgeh qui se trouve dans le wâdi et vous trouverez deux grands rochers debout, en face d'une walgeh qui contient de la poudre grisâtre semblable à la cendre. Descendez-y et attaquez-en le milieu; vous découvrirez de la poudre verte coupée par des veines vertes et semblable à la limaille d'argent. Prenez-en ce que vous voudrez, car c'est de l'argent pur que Dieu produit dans la terre et dont un rotoli donne dix onces de métal.

Si vous désirez trouver les mines d'argent, d'or, et les puits des émeraudes, partez avec la bénédiction de Dieu d'auprès des deux rochers debout, près desquels on passe pour se rendre à la mine d'argent. Quant à la grande place «Walgeh», laissez-la derrière vous et avancez d'un demi-mille, car vous trouverez, mon fils, en face de cette walgeh, une forteresse élevée où se produit la malachite: elle s'appelle «Qaleh-il-Dalmag». Partez de cette forteresse vers les trois puits de l'émeraude et du minéral de cuivre. Ce dernier se trouve en poudre dans une caverne à porte carrée: il ressemble au verdet d'une couleur très verte, et il est coupé par des veines rouges comme le sang. Prenez-en ce que vous voudrez: c'est un minéral de cuivre dont un quintal donne

enlèverez, puis vous trouverez une porte et des marches. Montez ces marches jusqu'à la niche, que vous reconnaîtrez à ce que vous pourrez voir d'elle les barques sur le fleuve, et vous y trouverez un couloir qui contient une pierre noire comme la première. Vous l'enlèverez et vous entrerez dans une place qui renferme deux cabinets pleins d'argent. Le roi, propriétaire du couvent, est couché sur un lit au-dessus d'un mastaba, ayant à côté de lui tous ses biens et tout ce qu'il possédait. Il est dit dans un autre manuscrit que, lorsque vous entrerez dans la salle, vous trouverez à droite quatre cabinets, à gauche quatre autres, et devant vous une vasque d'une perche (qasaba) de longueur, pleine d'argent monnayé. En face de cette vasque se trouve une alcôve sur laquelle le maître du lieu se repose, ayant à côté de lui ses livres et ses trésors. L'encens à brûler au moment de l'enlèvement de la pierre est 𐤀𐤁𐤁𐤁𐤁𐤁 .

§ 377. — LA VILLE DE LA MAGICIENNE DE LA DÉPENDANCE D'AKHMIM.

Dirigez-vous vers l'idole de la magicienne, à l'est de laquelle se dresse une montagne. L'idole est taillée dans une pierre blanche et elle est bien connue. Lorsque vous la verrez, activez votre fumigation, en lui accordant un bon accueil et en vous dirigeant vers elle la face tournée à l'est, puis mesurez à partir d'elle 𐤀𐤁𐤁𐤁𐤁𐤁𐤁 , et fouillez à la profondeur d'une qamah et d'une bastah : vous découvrirez une porte en fer. Activez alors votre fumigation et ouvrez, puis entrez dans un endroit spacieux contenant sept amas 𐤀𐤁𐤁𐤁𐤁𐤁𐤁𐤁 . Là se dresse une autre idole semblable à celle de la magicienne : elle est debout et elle regarde les richesses. En face de cet endroit, il y a des cellules pleines d'argent et d'armes : si vous voulez en prendre quelque chose, tuez un chat très noir, et barbouillez les faces des deux idoles placées en haut et en bas (avec le sang de ce chat), disant : « O esprits de cet endroit, voici votre offrande ! » Encens des églises au feu. Il faut partir pour cet endroit au temps de la pleine lune.

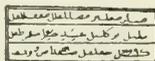
§ 378. — SIOUT.

Partez de Siout à Babylone, qui est située vers la montagne ouest, et qui est une des principales villes des sciences, mais que votre départ ait lieu au mois

de septembre, quand la Rifqa compte ses étoiles au pair. Fabriquez une plaque de cuivre rouge, et gravez-y aux premiers jours du susdit mois les noms contenus dans le rectangle ci-après (p. 214), en les parfumant avec du libanos mâlé, de la sandaraque, du poil de lion rouge et du pin mahlab, après les avoir pétris dans du vin vieux, roulés en pilules grosses comme le pois et séchées à l'ombre. Mettez ces noms dans un morceau du linceul vert d'une fille vierge, puis descendez-les dans le puits dont il sera question plus bas, et l'eau y tarira entièrement.

Lorsque vous arrivez à la porte du liouan (compartment), dirigez-vous dans la montagne vers la première walgeh que vous rencontrerez et sur la porte de laquelle se dresse un grand tas de gravier. Laissez le tas pour gagner le dehors, et fermez le plus possible la walgeh, en rendant sa porte plus étroite, puis activez la fumigation et franchissez ladite walgeh du côté du tas : vous trouverez une autre grande walgeh qui contient beaucoup de tombeaux entre grands et petits. Dirigez-vous à droite, vers une grotte située dans le haut de la montagne, et dont la porte est ouverte sans que personne puisse l'atteindre ni d'en haut ni d'en bas : nous l'avons faite pour indiquer le puits béni. Activez votre fumigation et regardez devant vous : lorsque vous serez en face de ladite grotte, vous verrez un grand mastaba taillé dans le rocher et qui est plus long que large. Montez sur ce mastaba du côté de la montagne : vous trouverez des idoles assises sur des sièges en pierre, dont quelques-unes sont jaunes, d'autres blanches, d'autres noires, etc., et qui effrayent toute personne qui les voit, mais activez votre fumigation et vous les verrez comme si elles vous indiquaient de leurs mains le puits béni. C'est un grand puits qui effraye tout spectateur par sa grandeur et sa longueur, si bien qu'on n'ose pas y regarder : c'est un puits immense qui mesure soixante coudées de longueur sur trente de largeur y compris l'eau. Activez votre fumigation et approchez-vous-en : vous y verrez de l'eau verte enchantée. Lorsque vous l'aurez trouvé, faites-lui bon accueil et regardez-y, car vous y apercevrez quelque chose de semblable au dauphin qui vit dans la mer. C'est son esprit-gardien qui a un aspect terrible, mais ne vous effrayez pas de lui : activez votre fumigation, jetez la plaque au fond du puits, et l'eau tarira aussi vite que la lumière d'un éclair et elle fera un bruit semblable à un cliquetis d'épées. Lorsque l'eau sera tarie, regardez dans les parois du puits sans fatigue ni peine : vous le trouverez grand et semblable à une salle élevée et entourée de portes.

Prenez la porte occidentale et poussez-la vers en haut avec votre main : elle montera à la hauteur d'une demi-gamah. C'est une porte très vaste, et derrière elle s'étend un palier sur lequel vous pourrez vous tenir debout, puis vous passerez de là dans un endroit qui contient sept salles appartenant à sept rois de l'Occident. Vous y verrez de l'argent, des talismans et des objets précieux dont on ne peut pas savoir le compte : la nature de chacun des objets de science se trouve indiquée sur sa caisse ou son pot. Sachez, mon fils, que vous êtes arrivé à un grand royaume où la plupart des habitants de ce monde ne peuvent arriver. Prenez-en autant que vous voulez; vous n'aurez pas d'autre obstacle que l'eau, et vous n'aurez rien à craindre pourvu que votre fumigation soit continuelle jusqu'à votre sortie. Enlevez la plaque, et l'eau reviendra dans le puits comme auparavant. Faites attention à ne pas être tué par trahison. Voici les noms à écrire sur la plaque destinée à faire tarir l'eau, mais attention à ne pas vous tromper :



§ 379. — SIOUT.

Dirigez-vous vers une grotte où il y a, représentée sur la porte, une vache jaune, et creusez au-dessous; vous découvrirez de l'argent. Dirigez-vous aussi vers une grotte située à l'est du chenal principal et sur la porte de laquelle une vache a été représentée avec son petit derrière elle, puis creusez justement sous la queue du veau; vous découvrirez de l'argent.

Cette dernière indication se trouve reproduite textuellement à la page 189 du manuscrit n° 4609.

§ 380. — SIOUT.

Cherchez-y l'église d'Abou-Manqourah, qui se reconnaît à ce qu'elle a six portes percées sur une même ligne; l'une d'elles est isolée. Passez par cette dernière porte : vous trouverez à droite l'autel et tout près de lui un diacre. Creusez dans le sol juste au-dessous de ses pieds à la profondeur d'une coudée:

vous découvrirez un puits plein de monnaie d'argent. Lorsque vous arriverez à la montagne d'Assiout, cherchez la dix pores et deux bergers, dont l'un s'appuie sur un bâton marqué d'une croix et regarde vers la terre, tandis que l'autre fixe ses yeux, le doigt à la bouche, sur un pore qui a été tué par les autres pores. Fouillez sous le berger qui porte le doigt à la bouche, à la profondeur de trois coudées (une qamah); vous découvrirez un bassin contenant quarante mille dinars romains. Fouillez aussi sous le pore du milieu dont la jambe est coupée, et attaquez la maçonnerie jusqu'à ce qu'elle se défonce; vous y trouverez un caveau plein d'argent, de perles fines et de pierreries. Prenez ce qu'il vous faut. La fumigation doit se faire avec du libanos mâlé, de la sandaraque, du bdellium. Attention à ne pas être tué par trahison.

Aux pages 189-190 du manuscrit n° 4609, on lit le même texte avec une seule variante dans la dernière phrase: «Vous y trouverez trois cercueils pleins de perles fines et de pierreries; les perles fines sont dans une caisse. La fumigation doit se faire avec du kondor, de la sandaraque, du bdellium et de la soie d'un pore.»

§ 381. — GIRWAN.

Cherchez au nord de Girwan un puits circulaire près duquel se dressent trois bâtisses contenant de l'argent. Cherchez-y également la colline septentrionale, car il y a près d'elle une maçonnerie qui contient ce que vous désirez ainsi qu'il a été dit dans la description primitive.

§ 382. — SIOUTI.

Dirigez-vous vers Siouti et cherchez-y une coupole sur laquelle sont représentés dix pores qui sont accompagnés de deux bergers: l'un d'eux est appuyé sur un bâton marqué d'une croix et il regarde vers la terre, tandis que l'autre, qui porte le doigt à la bouche, fixe les yeux sur un pore qui a été tué par les autres pores. Creusez sous le berger qui porte le doigt à la bouche, à la profondeur de trois coudées; vous découvrirez un bassin plein d'argent évalué à quarante mille dinars rouges. Creusez aussi sous le pore du milieu, dont la jambe est coupée, à la profondeur d'une seule qamah: vous découvrirez une vasque que vous défoncerez pour trouver un caveau (plein) d'argent. Ôtez tout ce

argent : vous trouverez trois sarcophages pleins d'argent, et dans chaque sarcophage, dix jarres d'or et une caisse. La fumigation doit être faite avec du libanos mâle, de la sandaraque, du bdellium et de la soie de porc. Attention à ne pas être tué par trahison. *Fin.*

Voir § 380 du manuscrit n° 4609 qui est la reproduction presque exacte de ce paragraphe 382.

§ 383. — HAWARAH AU FAYOUM.

Dirigez-vous vers la vache, puis, à un mille de distance vers l'ouest, vous trouverez trois cimetières surmontés de monceaux d'argile, et qui contiennent chacun cent tombes. Attaquez-les, et vous trouverez que le mort ne possède rien, mais enlevez-le et fouillez à la place qu'il occupait, et vous découvrirez une trappe: ôtez-la, encens au feu et incantation continuellement récitée, puis descendez, et vous trouverez là tous ses biens. La fumigation doit se faire avec du libanos mâle et de la sandaraque. Voici l'incantation qui doit être récitée pour l'ouverture de toute trappe. Dites : -Shalakhakh, Shaloukh, Shalmoukh, Taroukh, Mahlam, Hamoh, Bishghal, Sighal-. Gare à la trahison. *Fin.*

§ 384. — MANSOUBAT IL-MADDAH AU FAYOUM.

(En marge.)

Près de ce village s'élève le couvent de Washay, qui contient des stalles pour les moines reconnaissables à des pierres rouges. Prenez la direction sud-est, en déviant un peu vers le nord, et vous trouverez cinq bâtisses qui ont la forme de mastaba, en brique et en plâtre; fouillez dans chaque bâtisse à la profondeur de deux coudées, elle se percera et vous y trouverez trois weibas d'or. Les cinq bâtisses sont pareilles. Parfumez-les avec de la gomme عذرة et du sang humain, que vous aurez pilés et roulés en pilules; si vous avez cet encens prêt, vous réussirez. *Fin.*

§ 385. — GEBEL IT-TEIR DANS LA HAUTE-ÉGYPTÉ.

Gebel it-Teir, qui est dans la Haute-Égypte, est l'une des merveilles, car les

oiseaux s'y réunissent une fois par an. Lorsque vous y serez, rendez-vous à la fente destinée à la réunion des oiseaux, et qui est une caverne, puis creusez au-dessous, et vous découvrirez trois pierres à la profondeur d'une demi-qamah. Ôtez-les et fouillez à une demi-qamah: vous mettrez au jour une grande pierre debout contre la montagne, vous la renverserez à terre, encens au feu, et vous trouverez une porte donnant vers l'ouest. Franchissez-la sans crainte: vous trouverez des degrés, qui sont au nombre de onze, et qui montent vers une grande pièce où une idole assise au-dessus d'un mastaba, la main tendue pour arrêter les oiseaux. C'est le talisman de l'endroit où s'assemblent les oiseaux une fois par an. Près de là, vous trouverez beaucoup de richesses, ainsi que deux mastabas pleins d'armes et de coupes en or. Prenez ce qu'il vous faut, en faisant des fumigations avec l'encens des églises.

§ 386. — L'ÉGLISE DU GEBEL-IT-TEIR.

Cette église donne sur le Nil béni. Rendez-vous vers l'idole qui est dressée en face de l'église dans le wâdi: vous y arriverez pendant le jour dans l'espace d'une heure, et vous verrez qu'elle représente une personne debout, les pieds ballants à terre, les bras tournés vers le dos, la tête fendue par un coup, le bras gauche levé au-dessus du sol. Creusez sous son phallus à la profondeur d'une demi-qamah: vous découvrirez du sable blanc et gris, et, après l'avoir enlevé, vous rencontrerez au-dessous trois jarres pleines d'argent romain bien caché. Pas d'obstacle ni d'opposition.

§ 387. — GEBEL-IT-TEIR.

(En marge.)

Vous trouverez sur la haute montagne une idole près de laquelle se trouvent de l'albâtre et trente-sept pierres, dont une affecte la forme d'un chameau agenouillé: fouillez sous n'importe quelle pierre, et vous trouverez un dépôt. Près de ladite idole se trouvent également quatorze mangeoires sous lesquelles vous pouvez fouiller. Il en est de même pour toutes les autres.

§ 388. — TAXMOUR PHARAON.

Partez de Maqam-il-Moumin vers l'est, et, après deux milles de marche,

tournez à droite, en faisant deux autres milles vers le sud; vous verrez alors une montagne noire, mais d'une teinte rougeâtre. Lorsque vous y arriverez, cherchez-y, à droite, cinq cents tombes qui appartiennent aux rois d'Héliopolis : ce sont les tombes des Pharaons, et elles se reconnaissent à ce qu'elles sont surmontées de pierres rouges couleur de foie et flanquées chacune d'une dépression sablonneuse. Enlevez entièrement le sable : vous trouverez un dallage dont les carreaux sont fixés avec du plâtre, vous attaquerez ces carreaux, et, lorsque vous les aurez enlevés, vous mettrez au jour d'autres pierres fixées autour de l'ouverture d'un puits. Le sable est de deux qamahs de profondeur et les pierres sont d'une seule qamah. Vous descendrez alors dans un lieu qui renferme l'un des Pharaons avec tout ce qu'il possédait de son vivant. Le premier qui découvrit cet endroit dit qu'une tombe, ayant été ouverte, avait donné douze quintaux d'or Gadios, sans compter les pierreries et les minerais. La fumigation, qui doit être continuellement au feu, se compose de kondor, de sandaraque, de bdellium, de styrax sec et liquide, de lentisque et de galbanum : rouler ces ingrédients en pilules, puis les laisser sécher à l'ombre et les conserver afin de s'en servir en cas de besoin.

Attention à la trahison qui pourrait venir de vos compagnons. Dieu est le plus sayant.

§ 389. — BON CIMETIÈRE À TANNOUR PHARAON DANS LA MONTAGNE ROUGE.

Partez de Tannour Pharaon pour Darakat, et laissez cet endroit derrière vous, en vous dirigeant vers l'est jusqu'à ce que vous arriviez entre deux montagnes noires. Là, vous trouverez des tertres au nombre de cinq cents, et, au delà, des trous et des fosses au nombre de cinq cents également. Lorsque vous les aurez trouvés, fouillez au centre de chaque tertre à la profondeur d'une qamah et d'une basta, et vous découvrirez un caveau creusé de main d'homme, renfermant un cadavre nu. Ne vous effrayez pas et ne vous dites pas que, si ce cadavre possédait quelque chose, il n'aurait pas été ainsi nu, mais activez votre fumigation et enlevez le cadavre qui est celui d'un nègre, puis fouillez à la place qu'il occupait, et vous trouverez à la profondeur d'une qamah un autre cadavre de nègre. Enlevez-le également, puis, creusant au-dessous, vous mettrez au jour un troisième cadavre de nègre qui a à côté de

lui tout ce qu'il possédait de son vivant : c'est une grande richesse dont vous pourrez prendre ce qu'il vous faut. Il en est de même pour tous les autres tertres, car c'est un ancien cimetière des Héliopolitains et des Romains. La fumigation qui doit se faire au moment des fouilles doit se composer de bdellium, de kondor et de sandaraque. Gare à la trahison. *Fin.*

A la page 84 du manuscrit n° 4609 il a été dit : « TAYNOUR PHARON DANS LA MONTAGNE ROUGE. — Partez de cet endroit vers les Darakat qui sont trois monticules. Laissez-les derrière vous, en vous dirigeant vers l'est, jusqu'à ce que vous arriviez à deux montagnes noires. Là vous trouverez cinq cents tertres, après lesquels vous verrez des trous et des fosses au nombre de cinq cents. Attaquez le centre de n'importe quel tertre; vous y découvrirez un caveau creusé de main d'homme et renfermant un cadavre nu qui n'a que son linceul. Enlevez-le et fouillez au-dessous à la profondeur d'une troisième qamah; vous trouverez un troisième cadavre qui possède les biens des trois autres cadavres. La fumigation doit se faire avec du kondor, de la sandaraque et du bdellium. »

§ 390. — LE GRAND CIMETIÈRE D'HÉLIOPOLIS.

Partez de ce cimetière, en tirant vers le sud-est, et vous trouverez une montagne d'une couleur terne. Montez-y; vous y verrez un wadi qui s'étend vers le nord-est et où se trouvent des pierres affectant la forme de caisses, voisines l'une de l'autre et au nombre de cinq cents. Creusez à l'est de chaque pierre à la profondeur d'une qamah dans une dépression sablonneuse à demi desséchée; puis, dans une autre dépression également sablonneuse, vous découvrirez un coffre en cuivre plein de pierreries et d'argent. Enlevez-le et fouillez à la place qu'il occupait : vous mettrez au jour un puits où vous descendrez jusqu'au fond, et cela, après avoir mesuré vers l'est, à partir de la première pierre, trois coudées. Fouillez encore : vous découvrirez une dépression que vous attaquerez à la profondeur d'une qamah dans du sable, et vous découvrirez un coffre plein d'argent. Creusez aussi au-dessous, du côté est, et vous trouverez un corridor qui vous conduira à une chambre taillée de main d'homme et où gît l'un des plus anciens rois, vêtu d'une cuirasse et d'autres vêtements brodés en or. La fumigation qui doit être faite avant toute chose se compose d'écaïlle de tortue, de plumes de huppe, et d'encens de découverte qui se fait avec du kondor, de la sandaraque, du bdellium et du styrax sec et liquide. Ces ingrédients doivent être pétris, roulés en pilules et

séchés à l'ombre; ils serviront en guise d'encens au moment de la recherche. C'est un cimetière d'un grand bénéfice qu'il faut chercher et ne pas négliger.
Fin.

Aux pages 107 et 108 du manuscrit n° 3726 il a été dit ce qui suit : « A un mille de marche de la grande ville d'Héliopolis, vous trouverez une pierre taillée en forme de roue et qui renferme des pierres affectant la forme de caisses, disposées sur deux rangs, au nombre de cinq cents pierres. Faites la fumigation, et creusez à l'est de chaque pierre dans une couche solide de sable : vous trouverez à la profondeur d'une qamah un coffre de cuivre plein de pierreries. Enlevez-le et creusez au-dessous; vous découvrirez un puits où vous descendrez jusqu'au fond, et cela, après avoir mesuré à partir de la première pierre trois coudées vers l'est. Creusez alors; vous découvrirez une dépression où vous descendrez jusqu'à une qamah de profondeur, puis vous trouverez un coffre plein de chatons et d'autres pierreries. Attaquez encore le côté est de la première pierre; vous trouverez un corridor qui vous conduira à une chambre taillée de main d'homme et qui renferme l'un des rois héliopolitains, vêtu d'une cuirasse. Fumigez avec des écailles de tortue, des plumes de huppe et de l'encens des églises. »

§ 391. — HÉLIOPOLIS.

Le cimetière qui se trouve là est appelé Manahit el-Qiddis, c'est-à-dire le cimetière du saint qui était venu de Jérusalem avec l'esprit préoccupé. Mon fils, lorsque vous arriverez dans l'Égypte bénie, dirigez-vous vers Héliopolis, qui est au voisinage de Matariéh. Partez de là vers l'est, en déviant un peu vers le nord, et, à un mille de distance, vous apercevrez le front élevé d'une montagne vers laquelle vous vous rendrez et que vous escaladerez afin d'y trouver des tombes et des pierres brisées. Ce cimetière se divise en trois parties; attaquez le sud de n'importe laquelle des tombes à la distance de trois coudées et à la profondeur d'une qamah, en enlevant des éclats de pierres, du caillou et des moellons, puis vous découvrirez une pierre rouge et ronde qui bouche l'entrée d'une chambre où un auguste mort est enterré. Ce mort porte sur la tête une couronne d'or et sur le corps une cuirasse ornée de pierreries; il a à côté de lui tout ce qu'il possédait de son vivant, argent, trésors et objets précieux. Faites des fumigations avec du stagonias blanc, du benjoin, du styrax et de la sandaraque. Prenez ce qu'il vous faut et garez-vous de la trahison.

Cherchez à la distance d'un mille à l'est de ce cimetière; vous verrez une élévation qui renferme les tombes des dizaines; ainsi nommées parce qu'elles

sont groupées par dix. Quand vous les aurez trouvées, mesurez deux coudées à l'est de la tombe qui termine chaque dizaine et fouillez à la profondeur d'une qamah; vous y trouverez, encens au feu, un couloir descendant à une pièce qui contient dix morts couchés sur des lits et ayant à côté d'eux tout ce qu'ils possédaient de leur vivant, soit en or soit en trésors. Votre fumigation est celle que nous avons déjà citée plus haut. Gare à la trahison. Dieu est le plus savant.

§ 392. — CIMETIÈRE D'HÉLIOPOLIS À MATARIEH.

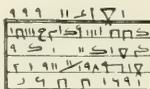
Les tombes de ce cimetière sont au nombre de mille cinq cents, et elles ressemblent à des amas d'ordure. Pour les découvrir partez d'Héliopolis lorsqu'il fait pleine lune, en prenant l'est, et vous rencontrerez, après trois milles de marche, beaucoup de buttes qui se suivent et qui se terminent au sud-est du cimetière. Mesurez à l'est de chaque tombe trois coudées et fouillez à la profondeur de cinq coudées dans du sable et de l'ocre : vous découvrirez une bâtisse que vous détruirez. Attendez ensuite que les miasmes se soient dissipés, comme vous le ferez d'ailleurs pour toutes les cachettes, sous peine de périr, vous et vos compagnons, puis descendez dans une chambre qui renferme un mort avec tout ce qu'il possédait. Toutes les tombes sont de même. Cherchez à un mille de distance au sud dudit cimetière, vous verrez une digue ronde, ou plutôt une montagne jaune clair, au sud-est de laquelle est une sorte de bâtisse semblable à un moine debout. Arrêtez-vous là et activez votre fumigation en kondor, en sandaraque et en sang-dragon, puis recouvrez ainsi que c'était auparavant. Prenez garde à toute trahison. Dieu est le plus savant.

À la page 39 du manuscrit n° 4609 on lit le même texte avec la variante suivante : « Arrêtez-vous là et achevez votre fumigation, puis, baissant la susdite bâtisse à l'est, vous trouverez dans un marais et au niveau du sol quatre cents bassins pleins d'argent. Chaque bassin contient dix charges. L'encens doit être fait avec du coriandre et du styrax sec et liquide. Dieu est le plus savant. »

§ 393. — MEXOUT-IL-OLA.

Cherchez-y le puits de la coupole, puis, quand vous l'aurez trouvé, écrivez sur un morceau de poterie non cuite les noms indiqués ci-dessous, et jetez-le

dans le puits, ce qui fera tarir l'eau. Descendez-y; vous trouverez du côté est une porte que vous franchirez, en fumigeant avec du *karas*, du bdellium et de l'acore. Vous entrerez ensuite dans une salle où il y a quarante compartiments qui contiennent chacun un tas d'argent, de rubis, d'émeraudes, un petit moulin d'elixir et des pierreries. Prenez-en ce qu'il vous faut, puis retirez le morceau de poterie pour que l'eau revienne dans le puits. Voici ce que vous écrirez sur ledit morceau de poterie :



§ 394. — BAHNASAWIEH.

Dirigez-vous vers Sahionmrah, qui est le village du roi Tasahmon. Lorsque vous y serez, laissez-le derrière vous et allez vers l'ouest, comme si vous vouliez vous rendre, en traversant le désert, vers le couvent de Qlémon. Marchez de là deux milles; vous apercevrez alors deux buttes semblables à deux pyramides, vers lesquelles vous vous dirigerez tout droit, sans dévier ni à droite ni à gauche, en choisissant un dimanche de pleine lune et en activant votre fumigation lorsque vous serez près d'elles. Vous verrez entre elles une chaussée ronde faite à la pelle et surmontée de pierres colorées. Achevez votre fumigation en lisant ces paroles : « Tiouche, Tarouche, Dieu est la lumière des lumières! Chouche, Batchouche, partez, ô gardiens de cet endroit et habitants de cette terre, découvrez pour nous cette cachette et indiquez-la clairement par Celui qui fait apparaître l'aurore. Allez vite, vite, pour nous la découvrir, mais vite, car l'ordre de Dieu est arrivé, la fausseté est évitée, le mystérieux est divulgué par la puissance de Dieu. Mettez au jour ce qu'elle contient, Rache, Hareche, Tiouche le plus favori, et que Dieu vous bénisse! » Alors une très grande digue vous apparaîtra, qui entoure sept feddans d'une terre fort semblable au safran. Entrez dans cette terre jaune, en activant votre fumigation et votre incantation, puis creusez à la profondeur d'une grande coudée, et vous découvrirez des lingots d'or égyptien pesant chacun sept rotolis, puis des disques dont chacun pèse cinq rotolis. Prenez-en ce qu'il vous faut, en continuant votre

fumigation et votre conjuration jusqu'à ce que vous soyez hors de la digne. L'encens doit être fait avec du galbanum, de la sarcocelle, du lentisque, du bdellium, du kondor, de la sandaraque, du vitis: piler très fin, pétrir avec la bile d'une vache jaune, rouler en pilules grosses comme un pois et sécher à l'ombre pour s'en servir en guise d'encens sur un feu de bois de vigne, lorsque la Rifiqa compte ses étoiles à l'impair.

Dirigez-vous vers un tell d'un bel aspect, qui s'élève entre les buttes et qui est formé de déchets de pierres. Faites la fumigation indiquée plus haut et attaquez le centre du kom à la profondeur d'une qamah: vous trouverez une vasque qui a une porte semblable à celle d'un couvent, avec une serrure en or dont la clef est attachée à une chaîne en or. Activez votre fumigation et vous pénétrerez dans une grande salle d'un feddan de superficie, qui est taillée de main d'homme et contient sept compartiments bien fermés: chaque compartiment renferme un tas de dinars en or, et au fond, un mort couché sur un lit et couvert d'un filet en perles brodé avec du ruban en soie et orné de pierres précieuses. Vous verrez près de la tête de chaque mort une caisse contenant des rubis, des *balakhe*, des pierreries, du cardamome, et une boîte en or renfermant sept bagues dont chacune a des vertus magiques pour tout ce que vous souhaiterez. Les morts sont les enfants du roi Tasahmon. Prenez ce qu'il vous faut sans approcher de ces morts, car vous vous en repentirez. Remettez, en sortant, l'endroit en son état primitif. *Fin.*

§ 395. — GEBEL-IT-TEIR.

Dirigez-vous vers le couvent qui se trouve là, entrez à l'autel et mesurez à partir de lui vers l'est une longueur de cinq pieds, ce qui vous mènera à une marque sous laquelle vous fouillerez à la profondeur d'une qamah: vous découvrirez une plaque que vous enlèverez, en tournant votre figure vers l'est, et vous trouverez au-dessous du sable jaune. Déblayez-le entièrement: vous trouverez une plaque qui cache une croix qu'il faudra respecter. Enlevez-la donc sans la briser, car c'est le meilleur moyen, et vous trouverez du sable rouge au-dessous; écartez-le entièrement en tournant votre figure vers l'est, et vous découvrirez une porte en albâtre de six coudées de longueur sur une coudée et demie de largeur. La clef en est placée au-dessous: ouvrez-la.

vous dirigeant vers l'est, et vous trouverez le chemin des chariots, qui vous conduira à un wâdi contenant une walgeh élevée et d'une belle apparence, située entre des montagnes impénétrables : un tell, élevé à la pelle, se dresse au milieu de ladite walgeh. Fouillez à n'importe quel endroit de ce tell, et vous trouverez une grande somme d'argent (badhrah). Tout près de cet endroit, dans la direction nord-est, il y a la mine d'émeraude, qui renferme jusqu'à nos jours des vases et des objets précieux, qui ont appartenu à quelques-uns des peuples antiques et qui servent de guide à celui qui veut exploiter cet endroit. Prenez du tell ce qu'il vous suffit, sans obstacle ni opposition, et même sans fumigation et sans fatigue. Recouvrez-le ensuite de terre comme il était.

§ 398. — GEBEL-IT-TEIR.

Dirigez-vous vers le couvent qui est construit sur le mont de Moïse (sur lui le salut), laissez-en le seuil derrière vous, et rendez-vous à la montagne blanche, située en face; c'est une montagne élevée et très blanche, qui n'a pas sa pareille aux environs, et c'est dans le chemin qui conduit à cette montagne qu'on trouve le sentier des chariots, par lequel l'argent a été transporté jusqu'à cet endroit.

Suivez ce chemin, qui est visible et clair et qui se termine par un wâdi, puis descendez dans ce wâdi; vous y trouverez cinq tells opposés que vous dépasserez l'un après l'autre, et vous trouverez une grotte devant laquelle s'élève debout une colonne en albâtre de cinq coudées de longueur, dont deux sont enfoncées dans le sol. Près de la porte de cette grotte, il y a une dépression où se réunissent les eaux de pluie, mais qui est impassable. En face de ladite porte, se dresse un rocher rouge de forme carrée comme une caisse; franchissez-le, et vous y verrez une niche carrée à la hauteur d'une qamah du niveau du sol, puis, si vous fouillez sous cette niche à la profondeur de deux coudées, vous trouverez une trappe rouge à trois assises que trois hommes peuvent déplacer. Votre entrée devra avoir lieu un samedi et à l'apparition du premier croissant, c'est-à-dire du premier jour ou du quatrième jour ou du sixième ou du dixième ou du douzième ou du quatorzième jour du mois, et les personnes qui sont avec vous devront être en nombre impair. Le sol de cette grotte est couvert de sable. Activez votre fumigation en brûlant

du vitis, du castor et du ladanum dans un brasier en cuivre, puis du libanos mâle, de la coriandre dans un autre brasier, et entrez en récitant la grande incantation, adjurant les esprits-gardiens avec la formule et les menaçant par le feu. Enlevez ensuite le sable; vous trouverez une cavité qui contient l'argent. La personne qui la première pénétra dans cet endroit dit : « Nous arrivâmes au nombre de trois, et nous enlevâmes entièrement le sable. Nous trouvâmes alors une ouverture de deux coudées de longueur fermée avec une porte en albâtre que nous ouvrîmes, puis nous entrâmes dans un endroit qui contenait cent ardebs d'or en dinars et en lingots. Nous y trouvâmes une jarre contenant des cottes de maille davidiennes et un pot plein d'élixir. Nous en prîmes une petite partie et abandonnâmes le reste qui forme la plus grande partie. Il y a là une boîte en or pleine de rubis et d'émeraudes vertes. Nous en prîmes une petite partie, laissant en place la plus grande partie. Nous l'ouvrîmes lorsqu'elle était vierge, c'est-à-dire quand personne ne l'avait ouverte avant nous. »

§ 399. — GEBEL-IT-TEIR DONNANT SUR LE NIL (EN POÉSIE).

1. Celui qui contemple Dieu aura une vie heureuse (et) sera guidé par Lui à la richesse abondante et à la provision d'argent.

2. Il sera, en effet, guidé à ceci, quand le jour heureux arrivera, et il sera amené dans un endroit qui vaut mieux que la perle fine.

3. Ô vous qui y arriverez sur l'indication de Dieu, fumigez avec le poil de petits chevreaux, des feuilles de jujubier napéca,

4. du poil de chameau domestique que vous pourrez, ô jouvenceau! ramasser et aussi avec sept soies de la tête d'un porc,

5. des plumes d'autruche et de la coque d'œuf de cet oiseau, pris particulièrement pour cette fumigation.

6. Ne regardez jamais derrière vous, au moment de la fumigation, et passez sans craindre l'esprit frappant et excitant.

7. Saluez-le poliment et volontairement, en l'appelant ainsi : « Ô Salomon, demeurant dans ce château,

8. « ne méconnaissez pas votre encens connu; mais venez en hâte vers lui et respectez l'ordre.

9. « Vous avez senti l'encens que j'ai brûlé; écoutez donc mon discours pour ne pas négliger mon affaire et ne pas ignorer ma puissance.

10. « Debout, toi et tes compagnons, et montez ensemble le mont des oiseaux qui donne sur le Nil! ».

11. Vous les verrez alors sortir de l'endroit. Attention à vous tenir ferme et sans courir.

12. Pénétrez dans un endroit qui n'a pas son pareil, car il contient beaucoup d'argent et d'or pur.

13. La première chose que vous rencontrerez près de sa porte ce sont des conduites d'eau venant du fleuve

14. et bien faites, avec des dalles en albâtre placées sur des lions en rubis dans un plat en cristal.

15. Descendez dans la vasque de cet endroit, qui a des vagues plus sonnantes que le bruit des sakihs,

16. et regardez vers le haut des coupoles; vous y verrez des étagères portant des perles et des perles de mer,

17. du spinelle, du rubis, des pièces en émeraude et toute sorte de pierreries en abondance,

18. des colliers, beaucoup de pierres et de bijoux, et aussi mille pièces d'émeraudes et de pierres vertes.

19. Ô vous qui atteindrez cet endroit, que vous êtes heureux! Jouissez (de cette richesse), mais n'oubliez pas d'en consacrer une partie pour le bien.

20. Améliorez l'état de l'indigent et couvrez-le toujours de votre bienveillance, et encouragez aussi les guerriers sur terre et sur mer.

21. Tous les rois du monde se sont assujettis et soumis par humiliation et contrainte au maître de cet endroit.

22. Nous vous l'avons montré pour que vous soyez disposé à faire le bien et les bonnes œuvres à tout indigent.

23. L'excellente paix soit sur le Prophète et sur sa famille, notre intéressé dans l'autre monde, le jour de résurrection.

Prenez garde à la trahison. Dieu est le plus savant.

§ 400. — SIOUT.

Tirez à l'ouest vers la montagne : il vous apparaîtra une colonne. Poussez en avant votre chemin à partir de cette colonne, en faisant des fumigations; vous trouverez le champ de pastèques que vous cherchez, et, tout près, un nègre debout qui tient à la main droite une grenade et à la main gauche une autre qu'il vous offre, mais il ne faut pas les prendre de sa main, car vous péririez. Au contraire, si vous voulez pénétrer dans le champ, frappez-le avec la pierre dans laquelle est placée la grenade; cette dernière tombera à terre, et, de ce moment vous pourrez entrer dans le champ et y prendre ce que vous voudrez, soit de pastèques ou de faqous (sorte de concombre), ou bien d'autres choses. Si vous cassez l'un de ces fruits, vous verrez qu'il renferme cent mithqals d'or. Si cela ne vous suffit pas, enlevez le nègre et jetez-le de côté, puis fouillez sous lui et vous découvrirez des degrés par où vous descendrez dans une cellule pleine d'or répandu sur le sol, sept pots pleins d'élixir philosophal et une épée brillante et inappréciable. Encens des églises au feu. *Fin.*

§ 401. — SIOUT.

Cherchez Dronka et dirigez-vous de là vers la montagne, en prenant l'ouest; vous trouverez un chameau rouge agenouillé et qui tourne la face vers le sud. Faites-en trois fois le tour, en brûlant du poil de chameau rouge, puis montez le chameau en question; il se fendra grâce à la fumigation, et il vous donnera une weiba de dinars. Dieu est le plus savant.

§ 402. — SIOUT.

Dirigez-vous vers le grand wâdi et marchez-y, en prenant vers l'est; vous trouverez la grotte des chiens «Magharet-il-Kilab», où l'on voit des statues de chiens dont un, qui a la patte de devant coupée, est haletant et regarde droit devant lui. Prenez-le et fouillez sous lui à la profondeur de deux coudées; vous trouverez deux jarres pleines d'argent. Aucun obstacle ni opposition.

§ 403. — SIOUT.

Demandez où se trouve le Deir-esh-Shamâ. Lorsque vous y serez, vous

trouvez tout près un petit chemin qui est presque invisible à la personne qui le cherche; mais, si vous le trouvez, suivez-le jusqu'à ce qu'il vous conduise à la forteresse supérieure, qui est située sur une terre de couleur terne. Une fois arrivé dans cette terre, poussez votre marche en avant, en prenant le sud-ouest, gagnez un wâdi où s'élèvent un couvent et un tertre. et, lorsque vous serez sur ce tertre, regardez vers l'ouest; vous verrez l'entrée du wâdi qui est la porte d'une ville. Franchissez-la en brûlant l'encens destiné à la découverte, et vous trouverez un champ de pastèques peintes en vert et en blanc: les pastèques vertes sont de l'or et les pastèques blanches sont de l'argent. Sachez, ô chercheur qui arrivez dans cet endroit, qu'il y a là un voleur qui vous enlèvera toute chose que vous aurez prise et emportée; si vous n'êtes pas puissant et que vous n'eussiez pas d'influence sur les génies, toute chose que vous auriez emportée vous serait enlevée et remise en place par le susdit voleur. Agissez donc avec résolution. *Fin.*

§ 404. — SIOT.

Cherchez là un wâdi connu, et qui se reconnaît encore à ce qu'il est juste en face d'un grand couvent appelé «Deir-in-nom», le couvent du sommeil; lorsque vous y serez, apprenez que vous aurez là une grande fortune. Fumigez à l'entrée de ce wâdi, en brûlant du sang-dragon et du styrax liquide et sec, puis dirigez-vous vers cet endroit à la première heure d'un dimanche. A une étape de distance, vous trouverez quelque chose qui ressemble à des dents d'une couleur rouge et verte; le rouge est de l'or et le vert est de l'émeraude. Sachez qu'à l'entrée de ce wâdi pousse un cassier aux branches penchées. Si vous en prenez quelque fragment et que vous le chauffiez, puis que vous le trempiez dans le vinaigre divin, vous en verrez le contenu. Rendez grâce à Dieu pour cette fortune et pour tout ce qu'il vous a donné.

§ 405. — SIFLAQ.

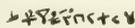
Lorsque vous y serez, dirigez-vous vers le premier chameau qui est grand, qui a le cou court, et qui regarde derrière lui, comme pour chercher une chamelle vers laquelle il tourne les yeux; la chamelle broute les herbes de la

terre. Lorsque vous aurez vu tous ces indices, rendez grâce au Dieu éternel et fouillez juste sous la bouche de la chamelle à la profondeur d'une demi-qamah; vous découvrirez une pierre. Brisez-la et descendez; vous trouverez une vasque pleine de dinars. A l'est de la dite chamelle, se trouve un crocodile de couleur jaune, tourné vers l'est, le cou repleyé sur son dos, le pied droit de devant allongé en avant. Lorsque vous aurez vu ces indices, rendez grâce à Dieu, puis attaquez la terre sous la patte antérieure du crocodile, et creusez-y à une qamah de profondeur: vous découvrirez trente jarres en terre cuite pleines d'argent.

§ 406. — ABROUM.

Dirigez-vous vers Deir ez-Zaïtoun, le couvent des olives, et de là vers l'endroit appelé « At-tariq-al-Asfar », et vous trouverez l'église de Rous-il-Asnam. Rendez-vous ensuite au petit puits sans eau, qui est creusé dans la montagne, à l'ouest de l'église, et descendez-y; vous trouverez à droite, dans la paroi sud, une bâtisse qui n'est pas de la nature de la montagne. Détruisez-la et entrez dans la chambre royale qui contient beaucoup d'argent. Toutes les autres chambres creusées à l'entour du puits renferment chacune une bâtisse et contiennent beaucoup d'argent. Prenez ce qu'il vous faut. Encens des églises au feu. *Fin.*

§ 407. — SHAROUNAH.

Cherchez le couvent des chiens, qui est un joli couvent bâti en pierres, pénétrez-y, et vous y trouverez une niche au seuil large. Déplacez-la; vous découvrirez à son extrémité quatre bœux qui contiennent chacun quatre mille dinars. Prenez ensuite le *gavshan* qui est à l'ouest de la paroi; vous trouverez dans la brèche une ouverture qui en occupe le milieu. Mesurez à partir de cette ouverture quatre pas et fouillez; vous trouverez une plaque. Tenez sur elle , puis ôtez la plaque; vous trouverez au-dessous un bassin contenant quatre weibas d'or. Prenez ce qu'il vous faut. *Fin.*

§ 408. — MOËARRAQA DANS LA PROVINCE DE GIZEH.

Cherchez à l'ouest de ce village une mosquée bâtie sur une montagne, si

elle subsiste encore, et qui a trois briques sur le sommet de son mirab. Ôtez-les, vous trouverez un pot contenant mille dinars.

§ 409. — MOHARRAQA.

Lorsque vous y serez, cherchez un ancien couvent, puis partez de ce couvent en prenant l'ouest, et vous trouverez, à trois milles de distance, des pierres semblables à la meule d'un pressoir, au nombre de cinq. Poussez encore votre marche dans la même direction, deux milles en avant, et vous trouverez des mangeoires bâties chacune au-dessous d'une autre mangeoire pleine d'argent. Si vous voulez pousser plus loin vos recherches, ôtez les deux mangeoires après avoir pris tout l'argent et creusez au-dessous; vous mettrez au jour des pierres que vous enlèverez, après quoi vous arriverez à un endroit qui contient beaucoup d'argent. Aucune opposition ni obstacle. Faites encore un demi-mille dans la direction ouest à partir des dites mangeoires, et vous trouverez des tells. Regardez à droite; vous trouverez à vingt pas de distance un chemin qui conduira à une grande place, que vous parcourrez jusqu'à ce que vous rencontriez une walgah où vous trouverez à droite une idole qui a la main gauche brisée. Regardez ensuite juste en face de sa figure, et vous apercevrez, à un demi-mille de distance, un grand tell qui contient quatre pierres surmontées chacune d'une maçonnerie bouchant une entrée; détruisez la maçonnerie, et vous trouverez une chambre où repose un roi et sa femme, qui portent des cuirasses en or et des couronnes en or et qui possèdent beaucoup d'argent. Votre encens sera celui des églises. Gare à la trahison. *Fin.*

§ 410. — MOHARRAQA.

Dirigez-vous vers sa pyramide, puis vers deux collines noires qui se dressent non loin de là, l'une à côté de l'autre, et passez entre elles; vous trouverez une trappe que vous lèverez, puis vous descendrez un escalier qui vous conduira à une salle contenant beaucoup d'argent. Encens au libanos mâle et à la sanda-
raque continuellement au feu. Prenez ce qu'il vous faut. *Fin.*

§ 411. — WARDAN.

Dirigez-vous vers une mosquée dite Masgid Choëb, qui, naguère, faisait

partie des dépendances de Gizeh, mais qui, aujourd'hui, dépend de Gizeh même. Dans cette mosquée s'élève une colonne, et, contre le mur méridional, deux autres colonnes creuses qui contiennent huit mille huit cent treize dinars. Aucun obstacle ni opposition. Prenez-les et restaurez la mosquée.

§ 412. — MOHARRAQA, DISTRICT DE GIZEH.

Dirigez-vous au nord de ce village, vers la pyramide qui appartient au maître du wâdi qui n'est pas spacieux, marchez-y vers le nord et vous trouverez un sol noirâtre dépourvu de sable. Passez-y, en tirant à l'ouest, et vous trouverez un mastaba bien bâti, qui a au centre une pierre portant une inscription grecque: ôtez-la, descendez, et vous trouverez le mort avec tous ses biens. La fumigation pour cela est رح عليه طاه لي س, il se défoncera. Prenez ce qu'il vous faut et soyez reconnaissant.

§ 413. — MOHARRAQA.

Vous trouverez à l'est de Moharraqa une mosquée, sous le seuil de laquelle est une pierre rouge. Creusez-y à la profondeur d'une qamah, et vous découvrirez un bassin d'argent. Pas d'opposition ni d'obstacle. *Fin*.

§ 414. — MOHARRAQA.

Dirigez-vous vers le côté nord du village, et vous trouverez une mare qui ressemble à l'ouverture d'un puits. Creusez-y: vous trouverez sept jarres pleines d'argent. Aucun obstacle ni opposition. Au nord s'élève également une grande maçonnerie qui mesure une taille d'homme en hauteur. Creusez en dessous, vous mettrez au jour deux bassins (lacune dans le manuscrit). votre mesure arrive à une dépression qui semble l'ouverture d'un puits dans la montagne. Vous verrez au-dessus de cette ouverture une pierre ronde et blanche: tâchez de la soulever, descendez dans ce puits à la profondeur d'une qamah et d'une basta, et vous apercevrez dans une chambre une niche près de la terre. Pénétrez-y sans crainte avec votre lumière; vous arriverez à une pièce qui renferme du sable rouge; enlevez-le, mon fils, dans l'entrée du côté est, marchez, et vous trouverez une plaque mince et noirâtre bouchant

une pièce qui renferme sept vasques pleines de richesses en lingots. Vous verrez dans la paroi sud une cellule pleine de trésors et d'objets précieux royaux : encens des églises continuellement au feu jusqu'à ce que vous l'ayez vue. Vous verrez encore dans l'angle sud-ouest de cette cellule une grande niche ouverte : passez-y sans crainte, car c'est un chemin qui vous conduira à la salle des dépôts dans laquelle on entre par la grotte située derrière Tabounet-Pharaon. Sachez que pour les rois et les sages il y a beaucoup de chemins qui communiquent entre eux. L'entrée dans ces endroits doit avoir lieu dans le susdit mois qui a été choisi par le sage. *Fin.*

§ 415. — SIOUT.

Cherchez-y l'office du roi et pénétrez-y : vous verrez trois salles. Dirigez-vous vers celle qui est à gauche, en activant votre lumière, jusqu'à ce que vous aperceviez le cachet de Salomon gravé en creux, puis fouillez justement au-dessous dans le sol : vous trouverez à la profondeur d'une qamah trois pots en cuivre pleins d'argent. Encens en kondor et en sandaraque continuellement au feu. Vous verrez encore, représentés à l'intérieur de ladite salle, un chameau et une jument montée par un chevalier qui tient une lance : fouillez au-dessous dans le sol à la profondeur d'une demi-qamah, et vous mettrez au jour trois degrés ainsi qu'une pierre noire et ronde. Ôtez-la avec le fer : vous découvrirez une jolie grotte contenant trois caisses enchaînées qui sont pleines et destinées au roi Assiat, le maître de la ville. Fumigez continuellement avec du poil de chameau, du poil de jument, du poil d'homme, du libanos et de la sandaraque. Remettez tout en l'état primitif. *Fin.*

§ 416. — LA VILLE DE SIOUT.

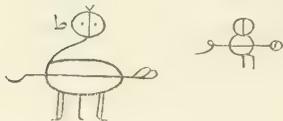
Dirigez-vous vers Wadi-s-edr et de là vers Dronka : vous trouverez un grand wâdi où vous pénétrerez à la recherche d'une grotte tournée vers l'Orient. Entrez-y : vous y verrez représenté un chat, la tête en bas, et vous fouillerez au-dessous à la profondeur d'une qamah et demie, où vous découvrirez un bassin recouvert d'une plaque. Soulevez la plaque, et vous verrez que le bassin est plein d'argent. Prenez ce qu'il vous faut. Regardez aussi dans ladite grotte : vous y verrez également représentée une personne qui tient un marteau d'une

main, et de l'autre main un pieu, comme si elle voulait l'abattre. Fouillez au-dessous à la profondeur d'une qamah: vous découvrirez une pierre saillante comme un nombril, et qui est une trappe. Tâchez de la soulever; vous verrez derrière elle une jolie grotte qui contient de l'argent, des bijoux, des vêtements riches, des vases en or et en argent, des bagues, des anneaux pour les pieds, du spalt et des pierreries. Prenez-en ce qu'il vous faut sans toucher aux morts. Encens au feu. *Fin.*

§ 417. — CHAPITRE RELATIF AU MYSTÈRE DE L'ATTRIBUT DIVIN, À SON ORIGINE,
À SA NATURE ET À SES DÉFINITIONS.

Prenez trois doses de salpêtre (c'est-à-dire du sel de nitre) et une dose de l'un des deux sels suivants, le sel ammoniac ou le sel de table: les quatre doses doivent être mises dans l'eau douce qui elle-même doit être dans la proportion de neuf à dix doses pour les quatre. Mettez le tout dans un vase lisse, bouché avec un couvercle de la même matière que le vase, et faites digérer dans l'endroit de purification une semaine durant à une température égale à celle des oiseaux. Retirez au bout de ce temps et voyez si l'esprit flotte et si la base terreuse repose au fond, puis, s'il en est ainsi, séparez les corps, prenez le liquide qui flottera à la surface, mettez-le à un feu modéré et réduisez-le par la chaleur au tiers de son volume primitif. Vous pourrez alors le mettre de côté et calciner la base terreuse au moyen d'un feu ardent afin que l'essence s'en sépare: vous prendrez alors une partie de la base calcinée et neuf parties de l'esprit liquide et vous les partagerez en deux d'après le tableau suivant :

12	4	2
13	6	3
14	1	1



Il faut faire la purification toutes les vingt-quatre heures de la manière suivante : une fois pendant les douze heures de jour dans une chaleur modérée et une fois pendant les douze heures de nuit sans chaleur. Veillez toutefois, à compléter toute partie réduite (au feu); si la partie reste intacte, vous la mettez dans des jarres jusqu'à ce qu'elle soit absorbée. Répétez cette opération jusqu'à l'achèvement des quatre purifications. Alors la partie sèche, au lieu d'avoir la consistance de la pierre, sera de la nature de l'esprit. Lorsque vous la trouverez telle, ajoutez-y les autres parties amollies au moyen de l'opération de purification déjà mentionnée. Vous la verrez alors flottante et séparée. C'est ce qu'on appelle l'esprit ou l'âme et le dépôt qui est en bas, le corps; il aura la couleur du corbeau.

Il faut le mettre dans un feu réglé pendant sept jours, et il s'en séparera une guirlande blanche; le deuxième jour il faut activer le feu pour avoir une seconde guirlande d'une couleur variable. On continue ainsi jusqu'à sept jours en activant chaque jour le feu plus que les jours précédents jusqu'à ce qu'on ait allumé les autres. Le feu de fonte et la guirlande faible sont cette fois faibles et la base d'une couleur rouge-noirâtre comme celle des briques.

Il faut la jeter, car elle n'a aucune utilité. Sachez que les sept guirlandes sont douées de vertus. Il faut les réunir; car, de la parfaite réunion de ces matières sans lien se formera une pierre que vous pourrez enlever. Vous verrez alors au-dessous un escalier qui vous conduira à une salle contenant beaucoup de richesses et de trésors. Prenez ce qu'il vous faut.

NOTA.

A la page 178 (178^A) du texte arabe, dans le carré magique, au bas de la colonne de droite lisez 6 au lieu de 9 : comme le porte le manuscrit par erreur; le total des chiffres devait toujours donner 15, sans quoi le carré n'aurait aucune propriété magique.

Voyez un carré identique dans *The evil eye* by E. T. Elworthy, London, 1895, p. 402-403. d'après *Chamber's Cyclopædia* (s. v. *Magic*), et de même dans Kircher, *Ædipus Ægyptiacus*, t. II, p. 394-395. Si l'on additionne tous les chiffres, on a pour total 45 qui n'est que l'équivalent en chiffres du nom de زحل - Saturne -, comme le dit expressément Bonaparte; cité par Kircher.

وهو الذي في كل تالعة ٣ اعداد تضم ثلاثة خمسة عشر وكل حروف زحل كانت بالجمال ١٥
 لان البراي تسعة ولها تسمية والنام بملايين فالمجموع خمس وأربعون

INDEX I.

NOMS D'HOMMES ET DE LOCALITÉS.

- Abdallah l'Omayyade, p. 189.
Abou-Aly-l-Mansoury, p. 170.
Abouéir-el-Malek Qoricion, p. 141.
Abouéir-Marwan près du couvent d'Abou-Fanah, p. 142.
Abou-Gandir, p. 175.
Abou-Ishâq (Le couvent d'), p. 13.
Abou-Kelah (L'église d'), p. 9.
Abou'l-Dahim (endroit), p. 158.
Abou'l-Gawsaq, p. 147.
Abou-Qatran, p. 135.
Abou-Shamah, p. 158.
— (Le roi), p. 157.
Abou-Sir, p. 136.
Abou-Sir-is-Sidr, p. 135.
— (Kom d'), p. 71, 134.
Abou-Ziblah (voir *Science d'Abou-Ziblah*).
Abroum, p. 230.
Abwiṭ, p. 87.
Adribieh (village), p. 210.
Aghour el-Ward, province Qalouneh, p. 23.
Ahnas-el-Madineh, p. 8, 9, 10, 181.
Ahnas ou Madinet-Ahnas, p. 8, 9, 144.
— (Tombeaux des habitants d'), p. 147.
Âin-el-Qaṣab, p. 104, 169.
Âin-Sirgah, p. 100.
Akbad (ou Akiad?), p. 75.
Akhawieh (Ville d'), p. 105.
Akhmim, p. 46, 47, 48, 74, 198, 210, 211.
Akiad, p. 166.
Alexandrie, p. 45, 77.
Al-Izamaḥ-ath-Thalitha, p. 91.
Al-Izamaḥ-ath-Thaniah, p. 90.
Âmr-ibn-el-Âs (Mausolé d'), p. 27.
Andrawos (roi), p. 161.
Aqmîsious (roi), p. 208.
Arghadil (roi), p. 146.
Arousatein (endroit), p. 170.
Ashmah (ou Madinet Ashmah), p. 25, 144, 196.
Ashmounein, p. 148, 181.
Assiont (voir *Siout*).
— (Montée d'), p. 149.
Atabet-el-Gammalin, p. 18.
Atabit-Arous, p. 185.
Atfal, p. 92.
Atfih, p. 52, 210.
Atfih à Oskor, p. 61.
Atfih-el-Khammar, p. 52, 56.
Atfihieh (La ville d'), p. 60.
At-Tariq-il-Aṣfar, p. 230.
Âyad (roi), p. 163.
Ayadah (roi), p. 162.
Ayoub-el-Gerwi, p. 206.
Babein (Ville de), p. 141.
Babylone d'Égypte, p. 1, 43, 212.
Babylon-ed-Darag, p. 5.
Badrah el-Mobarakah, p. 166.
Badr-Shein, p. 32.
Bahnasah (La ville de), p. 40, 41, 127, 128, 129, 143.
Bahnasawieh, p. 222.
Baḥr-Hammous, p. 194.
Balianah près de Girgeh, p. 204.
Barnasht, p. 115, 143.
Baruil, p. 65, 66, 71.
Basatin-il-Wazir, p. 171.
Basqanon, p. 139.
Batamon, province Ghazieh, p. 132.
Batamon, province Menoutieh, p. 9, 26, 67, 197.
Bawiṭ, p. 87.
Bayad, p. 65.
Bayad Shacouah, p. 153.
Ben-Samin et Mahallet Abou-Hatoum, p. 191.

- Biba, p. 8.
 Bilbès, p. 36.
 Bilbès au petit Wadi-l-Ghanaïm, p. 126.
 Bir-el-Bazabiz à Miniet Amr (Description en vers
 au sujet de), p. 21.
 Bir-el-Gizéh, p. 134.
 Bir-el-Gommoza ou Deïr-el-Mamoun, p. 44.
 Bir-el-Kholafa, p. 75.
 Birket-el-Habashi, p. 14, 44, 173.
 Birket-es-Sayadin, p. 84.
 Bokham (Puits de), p. 9.
 Boush, p. 9, 10.

 Caire, p. 4, 20, 201.
 Caverne d'Egleine, p. 14.
 Caverne de l'aigle, p. 50, 51.
 Caverne du moine, p. 56.
 Chabah ou Chabeh, au Fayoum, p. 78, 82,
 86, 174.
 Chabas-ech-Chouhada, p. 25, 193.
 Chamah (voir *Birket-es-Sayadin*).
 Chapitre relatif au mystère de l'Attribut divin, à
 son origine, à sa nature et à ses défini-
 tions, p. 234-235.
 Charich-il-Laïanah, p. 194.
 Chebin-il-Kom, p. 195.
 Cherchabah occidentale, p. 196.
 Choubrah Bakhoum, p. 189.
 Cimetière de Béni-Israël, p. 20.
 — des idoles (voir *Bir-el-Gizéh*).
 — dit Gawhar (voir *Manahit-el-Gawhar*).
 — du roi Shahrân, p. 125.
 Cirque romain, p. 14, 92.
 Couvent d'Abou-Banoukh, p. 178.
 — d'Abou-Boïm, p. 148.
 — d'Abou-Lifa, p. 178.
 — d'Abou-Ishâq (voir *Deïr Abou-Ishâq et Abou
 Ishâq*).
 Couvent d'Abou-Maqar, p. 138, 199.
 — de Badleh en face de Maïdoum sur la rive
 est, p. 131.
 — de Qlénon, p. 222.
 — de Habout à Bahnasa, p. 41.
 — de Mansour, p. 208.

 Couvent de Nahieh à Gizéh, p. 67.
 — de Qalamon à l'Oasis, p. 207.
 — de Soulah, p. 58.
 — de Washay, p. 216.
 — de Zeitoun, p. 153.
 — du roi Shahrân, p. 200.
 — vert (El-Deïr-el-Akhdar), p. 67.

 Daglah et Rayanah, p. 150.
 Dagleh, p. 14.
 Dahshour, p. 35, 42, 70.
 Dalgamon, p. 75, 76, 78.
 Dallas, p. 10, 11, 12.
 Damanhour, p. 193.
 Damanhour-el-Béhérah, p. 192.
 Danderah, p. 203.
 Darakat (endroit), p. 218.
 Dar-el-Darb, au Fayoum, p. 35.
 Dar-er-Roum, p. 7.
 Dar-il-Baqar, p. 59, 60.
 David, p. 162.
 Deïr Abou Ishâq, p. 13, 50.
 Deïr Bahîti, à Bilbès, p. 67.
 Deïr-el-Assal, p. 90.
 Deïr-el-Baghl, au Fayoum, p. 28, 29.
 Deïr-el-Baghl, près de Tourah, p. 42.
 Deïr-el-Ballas, p. 88.
 Deïr-el-Banat, p. 207.
 Deïr-el-Ifadil, à Akhmim, p. 49, 151.
 Deïr-el-Iounan, p. 42.
 Deïr-el-Khandaq, p. 75.
 Deïr-el-Kharbah, p. 198.
 Deïr-el-Kouram (voir *Couvent de Nahieh*).
 Deïr-el-Maïmoun, p. 39.
 Deïr-el-Maïmoun d'Atfilih à Deïr-el-Gommezah,
 p. 58.
 Deïr-el-Qasr, p. 187.
 Deïr-esh-Shamah, p. 228.
 Deïr Habout, à Bahnasa (voir *Couvent de Habout,
 à Bahnasa*).
 Deïr-il-Eïn, p. 210.
 Deïr-il-Hagar (ou Deïr-il-Qiddis), p. 208.
 Deïr-in-Nom, p. 229.
 Deïr-iz-Zaitoun, p. 223.

Deir Qalamon (voir *Couvent de Qalamon*).
 Demirah méridionale, p. 191.
 Demô-es-Sibaâ, p. 134, 137.
 Dépôts de Hermès, p. 115.
 Dessouq, p. 84.
 Dronka, p. 233.
 Edfou dans la Haute-Égypte, p. 208.
 Église à Gebel-ef-Teïr (voir *Gebel-ef-Teïr*).
 — d'Abou-Kèl, p. 155.
 — d'Abou-Manqourah, p. 149.
 — d'Abou-Qommos, p. 156.
 — d'Abou-Shaqourah, p. 47.
 — de Marie, p. 76, 77, 188.
 — de Michel, p. 151.
 — de Nohman, p. 126, 127.
 — de Nostofar, p. 128.
 — de Rous-il-Anam, p. 230.
 — du martyr George, p. 204.
 — El-Moâllaqa, p. 27.
 El-Hakim, p. 18.
 El-Hakim bi-amr-Allah (Mihrab d'), p. 4.
 El-Hay-el-kebir, p. 100.
 El-Gersoui, p. 204.
 Ellahoun, p. 13.
 El-Moâtadoun, p. 202.
 El-Qalâ, à Essoury, p. 207.
 El-Rasad, p. 4.
 Emmanuel le Romain, p. 55.
 Esnah, p. 207.
 Esneh dans la Haute-Égypte, p. 207.
 Faragin, p. 83.
 Faraïn, p. 76, 77, 83, 84.
 Farkhatin (endroit), p. 50.
 Fashiet-el-Abqar, p. 25.
 Fashiet-el-Manarah, p. 25, 67, 133, 189, 196.
 Fashn, p. 151.
 Fayoum, p. 33, 34, 174, 175, 176.
 Fort de Rahag ou de Dahmag, p. 39.
 Forteresse de Dahmag, p. 183.
 Forteresse de Rahag, p. 133.
 Fournâ, p. 199.
 Gâmc-l-Qobbah, p. 28.

Gami'el-Moâahhar, à Boulaq, p. 35.
 Gebel-Aboul-Fawarès, p. 104.
 Gebel-el-Moqattab, p. 18.
 Gebel-ef-Teïr, p. 216, 217, 223, 224, 225, 226.
 Gebel-ef-Teïr (Église de), p. 217.
 Gerwan, p. 193, 215.
 Ghabat, p. 122.
 Gibhat-il-Ououd, p. 169.
 Gizeh, p. 44, 72, 93, 179, 181, 182.
 Gizeh bizat-el-Kom, p. 37.
 Grotte à degrés, à Tounah, p. 186.
 — d'Atlaq, p. 183.
 — d'Eglein, p. 187.
 — de Riqqah, p. 125.
 — de Safran, p. 42.
 — des Chats au Gaire, p. 20.
 — des Israélites, p. 45.
 — d'Iffon à Dapleli, p. 185.
 — du grand génie à Hîlouan, p. 96.
 Halq ou Mohallaq (nom d'un tell), p. 116.
 Hamim hrib (collines), p. 206.
 Hammâm el-Moqawqas ou bain Dawama, p. 3.
 Hawarah au Fayoum, p. 216.
 Héliopolis, p. 15, 167, 220.
 — Chemin qui conduit aux mille tombeaux (d'), p. 166.
 — (Cimetière d'), p. 221.
 — Le grand mystère d'), p. 219.
 Heou, dans la Haute-Égypte, p. 203, 204.
 Hermès (voir *Dépôts de Hermès*).
 — (Chambre d'), p. 7.
 Het il-Baghl, p. 193.
 Hîlouan, p. 57, 100, 102, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 200, 201, 205.
 — Bon endroit à, p. 17.
 Hîlouan (Le couvent du roi Shahrân à), p. 200.
 Hed-il-Tarabost, p. 122.
 Iahmoum (montagne noire), p. 166.
 Iaqoutah, p. 87.
 Il-Aâdal, p. 55.
 Il-Dîwan (nom d'un endroit), p. 75.
 Ile de Beni Nâsr, p. 73.

- Il Ghozlan, p. 92.
 Il-Haras, p. 107, 108, 200.
 Il-Khemah et Atlal, p. 41, 130.
 Il Maïdah, p. 92.
 Journah sur le Nil béni, p. 45.
 Isqalet Pharaon, p. 198.
- Kalhah, p. 90.
 Keniset Anba-Manqourah, p. 1.
 Kiman-el-Masallat, p. 13.
 Kom de Nahieh, p. 72.
 Kom-el-Ahmar wal-Akhdar, p. 190.
 Kom-el-Iaqim, p. 16.
 Kom-el-Taalab, p. 108.
 Kom-il-Misk, p. 76.
 Kom-il-Ward, p. 52.
 Kom-il-Wardah, p. 139.
 Kom-ir-Ramad, p. 54.
 Kom Qaroun, p. 36.
 Kom rouge (Le), p. 76.
 Kom-Shabah, p. 83.
- Lac Qaroun, p. 33.
 Laqqanah à Gizeh, p. 199.
 Louxor, p. 202.
- Madinet-el-Gahil, p. 150.
 Madinet-es-Sahira (voir *Ville de la Magicienne*).
 Madinet Ward, p. 207.
 Madwaret-el-Baghl au Fayoum, p. 176, 179.
 Magharet-il-Kilab, p. 228.
 Magharet el-Haca, p. 109.
 Magharet-il-Farès, p. 201.
 Magharet-il-Hayat, p. 125.
 Magharet-ir-Riqqah, p. 125.
 Maglis Akhnoukh, p. 202.
 Maison de Sabah, p. 195.
 Maimoun, p. 131.
 Manabit-el-Ghassoul, p. 47.
 Manahit-el-Gawhar, au Fayoum, p. 178.
 Manahit-el-Qiddis, p. 220.
 Manahit-il-Khanafis, p. 95.
 Manawell roi, p. 138.
 Manhi, p. 128.
- Mansoubat-el-Maddah au Fayoum, p. 216.
 Maqam il-Moumin, p. 18.
 Marag et Marig, p. 37.
 Mares Qarmouci, p. 134.
 Marg et Marrikh (voir *Gizeh bizat-el-kom*).
 Marie (Église de), p. 9.
 Mariouf, p. 138, 139.
 Marqab Mousa, p. 187.
 Marşafa, p. 30, 33.
 Masged il-Khidr, p. 188.
 Masged il-Qobbah, p. 188.
 Masged-Shoeib, p. 231.
 Masgid-er-Rahmah ou Mosqué de la Miséricorde, p. 12, 18, 196.
 Masgid-er-Roum, p. 29.
 Masgid es-Sidrah, p. 12.
 Masgid ibn il-Âs, p. 193.
 Masgid il-Abiad, p. 32.
 Masgid-il-Diwan, p. 127.
 Maţariéh, p. 15, 220.
 Matboul, p. 190.
 Meħallet Abi-I-Haytam, p. 191.
 Meħallet Ishaq, p. 190.
 Meħallet Menouf, p. 30.
 Meħallet Wâqid au delà de Damshish, p. 16.
 Meïdoum, p. 120, 121.
 Menouf, p. 197.
 Menouf-el-Ola, p. 24, 45, 195, 221.
 Mihrab Dawoud (Dans les environs de), p. 32.
 Miniet Amr, p. 21, 24, 26.
 Miniet-ibn-Khaşim, p. 42.
 Miniet Ifta, p. 176.
 Mirwan-il-Gouri, p. 60.
 Misr, p. 96.
 Moharraqa, p. 181.
 Moharraqa dans la province de Gizeh, p. 182, 230, 231, 232.
 Montagne d'Abou-Damdâm, p. 168.
 — d'Abou Qatran, p. 33, 78.
 — d'Antaboush, p. 56.
 — de Misann, p. 14, 15.
 — de Racheda, au Caire, p. 4.
 — d'Iraq el-Hammam, p. 131.
 — du Sycomore, p. 180.

Montagne Rouge, p. 30, 75, 160, 165, 169.
 — (Le chemin du quatrième puits dans la),
 p. 161.

Mont de Moïse, p. 225.

Moqawqas, p. 28, 93, 161, 180.

— (Bain de), p. 3.

— (Maison de), p. 5.

Moshtohor, p. 37.

Mosquée d'Abou Âdi, p. 51.

— d'Âmr, p. 4.

— d'Adah, p. 189.

— de Ghanim, p. 72.

— de Roum, p. 3.

— d'Hasanat, p. 192.

— d'il-Khiḍr, p. 44.

— du prophète Moḥammed, dans le Vieux-Caire,
 p. 3, 4, 24.

Nahieh, province de Gizeh, p. 38, 72, 73, 90,
 94, 96.

Nécropole d'Aḥwaq, p. 70.

Nowerah, p. 41.

Oasis, p. 185.

Oasis Farfaron, p. 144.

Omayyades (Auges des), p. 27.

Ôm-Qamâr, p. 122, 123.

Ôm-Qamâr méridionale, p. 122.

Oskor, p. 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 60,
 64.

Oskor d'Atfihieh, p. 59.

Perse, p. 144.

Puits de Boham, p. 51.

— du Pharaon, p. 96.

Pyramide à degrés, p. 136.

— arrondie, p. 181.

— de Gizeh (La grande), p. 38.

— de Shaddad à Gizeh, p. 38, 39, 40, 93,
 94, 115.

— (L'ouverture de la grande), p. 179.

— Shaddadièh à Gizeh, p. 133, 182, 183,
 184, 188.

Qaşabah, p. 100.

Qalet-il-Dalmag, p. 209.

Qasâ et Gommeza, p. 18.

Qasr-ech-Chamê, p. 1.

Qasr-Qaroun, p. 175, 176.

Qiqar (roi), p. 137.

Qîṭar (montagne), p. 109-111, 205.

Qorashieh, province Gharbieh, p. 132.

Qosseir, p. 43.

Qoṭour, p. 192.

Qanṭarat-il-Ilîkr, p. 129.

Rayan, p. 34.

Rayan (Forteresse de), p. 176.

Romains, p. 144.

Rosette, p. 45, 85.

Ṣabah (roi), p. 105.

Ṣaft-el-Melouk à Gizeh, p. 20.

Ṣaft-el-Qamar, province Minieh, p. 34.

Sahioumrah, p. 222.

Sahragt-el-Kobra, p. 26.

Sainte Vierge (Puits de la), p. 2.

Sakha, p. 189.

Sakhaoum (roi), p. 189.

Salemon, p. 162.

Samannoud, p. 188.

Sammouqa (grotte), p. 124.

Ṣandalah, p. 189.

Sanhour, p. 87, 88.

Sanhour-el-Madimeh, p. 26.

Sanhour et Tamah, p. 88.

Saras, p. 31.

Saras-el-Kom, p. 31.

Shabah (voir *Chabeh*).

Shaddad fils d'Âd, p. 73.

Shahran, p. 43.

Shamah et Tamah, p. 203.

Shaq-el-Melouk (« Fente des rois »), p. 171.

Shaq-el-Daboudi (Grotte de), p. 123.

Sharounah, p. 47, 153, 155, 156, 230.

Shibin-el-Kom, p. 31.

Shibin-el-Qanâṭi (voir *Shibin-el-Kom*).

Shinrah, p. 184.

- Shoubay, p. 47.
 Siflaq, p. 229.
 Simon, fils de Sam, p. 169.
 Siouça la Grecque, p. 20.
 Siout, p. 73, 90, 149, 212, 213, 215, 228,
 229, 233.
 Siouti (endroit), p. 215.
 Sol, p. 50, 51.
 Soumin, p. 28.
 Source de Sirgah, p. 102.
 Spécialité des sciences de Baqrat-el-Qanah,
 p. 204.
 Sphinx de Gizeh, p. 39.

 Tabounet Pharaon, p. 233.
 Tahtout, p. 152.
 Tahtout-el-Malek, p. 151.
 Taklah à Gizeh, près de Bourg Ântar, p. 17.
 Talh, p. 27.
 Talha au Fayoum, p. 132.
 Talha ou Talkha, p. 131.
 Talisman des tombeaux de la fêrûle, p. 106.
 Tannour Pharaon, p. 217, 218.
 Tariq Bayad, p. 153, 155, 165, 219.
 Tarnieh, p. 190.
 Tasahmon (roi), p. 222.
 Tell-el-Beroush, p. 37.
 Tell-el-Nour, p. 18.
 Temple d'Abou Ballas, p. 88.
 Temple d'Abou Malatis, p. 89.
 Tida, province Gharbieh, p. 76, 79, 80, 81,
 82, 84, 197.
 Tida et Farain, p. 76, 79.
 Timah-el-Madinah, p. 188.
 Timoh à Gizeh, p. 33.
 — (Couvent de), p. 44.
 Tinsah, province Gharbieh, p. 133.
 Tisfa, p. 188.
 Tombeaux d'Aboucir-Marawan à Ashmounein,
 p. 140.
 — d'Atbaq et leur chemin, p. 133.
 — de Basqanon (Les), p. 139.
 — de Magid à Dahshour (Les), p. 71.
 — des Amalécites, p. 134.

 Tombeaux des Karaki, p. 141.
 — du Vizir (Les), p. 165.
 Tombes des Romains, p. 48.
 — de Tour, p. 126.
 — d'Il-Agran, p. 126.
 Toud dans la Haute-Égypte, p. 203.
 Toukh-el-Gebel, p. 130.
 Tourah et Mâsarah, p. 24.

 Vieux-Caire, p. 1, 3, 27, 32.
 — (Bain de Dawama, au), p. 3.
 Ville de la magicienne à Akhnûm, p. 212.

 Wadi Ain Shams, p. 47.
 Wadi-Daglah, p. 185.
 Wadi-Daglet-il-Rayan, p. 171.
 Wadi Habib à Tarranah, p. 199.
 Wadi-l-Abbad, p. 88, 89.
 Wadi-l-Âzarah, p. 47.
 Wadi-l-Eqab, p. 186, 200.
 Wadi-l-Ghanaim, p. 126.
 Wadi-l-Ghanaim (Le petit), p. 29, 124, 125.
 Wadi-l-Ghanaim (Les tombes des pilons au
 petit), p. 126, 127.
 Wadi-l-Halab, p. 19.
 Wadi-l-Melouk, p. 208.
 Wadi-l-Nazm, p. 16.
 Wadi-l-Qanah ou Wadi de la fêrûle, p. 206.
 Wadi-Maghar, p. 46.
 Wadi-Ommi'l-Qora, p. 96.
 Wadi-Oskor, p. 55.
 Wadi Qandil, p. 14, 15, 16.
 Wadi Qandil (La route de la mine de), p. 14.
 Wadi-s-Sidr, p. 233.
 Walgat-ech-Choqafa, p. 19.
 Walgat-el-Khethey, p. 19.
 Walgat-er-Rous, p. 19.
 Ward, p. 207.
 Wardan, p. 231.
 Wasim, p. 27, 30.

 Zarnikh sur la rive est du Nil, en face d'Esneh,
 p. 202.

INDEX II.

ANIMAUX, PLANTES, PIERRES, SUBSTANCES.

- Acide arsénieux, p. 168.
 Acore, p. 16, 86, 115, 157, 168, 195, 223.
 Agalloche, p. 2, 35, 43, 57, 59, 63, 137, 138, 146, 150, 158, 165, 167, 168, 190.
 — de la grande espèce, p. 206.
 — indiens, p. 93.
 — mâle, p. 94.
 — Qimari, p. 100.
 — Qaqali, p. 162.
 Agneau, p. 190.
 Airain, p. 160.
 Albâtre, p. 68, 202, 224, 225, 227.
 Aloès, p. 24.
 Ammoniacque, p. 94.
 Amande, p. 45.
 Ambre, p. 112, 146, 168, 169.
 — brut, p. 100.
 — jaune, p. 178.
 — (Stigmate de l'), p. 150.
 Antimoine ordinaire, p. 158.
 Arêtes de torpille, p. 146.
 Argent, p. 4, 9, 12, 47, etc.
 Argile, p. 192.
 Arundo-donax, p. 168.
 Asclépias gigantia, p. 53.
 Assa fetida, p. 20, 24, 38, 51, 104, 110, 114, 112, 157.
 Bétier, p. 203.
 Blé, p. 115.
 Bellium, p. 7, 10, 14, 16, 20, 24, 29, 34, 39, 40, 64, 70, 81, 82, 86, 102, 104, 106, 107, 109, 123, 134, 140, 143, 148, 150, 183, 187, 194, 195, 207, 215, 216, 219, 222, 223.
 Benjoin, p. 43, 57, 110, 111, 112, 150, 156, 220.
 Bois de sycomore, p. 12.
 — vert de saule, p. 34.
 — de pommier, p. 37.
 — de vigne, p. 44.
 — trempé dans l'eau de rose, p. 98.
 — de teck, p. 78, 151.
 — de genévrier, p. 157.
 — de jusquiame, p. 178.
 — de la vraie Croix, p. 205.
 Bosse de chameau, p. 8.
 Boue de la sagesse ou philosophale, p. 10, 20, 46, 57, 65, 145, 159, 160.
 Bouse de vache, p. 13.
 Brebis, p. 145, 203.
 Briques, p. 27, 143, 171, 193, 195, 197, 198, 207, 231.
 — cuites, p. 139.
 — pétrifiées, p. 140.
 Cailloux, p. 118, 119.
 Camphre, p. 43.
 Cannelle, p. 40.
 Cantarions, p. 168.
 Carbone, p. 169.
 Cardamum, p. 223.
 — blanc, p. 8.
 — commun, p. 108.
 — indien, p. 169.
 Caroube, p. 62.
 — sauvage, p. 158.
 Castor, p. 102.
 Chameau, p. 123, 211.
 — blond, p. 198.
 Chamelle, p. 230.

Chanvre (Ballot de), p. 56.
 Charbon, p. 112.
 — de bois de vieille vigne, p. 103.
 Chaux, p. 140.
 Cheveux de nègre, p. 34.
 — de fille de couleur châtain, p. 74.
 — de fille rousse ayant les yeux grisâtres.
 p. 182.
 — humains, p. 134.
 Collyre, p. 6, 62.
 — de poudre d'antimoine, p. 15.
 Coloquinte, p. 62, 64.
 Concombre, p. 64, 145.
 Coq, p. 152.
 Coque d'œuf, p. 186.
 Coquille d'œuf d'autruche, p. 49, 115, 119,
 145, 148, 158, 226.
 — d'œuf de colombe, p. 49.
 Côte de huppe, p. 35.
 Cœur de chat noir, p. 35.
 Crocs de vipère, p. 145.
 Courge, p. 53, 54, 62.
 Coriandre, p. 15, 82, 124, 183.
 Corne de chèvre, p. 86, 158, 165, 195.
 Cornaline, p. 177, 178.
 Crâne de baleine, p. 102.
 Cristal, p. 117, 178, 227.
 Crocodile, p. 230.
 Cuivre, p. 9, 209.
 — (Bocal en), p. 9.
 Cumin Carmani, p. 110, 205.
 — chypriote, p. 111.
 Dent de serpent, p. 148.
 Dinar (le dinar se trouve mentionné partout, il
 vaut 72 grains d'orge).
 — ommayade, p. 8.
 Écaille, p. 145, 148.
 Eau de rose, p. 2, 35, 205.
 — parfumée de musc, p. 158.
 Écailles de tortue, p. 220.
 Écorce de ban, p. 165.
 — d'ail, p. 124.

Écorce de lebakh, p. 146.
 — d'oignons, p. 115.
 — d'oseille, p. 115.
 Élixir, p. 56, 114, 145, 146, 222, 226.
 — philosophal, p. 228.
 Ellébore, p. 39.
 — noir, p. 47.
 Émeraude, p. 102.
 — Zabani, p. 103, 146, 163, 178, 209,
 222, 227.
 — (Mine d'), p. 225.
 Encens, p. 44, 81, 137.
 — des églises, p. 13, 21, 25, 29, 42, 50, 53,
 54, 66, 74, 74, 79, 90, 94, 106, 107,
 117, 133, 134, 136, 154, 155, 165,
 181, 183, 187, 198, 201, 202, 203,
 208, 212, 220, 228.
 — complet des églises, p. 183.
 — qui fait fuir les génies, p. 207.
 Essence de ban, p. 43, 99.
 — de violette, p. 99.
 Étain, p. 86.
 Euphorbe, p. 116, 119.
 Extrait de ban (voir *Essence de ban*).
 Faqqous (espèce de concombre), p. 54, 62, 146.
 Fard pour les cils, p. 182.
 Férule, p. 110, 111, 205.
 Feuilles d'olivier, p. 81.
 — de nébac, p. 82.
 Fiente de chameau, p. 167.
 — de gazelle, p. 24.
 — de lapin, p. 100.
 Feuilles de jujubier napéca, p. 226.
 — de palmier, p. 152.
 Figues de sycamore, p. 167.
 Fleurs de lin, p. 182.
 Galbanum, p. 29, 81, 169, 203, 218.
 Girofle, p. 44.
 Glaise, p. 140.
 — jaune, p. 146.
 Gomme عسجرة, p. 216.
 Goudron, p. 73, 145.

- Goudron Barqi, p. 40.
 Graines d'acacia lebakhi, p. 44, 81, 82, 148, 186.
 — d'ambre, p. 189.
 — d'aubergine, p. 82.
 — de caroube, p. 14, 97, 157, 206.
 — de chloroforme (?), p. 157.
 — de coton, p. 40.
 — de harmel, p. 82.
 — de jusquiame, p. 14, 16, 49, 64, 145, 165, 166.
 — de néuphar, p. 169.
 — de ricin, p. 146.
 Graisse de chèvre fondue, p. 123.
 — humaine fondue, p. 206.
 Granit, p. 24.
 Gravier, p. 135.
 — rouge et blanc, p. 138.
 Grenade, p. 102.
 Grenadier, p. 7, 102.
 Grès, p. 182.
 Griffes de coq blanc tacheté de bleu, p. 94.
 — et yeux de huppe, p. 82.
 Gris de plomb, p. 17.

 Hématite lenticulaire, p. 165.
 Henné (*Lawsonia inermis*), p. 64.
 Huile, p. 2.
 — de colza, p. 123.
 — d'olive, p. 112.
 — philosophale, p. 95.
 Huppe, p. 109.

 Jusquiame, p. 157.

 Karos, p. 222.
Khalidonium Toma, p. 94.
 Kishk (espèce de mets), p. 120.
 Kondor, p. 7, 10, 14, 15, 20, 24, 40, 41, 43, 47, 48, 49, 52, 57, 64, 65, 70, 76, 79, 83, 88, 93, 97, 98, 102, 104, 106, 107, 108, 115, 132, 134, 135, 140, 141, 145, 148, 157, 182, 183, 184, 187, 189, 190, 206, 207, 218, 219, 221, 223, 233.
 Lapis-lazuli, p. 169.
 Lentisque, p. 81, 183, 190, 218, 223.
 Ladanum, p. 41, 44, 81, 102, 107, 157, 169.
 Laine de brebis noire, p. 73.
 Lait d'euphorbe, p. 82, 115, 146, 168.
 — d'euphorbe indien, p. 14.
 Lentille, p. 17, 29, 72, 160.
 Libanos, p. 64.
 — mâle (*stagionias*), p. 59, 61, 64, 77, 82, 83, 86, 182, 187, 190, 194, 195, 213, 215, 216, 231, 233.
 Limaille d'argent, p. 79, 209.
 — de corne de buffle, p. 169.
 — d'or (voir *Or*).
 Lingot d'or (voir *Or*).
 Lion, p. 190.
 Lupin, p. 14.
 — sauvage, p. 157.

 Mandragore, p. 16.
 Mastic, p. 166.
 — mâle (*stagionias*), (voir *Libanos mâle*).
 Mercure, p. 2.
 Métal, p. 62.
 — fondu, p. 35.
 Mille, p. 94.
 Minéral, p. 112, 117, 192, 202.
 — d'or (voir *Or*).
 — rouge, p. 72.
 Miron, p. 168.
 Moutarde, p. 206.
 Myrrhe, p. 24, 51.

 Nébaq (*Zizyphus lotus*), p. 2.
 — (*Zizyphus spina*), p. 12.
 Nigelle, p. 110.
 Noyaux de canoubes, p. 81, 167.
 — de dattes, p. 146.
 — de dattes seches, p. 82.

 Ocre, p. 186.
 Or, p. 4, 15, 16, 17, 27, 37, 45, 47, 48, 58, 93, 163.

Or (Boucle d'), p. 5.
 — (Chandelier d'), p. 5.
 — (Limaille d'), p. 80.
 — (Lingot d'), p. 19, 29.
 — (Minerai d'), p. 29.
 — (Pépites d'), p. 175.
 — (Plaque d'), p. 6.
 — (Plat d'), p. 5.
 — pur, p. 62, 120, 136.
 Ongles de cynocéphale, p. 123.
 — de huppe, p. 109.
 Opopanax, p. 109.

Peau de serpent, p. 54.
 Pastèque, p. 53, 54, 62, 63, 64, 145.
 Pépins, p. 62, 63.
 Pépites d'or (voir *Or*).
 Perles fines, p. 118, 145, 162, 227.
 — molles, p. 102.
 Plaque en albâtre blanc, p. 12.
 Pierre appelée Haïtam, p. 22.
 — blanche, p. 26.
 — bleue, p. 132.
 — colorée, p. 222.
 — en granit, p. 32.
 — noire, p. 35, 124, 136.
 — philosophale, p. 2, 4, 48, 56, 85, 86, 96, 206.
 — rouge, p. 121, 137.
 Pierres précieuses ou pierrerie, p. 6, 59, 117, 118, 120, 121, 147, 154, 159, 160, 161, 162, 189, 218, 220, 234.
 Pin mahlab, p. 43, 94, 213.
 Pistache, p. 45.
 Plumes, p. 82.
 — d'aigle, p. 98, 146.
 — d'autruche, p. 226.
 — de huppe, p. 165, 220.
 — de milan, p. 35.
 Plâtre, p. 27, 80, 134, 174, 195, 197.
 Porphyre, p. 26.
 Piquants de hérisson (voir *Poil de hérisson*).
 Plomb, p. 48, 62, 86, 95, 111, 143, 145.

Plomb fondu, p. 120.
 Poil d'âne noir ou blanc, p. 79.
 — de chameau, p. 13, 123, 148.
 — de chameau blanc, p. 74.
 — de chameau domestique, p. 226.
 — de chat, p. 182, 190.
 — de chevreau, p. 226.
 — de gazelle mâle, p. 146.
 — de guépard mâle, p. 152.
 — de hérisson, p. 74, 145.
 — d'homme, p. 79, 233.
 — d'homme noir, p. 169.
 — de jument, p. 233.
 — de lion, p. 82.
 — de lion rouge, p. 137, 213.
 — de nègre, p. 104.
 — d'ours, p. 82.
 — de panthère, p. 152.
 Poireau, p. 103.
 — vert, p. 102.
 Poivre blanc, p. 94.
 — noir, p. 110, 205.
 Porc, p. 215.
 Poudre grisâtre, p. 209.
 — jaune, p. 209.
 Pyrites, p. 141.

Racine de mandragore, p. 186.
 — de jonc odorant, p. 186.
 Raisin noir, p. 94.
 Réglisse, p. 16.
 Remède contre la lèpre, p. 64.
 — contre la paralysie, p. 62.
 Résine de pin, p. 133.
 — de pommier, p. 115.
 Rhinocéros monocorne, p. 135.
 Riz, p. 35.
 Rognure de sabots d'un baudet sauvage, p. 169.
 Romarin mâle, p. 24, 29.
 Rubis, p. 117, 121, 146, 160, 162, 222, 223, 227.
 — assortis, p. 161.
 — rouge, p. 102.

Rue (plante), p. 28, 206.

Sable blanc, p. 202.

— bleu, p. 138.

— jaune, p. 123.

— rouge, p. 224.

— rouge et blanc, p. 138.

Safran, p. 82.

Sang de bouc, p. 49.

— de brebis, p. 182.

— de buffle, p. 86, 195.

— de chèvre, p. 64.

— de corbeau, p. 64.

— de dragon, p. 15, 39, 81, 119, 120, 152, 168, 183, 221, 224.

— humain, p. 62, 167, 216.

— de moineau, p. 182.

Sanguine broyée, p. 24.

Sandaraque, p. 7, 14, 15, 20, 24, 28, 29, 34, 35, 39, 40, 41, 47, 48, 49, 52, 59, 61, 64, 65, 70, 76, 77, 79, 81, 83, 86, 88, 91, 93, 94, 104, 106, 107, 115, 120, 121, 123, 124, 134, 135, 140, 141, 145, 146, 148, 150, 157, 166, 183, 184, 187, 189, 190, 206, 207, 213, 215, 216, 218, 219, 220, 221, 223, 231, 233.

Santal, p. 97.

— rouge, p. 8.

Soie de porc, p. 38, 49, 74, 81, 104, 145, 148, 150, 215.

— de porc sauvage, p. 121.

Sarcocèle, p. 223.

Sarcocolle sec, p. 14.

Savon, p. 66.

Semence de radis, p. 16, 17.

Spath, p. 146, 147.

Spinelle, p. 227.

Stagonias (Libanos mâle), p. 79, 91, 121, 123, 150, 169.

— blanc, p. 220.

Stigmate d'ambre, p. 158.

— de safran, p. 112, 167.

Stippa tenuissima, p. 179.

Styrax, p. 7, 28, 34, 39, 52, 85, 97, 110, 111, 166, 195, 220.

— liquide, p. 38, 40, 73, 81, 168, 206.

— liquide et sec, p. 12, 20, 29, 44, 64,

81, 82, 86, 102, 104, 106, 107, 108,

115, 120, 121, 134, 140, 145, 148,

157, 165, 183, 184, 195, 218, 219,

224.

— sec, p. 47, 124.

Sycomore, p. 116.

Syénite rouge, p. 150.

Tek (*Tectona Gravis*), p. 33.

— (Bois de), p. 59.

Tête de porc, p. 226.

Teinture de cheveux au noir, p. 64.

Terre bleue, p. 137.

— brillante, p. 192.

— glaise, p. 120, 192.

— grisâtre, p. 184.

— noire, p. 149, 198.

Tibia de huppe, p. 102.

Tige de rue, p. 206.

Tubercule de topinambour, p. 17.

Vache, p. 120, 124, 174.

Veau, p. 174.

Verdet, p. 81.

Vin vieux, p. 81, 85, 158, 166.

Vitis, p. 16, 29, 59, 81, 115, 145, 148, 166.

INDEX III.

NOMS DE GÉNIES.

- Abra, p. 99.
 Achtaneh, p. 3.
 Aghiouri, p. 99.
 Ahdel, p. 69.
 Ahèrqoul, p. 97.
 Ahia, p. 97.
 Ahiaksheh, p. 97.
 Ahiash, p. 147, 148.
 Ahioush, p. 185.
 Ahirqal, p. 97.
 Ahishakesh, p. 97.
 Ahuim, p. 112.
 Ahwin, p. 112.
 Aketkoutha, p. 79.
 Akfahitha, p. 97.
 Akshi, p. 57.
 Ail, p. 74.
 Al, p. 2.
 Ala, p. 3.
 Alarkiaz, p. 159.
 Alchale, p. 2.
 Alghioub, p. 159.
 Aliou, p. 74.
 Allah Magdili, p. 3.
 Alalmatia, p. 3.
 Alshalaâ, p. 160.
 Alyahyah, p. 165.
 Amilidih, p. 3.
 Anfashih, p. 174.
 Aniaël, p. 69, 70.
 Anouch, p. 28.
 Aqdioush, p. 105.
 Aqshamqesh, p. 159.
 Ardahoush, p. 165.
 Ariour, p. 112.
 Arit, p. 101.
- Arwi, p. 101, 103.
 Ashialekh, p. 3.
 Ashlekh, p. 159.
 Ashmadoulaki, p. 98.
 Ashmakh, p. 165.
 Ashmekh, p. 159.
 Aïaïoush, p. 89.
 Atayoushin, p. 89.
 Awanis, p. 101, 103.
 Ayaloush, p. 89.
 Ayaloushin, p. 89.
 Ayourab, p. 103.
 Aywi, p. 101.
- Baâlshaqesh, p. 158, 159.
 Bachtouch, p. 28.
 Bahoub, p. 165.
 Baïtkeh, p. 160.
 Baón, p. 103.
 Baqferbash, p. 190.
 Baqeriyash, p. 199.
 Barakh, p. 158, 159.
 Barbar, p. 10, 11.
 Barkiaz, p. 158, 159.
 Bartoni, p. 99.
 Bathek, p. 158.
 Batwil, p. 74.
 Bawqatawoush, p. 148.
 Beba, p. 10.
 Behch, p. 2.
 Bekinshar, p. 159.
 Benkeh, p. 2.
 Betahthalha, p. 3.
 Bibhaour, p. 101.
 Bieoueam, p. 159.
 Bidmisha, p. 98.
- Bigamei, p. 101.
 Biadili, p. 101, 103.
 Biadili Yamdi, p. 101.
 Biadili Wamoul, p. 101.
 Bibi, p. 3.
 Bisighal, p. 159, 216.
 Bitfoun, p. 159.
 Bitekfâl, p. 2, 3, 160.
 Bitekghal, p. 158.
 Bofoïhosh, p. 147.
- Chakha, p. 3.
 Chamkha, p. 3.
 Chérubins, p. 70.
- Dahish, p. 10, 11.
 Dabour, p. 112.
 Dakila, p. 99.
 Daig, p. 97.
 Daliousha, p. 168.
 Darian, p. 11.
 Dawair, p. 103.
 Dehiar, p. 165.
 Denah, p. 165.
 Dieu, p. 112, 114.
- El-Sahladaâ, p. 158.
 El-Yania, p. 101.
- Faghilioush, p. 100.
 Fahou, p. 112.
 Faqish, p. 165.
 Faresch, p. 74.
 Fihâr, p. 103.
- Gabriel, p. 69, 70.

Gafbah, p. 57.
 Gamèi, p. 101, 103.
 Gamèi Hâoum, p. 103.
 Gaudash, p. 74.
 George le Sage, p. 101.
 Ghashiaynouch, p. 89.

Haba, p. 174.
 Habitants de Jupiter, p. 69.
 — de Mars, p. 70.
 — de Mercure le Rouge, p. 69.
 — du Soleil, p. 70.
 — de Vénus, p. 69.

Hafiâ, p. 3.
 Hakal, p. 98.
 Halanshay, p. 89.
 Halshahouch, p. 89.
 Hamoat, p. 103.
 Hamoh, p. 101, 216.
 Hamtawil, p. 112.
 Hariouch, p. 106, 107, 111.
 Hashia, p. 98.

Hatabin, p. 101.
 Hatanatid, p. 112.
 Hatatiouch, p. 105.
 Hatoush, p. 69.
 Hawra, p. 159.
 Hial, p. 103.
 Hilaf, p. 103.

Hilamouch, p. 107.
 Hilfa, p. 101.
 Hiliouwaynouch, p. 89.
 Hilwaynouch, p. 89.
 Hishash, p. 74.
 Hitoush, p. 68.
 Horqos le Sage, p. 101.
 Hou, p. 28, 101, 112.
 Houcam, p. 159.
 Houhjal, p. 2.
 Houfoush, p. 147.
 Howowin, p. 98.

Ichader, p. 10.
 Inchan, p. 11.

Israféi, p. 69, 70.
 Iwan, p. 101, 103.

Kaï, p. 158.
 Kalif, p. 101.
 Kama, p. 101, 103.
 Kam Achablou, p. 3.
 Kama Ghouri, p. 101.
 Kamshhaon, p. 101.
 Kandariouch, p. 69, 70.

Kaqaf, p. 103.
 Karhatial, p. 97.
 Kartoush, p. 165.
 Kasaf, p. 101.
 Kasfaël, p. 69.
 Khashiounkh, p. 174.
 Khatjiri, p. 101.
 Khilaf, p. 103.
 Kilwa, p. 103.
 Kivarani, p. 98.
 Klou, p. 101.

Lamahshahomash, p. 174.
 Laqad, p. 89.
 Lashmaälkikhosh, p. 174.
 Leh, p. 160.
 Lekial, p. 3.
 Louha, p. 174.

Mahid, p. 165.
 Mahlam, p. 216.
 Mahmdah, p. 101.
 Maïg, p. 97.
 Maksha, p. 97.
 Malakh, p. 147.
 Malatha, p. 98.
 Malikh, p. 148.
 Malki, p. 98.
 Mamila, p. 3.
 Maön, p. 101, 103.
 Marabi, p. 98.
 Marish le Sage, p. 97.
 Maroukh, p. 101, 103.

Marmar, p. 10.
 Marsh, p. 74.
 Mashroush, p. 185.
 Matlesh, p. 68, 69.
 Mazouk, p. 101.
 Melash, p. 148.
 Merqiash, p. 106, 107, 111.
 Michel, p. 69.
 Mihia-Malellisimi, p. 57.
 Mihraqesh, p. 158, 159.
 Mikaël, p. 70.
 Milakh, p. 147.
 Mimial, p. 158.
 Mimitar, p. 2.
 Minhar, p. 101.
 Mohmah, p. 103.
 Morqos le Sage, p. 101.
 Motèi, p. 3.
 Moteïlak, p. 2, 158, 160.

Nahich, p. 10, 11.
 Nahioush, p. 185.
 Nour-il-Arkiza, p. 158.

Odi, p. 103.
 Ofa, p. 168.

Père, Fils et Saint-Esprit, p. 98.
 Perhof, p. 99.

Qabaqib, p. 101, 103.
 Qadrush, p. 74.
 Qanatir, q. 101, 103.
 Qashqariash, p. 111.
 Qashqiriash, p. 106.
 Qatin, p. 101.
 Qawa, p. 103.
 Qawaâ, p. 101.
 Qawaâ Biadihi, p. 103.
 Qawrin, p. 98.
 Qesh, p. 107.
 Qiash, p. 107.
 Qimbour, p. 97.

Raphaël, p. 69, 70.
Rig, p. 101.

Saï, p. 174.

Saint-Esprit, p. 112.

Samsunail, p. 112.

Sanoufri, p. 98.

Sant, p. 103.

Saqat, p. 101.

Saqtar, p. 147, 148.

Satlaboush, p. 105.

Selokh, p. 147, 148.

Shaïniaï, p. 103.

Shaghiaï, p. 101.

Shagout, p. 57.

Shahmoukh, p. 216.

Shaïal, p. 101.

Shaïta, p. 168.

Shalakhakh, p. 101, 103, 216.

Shaloukh, p. 101, 216.

Shalshemakhloush, p. 174.

Shamakb, p. 165.

Shamakhi, p. 159.

Shamhoukh, p. 101, 103.

Shamkhisha, p. 159.

Shamkhitha, p. 158.

Shamatoush, p. 174.

Shaorq, p. 103.

Shaqatqir, p. 97.

Shaqmounhish, p. 159.

Sharhiash, p. 98.

Sharikh, p. 174.

Shelash, p. 165.

Shemrakh, p. 159.

Sheroud, p. 185.

Shimrakh, p. 158.

Shimraoush, p. 105.

Sighal, p. 216.

Soçam, p. 158.

Sowe, p. 57.

Ta, p. 99.

Tafir, p. 101.

Tafhout, p. 97.

Tagmaâ, p. 103.

Tahlaioush, p. 74.

Tahfouï, p. 97.

Tamtamaël, p. 69, 70.

Tamish, p. 97.

Taq, p. 103.

Taqib, p. 101.

Taroukh, p. 216.

Tashoush, p. 68, 69.

Tashloush, p. 68, 69.

Tatlesh, p. 69.

Thahou, p. 158.

Thibtha, p. 98.

Tishash, p. 68.

Titimoush, p. 106, 111.

Touresh, p. 68, 69.

Toutghimi, p. 99.

Wa-Athani, p. 99.

Wabirka, p. 103.

Wabah, p. 165.

Washial, p. 165.

Wasit, p. 101.

Wasoul, p. 101, 103.

Wathaber Lamti, p. 99.

Yaal, p. 2, 158, 160.

Yaouieh, p. 2.

Yah, p. 28.

Yahafi Kafi, p. 2, 3.

Yahou, p. 112.

Yahoub, p. 165.

Yahroush, p. 98.

Yalkikshal, p. 98.

Yamdi, p. 103.

Yanal, p. 101.

Yanil, p. 103.

Yanoush, p. 105.

Yanwoshin, p. 89.

Yaôn, p. 101.

Yaou, p. 160.

Yaoud, p. 158.

Yaséi, p. 158.

Yaskioub, p. 159.

Yatagawaz, p. 103.

Yalghab, p. 158.

Yeh, p. 2, 160.

Youbieh, p. 160.

Youh, p. 160.

Yoush, p. 106, 107, 111.

Zibâl, p. 2.

DT Livre des perles enfouies et
51 du mystère précieux au
K514 sujet des indications des
1907 cachettes

PLEASE DO NOT REMOVE
CARDS OR SLIPS FROM THIS POCKET

UNIVERSITY OF TORONTO LIBRARY

UTL AT DOWNSVIEW



D RANGE BAY SHLF POS ITEM C
39 16 30 17 03 010 8