

Römische Reiterspiele

(HIPPIKA GYMNASIA)

Friedrich Giesler

Wie wir aus zahlreichen Funden von „Paraderüstungen“ römischer Reiter und aus dem Bericht des Flavius Arrianus für Kaiser Hadrian wissen (sog. Reitertraktat von 136 n. Chr.), gab es bei der römischen Kavallerie Kampfspiele in Prunkrüstungen. Zumindest für das 2. und 3. Jh. sind diese bestens belegt.

Da nun Zinnfiguren dazu herausgebracht werden (vgl. Aufstellung am Schluß), möchte ich im folgenden einige Informationen über Aussehen der Teilnehmer und Ablauf der Spiele zusammenstellen, soweit sie für den Sammler interessant sind. Die vorhandenen bildlichen Rekonstruktionen, z. B. von Connolly und Embleton, sind nicht in allen Details zutreffend und können als Bemalungsunterlage nur bei kritischer Verwendung benutzt werden; dann allerdings geben sie brauchbare Anregungen.

I. Geschichte, Sinn und Zweck der Spiele

Die Anfänge der Reiterspiele verlieren sich im Dunkel der Geschichte, doch ist es sicher nicht falsch, ihren religiösen Ursprung anzunehmen und sie im Umkreis der Totenfeiern anzusiedeln, wie es z.B. auch Garbsch tut. Nach ihm fand noch im Jahre 16 n. Chr. eine entsprechende Vorführung (DECURSIO) zu Ehren des Drusus und der Varus-Legionen statt.

Der Begriff „DECURSIO“ bezeichnet dabei eigentlich das Manöver und das Exerzieren, wie auch die Manöverabschlußparade (das tägliche Exerzieren wird „EXERCITATIO“ genannt). Damit ist deutlich, daß zu dieser Zeit der religiöse Charakter der Spiele an sich bereits zurückgetreten ist und das militärische Schauspiel überwiegt. Garbsch nimmt an, daß die Spiele „mit der durch Augustus und seine Nachfolger durchgeführten Neubelebung der Kavallerie im römischen Heer zusammenhängen. Die Idee war dabei, die reiterliche und taktische Qualität der Truppen auf sportlich motivierende Weise zu erhöhen, vor allem auch dadurch, daß Preise für besondere Leistungen ausgesetzt wurden. Im Laufe der Zeit wurden deshalb immer weitere Übungen - dem jeweiligen Gegner entsprechend - angefügt, was man an der Beschreibung Arrians recht gut ablesen kann.“

Ein anderer Zweck, neben der Verschönerung feierlicher Anlässe und der Steigerung des Ausbildungsstandes der Reiterei, dürfte der gewesen sein, den Militärparaden heute noch gelegentlich haben: den potentiellen Gegner zu beeindrucken und abzuschrecken. Man stelle sich nur einmal den Eindruck auf einen germanischen Staatsgast vor, dem eine solche Machtdemonstration geboten wurde. Es dürfte dem bekannten praktischen Sinn der Römer entsprochen haben, viele Fliegen mit einer Klappe zu schlagen. Ein beeindruckendes Bild müssen die Reiter jedenfalls geboten haben, wenn man ihre Ausrüstung betrachtet. Das soll im folgenden Teil versucht werden, wobei der Zeitraum des 2. bis Anfang 3. Jh. ins Auge gefaßt wird, der am besten belegt ist und zu dem auch die Zinnfiguren geschaffen werden.

II. Die Ausrüstung

1. Die Reiter (s. Tafel I)

Sie trugen zunächst einmal ihre normale Kleidung, im 2. Jh. (vgl. die Metopen von Adamklissi) also langärmeliges Hemd (CAMISIA, TUNICA MANTICATA) und lange Hosen mit Halbschuhen (die Kniehosen mit Sandalen gehören ins 1. Jh.). Als belegte Farben (Ausgrabungen in Dura-Europos) sind weiß (ungefärbte Wolle) für das Hemd, bei Chargen mit purpurnen Ärmelstreifen, und schwarz oder dunkle Farbtöne für Hosen bzw. Schuhe anzusetzen. Wenn man an das thrakische Element in der römischen Reiterei denkt, könnten die Hemden aber auch sehr bunt gewesen sein; also farbiger Grundstoff, besetzt mit bunten Applikationen (vgl. Kiechle, S. 119). An den Füßen wurden Anschnallsporen aus Bronze oder Eisen getragen. Den Oberkörper bedeckten nach Arrian „den Panzern völlig entsprechende kimmerische Gewänder“. Als Farben gibt er an „scharlachrot oder purpurn oder auch ganz bunt“.

Was damit gemeint ist, wird nicht ganz klar. Kiechle versteht es so, daß die Reiter bunte, eng anliegende Stoffpanzer trugen. Damit steht aber nicht in Einklang, daß metallene Teile von Prunkpanzern gefunden worden sind, vor allem Metallplatten des Halsabschlusses von Schuppenpanzern. Ich möchte daher annehmen, daß metallene Schuppenpanzer gemeint sind. Mit solchen sind die Reiter auch in allen Rekonstruktionen dargestellt. Dieser Panzer reichte bis zu den Hüften und bedeckte die Schulter. Die angegebenen Farben bezögen sich dann auf farbige Stoffstreifen, die anstelle der kriegsmäßigen ledernen Pteryges Oberarm und Hüfte bedecken. Die Panzerschuppen bestanden aus verzinnter oder unverzinnter Bronze, sind also „silbern“ oder „golden“, bei einigen Reitern waren die

Panzer u. U. auch aus alternierenden Reihen von „silbernen“ und „goldenen“ Schuppen zusammengesetzt. Das Bruststück ist immer zweifarbig: die erhabenen Stellen bronzefarbig, der Grund silbrig.

Man könnte aber auch vermuten, daß die „*kimmerischen Gewänder*“ Lamellenpanzer waren, die von asiatischen Reitervölkern benutzt wurden. Lamellenpanzer unterscheiden sich grob von Schuppenpanzern dadurch, daß die Lamellen sich von unten nach oben überlappen und daß man die Befestigungsschnüre sehen kann. Die Lamellen können ebenfalls aus Bronze sein oder aber auch aus farbigem Rohleder. Davon wurden in Dura-Europos einige rot- bzw. schwarzlackierte gefunden, die von roten Lederschnüren zusammengehalten werden. Vielleicht gab es diese Panzer aber auch nur im Osten des Reiches oder bei Truppen, die von dort stammten. Und Arrian war Befehlshaberin Kappadozien.



Über dem Panzer liegt der breite BALTEUS für die links getragene SPATHA in der Scheide mit dem Dosenortband aus tauschiertem Eisen. Daß das Schwert getragen wurde, ist anzunehmen, da es ein Statussymbol gewesen zu sein scheint, denn alle Darstellungen auf Grabsteinen zeigen das Schwert, selbst bei sonst ganz „zivilen“ Abbildungen des Verstorbenen; er trägt Schwert und Balteus wenigstens in der Hand. Der Balteus ist sehr reich verziert, mit Bronzebeschlägen und bunt gestickten Kanten, und bestand vielleicht aus gefärbtem Leder.

Die Knie und Unterschenkel stecken in reich mit bildlichen, getriebenen Darstellungen verzierten bronzenen Beinschienen. Sie sind ebenfalls zweifarbig bronzefarben/silbrig wie die Bruststücke der Panzer.

Die gleichen Farben erscheinen an den Helmen. Es gab verschiedene Typen und nicht alle Probleme der Verwendung sind geklärt. Zwei Typengruppen aus dem Verwahrfund von Straubing (Mitte 3. Jh., Stücke etwa 50 Jahre älter) lassen sich zwei Parteien zuordnen - einer griechisch-männlichen und einer orientalisch-weiblichen. Sie sind deshalb für die Darstellung sehr geeignet, weil auch die Bilder auf zwei der Schilde von Dura-Europos das Thema „Kampf um Troia“ bzw. „Amazonenschlacht“ darstellen. Die Gesichtsmasken dieser Helme sind verzinnt, die Haare bronzefarben, mit silbrigen Bändern beim griechischen Typ. Die weiblich-orientalischen Helme

haben z.T. Applikationen von blauen Edelsteinimitationen aus Glaspaste auf der Stirn über der Nasenwurzel, an den Wangen oder in der Mitte des Scheitels. Dazu kommen nach Arrian und den Halterungen an den Fundstücken farbige Helmbüsche und Federn. Bei dem orientalischen Helmtyp ist an einen Haarbüsch auf der Spitze des Helms zu denken, bei den „griechischen“ Helmen an ein oder zwei Federn oder Büsche links und/oder rechts des Kopfes. Zur Farbe macht Arrian die Angabe: „*Von den Helmen hängen Helmbüsche aus hellen Haaren herab [...]. Sie flattern beim Traben der Pferde, auch wenn nur ein schwacher Luftzug weht, [...]*“ (vgl. dazu den Helm des Reiters auf der „Roman Wall Card“ No. 15, der allerdings ins 1. Jh. gehört).

Unter Umständen waren diese Prachthelme aber Ehrenzeichen und wurden nur von Chargen und besonders ausgezeichneten Teilnehmern getragen. „*Die Reiter selbst treten, soweit sie durch ihren Rang hervorrage[n] oder sich durch besondere Reitkunst auszeichnen, mit vergoldeten Helmen aus Eisen oder Bronze an [...]*“, schreibt Arrian. Die übrigen hätten dann vielleicht ihre normalen Reiterhelme benutzt, ergänzt durch Gesichtsmasken zum Schutz der Augen. Da diese Frage aber nicht geklärt ist, vielleicht hat Arrian auch besonders verzierte Prunkhelme gemeint, kann man die Parteien m. E. ruhig mit „griechischen“ oder „orientalischen“ Gesichtsmaskenhelmen je nach Partei darstellen.

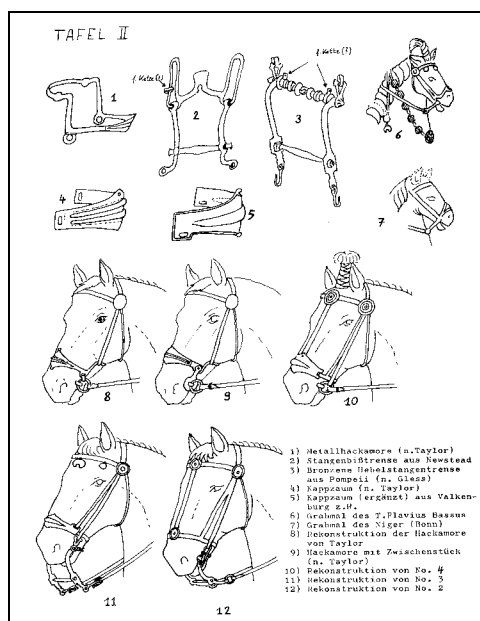
Zur Farbenpracht trugen auch die Schilde bei. Dazu Arrian: „*Die Schilde, die sie tragen, sind nicht die kriegsmäßigen, sondern bunt verzierte von geringerem Gewicht [...]*“ Vier solcher leichter Ovalschilder aus dünnem Pappelholzbrettchen sind in Dura-Europos ausgegraben worden (ca. 230 n. Chr.), davon sind drei bemalt. Sie sind leicht gewölbt und im Schnitt 112x95 cm groß. In der Mitte befindet sich ein ausgesparter Handgriff, über dem ein bronzener oder zweifarbigiger Schildbuckel zu ergänzen ist. Einige Schildbuckel zeigen getriebene bildliche Darstellungen aus der Mythologie, sie sind immer zweifarbig. Bei zwei Schilden, die besonders reich bemalt sind, ist die Grundfarbe pompeianisch Rot, und sie zeigen, wie erwähnt, die Themen „Kampf um Troia“ und „Amazonenschlacht“. Farbige Abbildungen davon finden sich auf den Rekonstruktionen von Connolly (S. 64/65) und Embleton (Roman Wall Card 21); allerdings sind dort die Farben nicht ganz echt. Die Originalschilder haben Muster in Weiß, Grau, Schwarz und Gelbbraun. Diese Schilder könnte man sich für die „orientalische“ Partei denken. Der dritte bemalte Schild zeigt nämlich die Grundfarbe Graugrün, z. T. ins Dunkelblaue spielend, und stellt einen mit Helm, Ovalschild und Speer bewaffneten Kriegsgott dar, der fast den ganzen Schildraum einnimmt (Abb. 1, 4). Die für die Figur verwendeten Farben sind:

- **Hals und Gesicht:** gelbbraun mit schwarzer Binnenzeichnung;
- **Helm:** rotbraun mit dunklen Umrissen;
- **Nimbus** (Heiligenschein): hellgelb mit schwarzem Umriß (um ihn herum spielt die Grundfarbe ins Dunkelblaue);
- **Mantel:** gelbbraun mit rotbraunen Falten, Umriß rot und schwarz;
- **Panzer und Hemd:** gelb mit graugrünem Saum, Streifen in Weiß zwischen roten Linien;
- **Ärmel:** graugrün;
- **Speer:** schwarz;
- **Schild:** gelb mit rotem Rand und schwarzem Umriß.

Ich würde diesen Schild der „griechischen“ Partei zusprechen, wofür es natürlich keinen Beweis gibt; aber eine farbliche Differenzierung der Parteien erscheint sinnvoll, und der Kriegsgott paßt besser zu der griechischen Partei. Ansonsten ist hier ein weites Feld für die Phantasie gegeben, um eigene Muster nach den vorhandenen Typen von Darstellungen zu entwerfen.

Die verwendeten Wurflanzenspitzen sind ganz aus Holz, einschließlich der Spitze, um keine Verletzungen zu verursachen. Die in meiner Zeichnung angenommenen Bänder (Abb. 1, 2) sind reine Phantasie. Für die einzelnen Manöver wurden unterschiedliche Lanzentypen benutzt: leichte Wurflanzenspitzen in den ersten Phasen der Spiele, die aber immerhin so groß waren wie ihre Vorbilder, die auch als Stoßlanzen dienen konnten, und schwerere Lanzen für die kantabrische Attacke (s.u.), die aber auch noch geworfen wurden. Die Zinnfiguren zeigen alle die erste Form.

2. Die Pferde (Tafel I und II)



Gegen diese Wurflanzenspitzen mußten die Pferde ebenfalls geschützt werden; dazu Arrian: „Die Pferde sind mit Stirnpanzern geschützt. Seitenpanzerung benötigen sie dagegen nicht, [...] zumal diese [die Flanken] größtenteils durch den Sattel geschützt werden.“ Die erwähnten Roßstirnen sind in großer Zahl unter den Fundstücken überliefert. Zwei Typen tauchen häufig auf: eine größere (vielleicht für die männlich-griechische) und eine kleinere Art (vielleicht für die weiblich-orientalische Partei). Die Farben sind die gleichen wie bei allen Rüstungsteilen. Das gilt auch von den metallenen Medaillons mit Darstellungen mythologischer Gestalten, welche die Pferde vor der Brust trugen. Der Schutz der Flanken, von dem Arrian spricht, kann nur durch lange Satteltücher zustande kommen, die über den Sattel gelegt waren. Sie könnten nach einer Vermutung von Garbsch (a. a. O. S. 17) auch je nach Partei verschiedenfarbig gewesen sein. Ein andersfarbiger (z. B. goldener) Fransensaum wäre auch denkbar. Der Sattel, der sich darunter befindet, ist der übliche römische Hörnersattel, wie er von Stelen und aus Lederfunden aus Holland bekannt ist (Abb. 1, 5). Er lag auf einem Satteltkissen. Die Sattelhörner können z.T. durch Öffnungen der Satteltücher herausragen. Sie sind dann lederfarben zu malen. Am Sattel befinden sich ein Vorder- und Hinterriemen, von denen bronzene und versilberte Amulette und Klapperbleche oder Zierriemen herabhängen und die mit bronzenen oder versilberten Phaleren besetzt sind.

Den Hals der Pferde zieren Riemen, die z.T. mit bronzenen (verzinneten) Plättchen beschlagen sind, und Schnüre aus türkisblauen „Kürbisperlen“ (vgl. Abb. 1, 2 und 11, 6). In die Mähne können bunte Bänder geflochten sein, und bei manchem Pferd ist die Stirnlocke mit solchen Bändern zu einem Schopf zusammengebunden (vgl. Abb. 11, 6). Es ist bekannt, daß die römischen Reiter schon im normalen Dienst einen wahren Schmuckkult trieben, wieviel mehr erst bei einer solch festlichen Gelegenheit.

Das Zaumzeug verdient noch besondere Erwähnung. Die römische Reiterei der Kaiserzeit benutzte nämlich keine normalen Trensen (obwohl sie auch vorkommen können), sondern bronzene oder eiserne Hebelstangengebisse (Abb. II, 2 und 3) und bronzene Kappzäume (Abb. II, 4 u. 5) und sogenannte Metallhackamoren (Abb. II, 1). Die Hebelstangengebisse kann man vielleicht als Vorläufer der Kandare ansehen. In Abb. II, 11 und II, 12 habe ich versucht, ihren Sitz zu rekonstruieren, dabei habe ich Abbildungen auf Grabmälern (vgl. Abb. II, 6 und 7) benutzt. Ihre Wirkung ist so zu interpretieren: Die eigentliche Gebißstange ist wie eine Trense gearbeitet (Nr. 3) oder mit einer Mittelbucht, einem „Spaten“ (Nr. 2); unter dem Maulboden ist eine Kette zu ergänzen. Beim Ziehen des Zügels wird durch die Hebelwirkung der Stangen die Kette angezogen bzw. das Gebiß auf den Unterkiefer gepreßt; bei dem Gebiß mit dem „Spaten“ wird

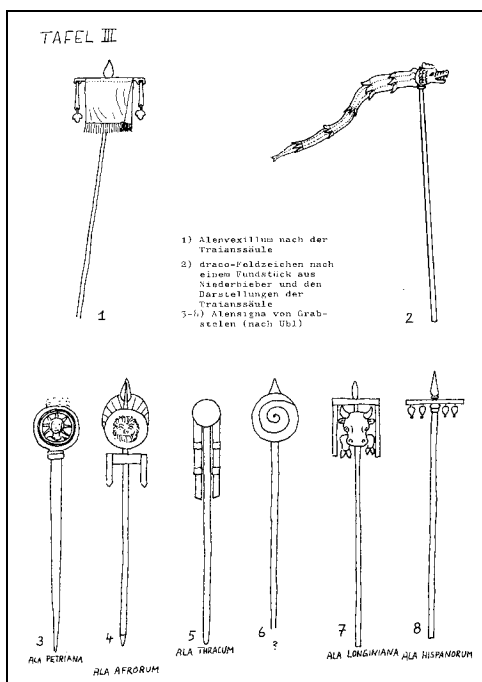
zusätzlich Druck auf den Gaumen ausgeübt. Um dem Druck auszuweichen, muß das Pferd den Kopf an die Brust ziehen und wird so zu einer versammelten Haltung gezwungen. Daß dies der Zweck der Hebelstangengebisse war, geht auch daraus hervor, daß die Hebelstangen starr verbunden sind und sich daher stets gemeinsam bewegen.

Der Kappzaum, der mit diesem Gebiß zusammen verwendet werden kann, besteht aus einem breiten metallenen Nasenband, das unter dem Kinn des Pferdes mit einem Riemen befestigt wird. Er verhindert, daß das Pferd das Geiß aus der Zahnücke stoßen kann (Festbeißen) und dient beim Zügeln dazu, durch Druck auf die Nase das Pferd zusätzlich zum Verhalten zu zwingen (rekonstruiert in Abb. II, 10 und 11).

Die Metallhackamore unterscheidet sich vom Kappzaum dadurch, daß ein metallener Steg unter dem Maulboden liegt (vgl. Abb. II, 8 und 9). Sie konnte mit oder ohne normale Trense verwendet werden. Die Wirkung der Hackamore ist ähnlich wie beim Hebelstangengebiß. Taylor beschreibt sie so: „[...] die Ösen oder Haken der Hackamore werden [...] etwas nach oben, d. h. zum Reiter oder Führer hin, zurückgezogen. Dabei kippt das Ganze nach vorne und hält den Pferdekopf in einer Zwingenbewegung. Das Nasenband klappt nach unten und drückt auf die Nase, das hintere Band kippt nach oben und drückt auf den Maulboden. Um dem schmerzhaften Druck auszuweichen, muß das Pferd seinen Kopf an die Brust ziehen und nimmt dadurch die Grundhaltung eines ‚versammelten‘ Pferdes an“ (a. a. O. S. 112).

Die Zügel, mit denen diese Marterinstrumente bedient wurden, waren meist einfache Zügel, die sehr hoch am Hals des Pferdes liegen, gelegentlich sind Doppelzügel dargestellt. Während des Wurfs und Kampfs muß der Reiter das Pferd weitgehend mit den Beinen lenken, da er die rechte Hand zum Stoß oder Wurf mit der Lanze oder zum Schlagen mit dem Schwert und die linke zum Hantieren mit dem Schild (der ja nur einen Handgriff besitzt; vgl. meinen Artikel über „Römische Schilde“) und zum Anreichen weiterer Lanzen benötigt. Der Zaum war also nur die „Notbremse“, was auch seine Konstruktion erklärt.

Ein Problem stellt noch die Frage nach der benutzten Pferderasse dar. Die Abmessungen der gefundenen Hackamoren sind deutlich geringer als moderne Exemplare, die Differenz des Abstandes zwischen den Ringen beträgt immerhin 3,5 bis 5,5 cm und die Differenz der Bogenlänge des Nasenstücks sogar 8 bis 11 cm! Die gerittenen Pferde müssen also deutlich kleiner als heutige Reitpferde gewesen sein. Das wird durch Knochenfunde bestätigt. Aus den in Mitteleuropa gefundenen Mittelhandknochen und anderen Skelettresten läßt sich eine Widerristhöhe von durchschnittlich 146 cm (125-155 cm) erschließen. Nach Untersuchungen von Nobis waren die römerzeitlichen Pferde entweder kleiner als die heutigen Islandponies (Durchschnittsgröße 130 cm) oder aber wenig größer als die heutigen Fjordpferde (Durchschnittsgröße 145 cm). So paßten zwei der gefundenen Hackamoren in einem Versuch, den W. Groenman van Waateringe machte, wie angegossen einem Island- bzw. einem Shetlandwallach (diese Rassen sind reinrassige Nachfahren der antiken Schläge). Die größeren Pferde (138-155 cm) scheinen nach Nobis vom römischen Militär benutzte Pferde gewesen zu sein.



Einen ponyartigen Pferdetyp geben auch die Grabstelen wieder: großer Kopf, kräftige, kurze Gliedmaßen, gedrungener Körper, buschige Mähne und Stirnlocke und langer, voller Schweif. Und die Beine des Reiters ragen deutlich unter dem Pferdebauch hervor. Für die Verwendung einer solchen robusten Pferderasse spricht auch ihre „Galoppfestigkeit“: Da der Hörnersattel kein längeres Traben erlaubte, gab es nur zwei Gangarten, Schritt oder Angriffsgalopp (mit kurzem Zwischentrab), und bei den Reiterspielen wurde offenbar viel im Galopp geritten (s. Arrian).

Interessant ist vielleicht noch, daß die römische Reiterei nach den Funden der Gefallenen der Bataverschlacht bei Gellep (s. Nobis) bevorzugt vier- bis fünfjährige Hengste ritt und, was man als kulturhistorische Novität bei der Bemalung beachten kann, daß die römischen Militärpferde mit Hufeisen beschlagen waren.

3. Taktische Zeichen (Tafel III)

Eine wichtige Aufgabe kam bei den Vorführungen den Feldzeichen zu. Dies waren z. T. die üblichen Alen- und Turmensigna, also Vexilla (Abb. III, 1) und andere Zeichen (Abb. III, 3-7), wie wir sie u. a. von Grabsteinen kennen.

Daneben aber erwähnt Arrian noch ein „skythisches“ Signum, das unter thrakischem Einfluß in die Spiele gelangt sein könnte und in der Spätantike sogar zum regulären Feldzeichen wurde, den „DRACO“, die Drachenstandarte. Aus dem Bericht Arrians, den Abbildungen der Trajanssäule und einem Fundstück aus

Niederbieber können wir sie recht gut rekonstruieren. Sie bestand aus einem bronzenen, auf der „Bauchseite“ verzinnnten Drachenkopf mit geöffnetem Maul, der auf eine Stange gesteckt war. Über einen Wulst an der hinteren Öffnung war ein Windsack aus farbigen Stoffstreifen gezogen, der den Schuppenleib darstellte und sich im Wind blähte, wobei der Luftstrom offenbar ein zischendes Geräusch erzeugte (Abb. III, 2).

III. Der Ablauf der Spiele (nach Arrian)

Das Spielfeld, in dem die Vorführung stattfinden sollte, war quadratisch, das Erdreich wurde aufgelockert und glatt geharkt. Die Abmessungen sind nicht überliefert, lassen sich aber aus den Abläufen (benötigter Raum nach Anzahl der teilnehmenden Reiter) schätzen. Auf einer Seite des Quadrats befindet sich eine Tribüne für die Ehrengäste, hier scheint mir auch ein Begrenzungszaun für die normalen Zuschauer wahrscheinlich.

1. Phase (Taktik 35, 1-7): Der Einmarsch (Abb. IV, 1)

Der Einzug erfolgt im Galopp von einem verdeckten Platz aus in Abteilungen mit Feldzeichen. Es werden Richtungswechsel, Schwenks, Kreisbewegungen und gerade Ausfälle geritten. Ob es sich dabei um eine „TROIA“ handelte, ist philologisch umstritten. Doch würden die Themen der Schilde von Dura-Europos und die Helmtypen der zwei Parteien dafür sprechen, daß der Einzug (zumindest gelegentlich) einen regelrechten Troiaritt darstellte. Das gerittene Muster ist aus der Skizze zu ersehen. In diesem Teil wäre die älteste (religiöse) Schicht der Spiele faßbar.

2. Phase (Taktik 36, 1-37, 1): Einzelangriff (Abb. IV, 2)

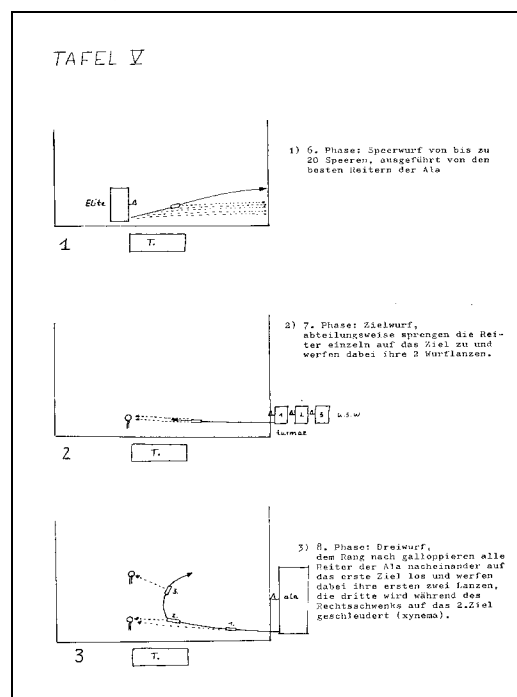
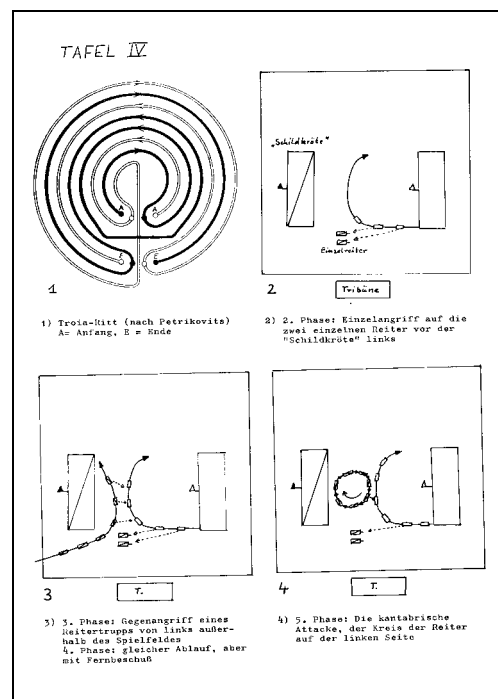
Nach Abschluß der Einmarschvorführungen stellt sich eine Abteilung links der Tribüne so auf, daß die Pferde nach links gewendet sind und die Reiter die Pferde und sich selbst mit dem Schild nach hinten decken (sog. „Schildkröte“). Vor dieser Abteilung rechts halten zwei einzelne Reiter als Ziel. Die Reiter der anderen Abteilung, die sich rechts der Tribüne befindet, galoppieren auf ein Bucina-Signal einzeln auf die Zielreiter zu, wobei sie möglichst viele Wurflinzen auf deren Schilde schleudern; dann schwenken sie nach rechts ab und bieten dem „Gegner“ dabei die durch den Schild geschützte Seite.

3. Phase (Taktik 37, 2-5): Gegenangriff (Abb. IV, 3)

Zwischen den zwei Zielreitern und der Schildkröte hindurch brechen aus einem Versteck andere Reiter der Verteidiger, sprengen vor die Schildkröte und schießen auf die Angreifer, wobei sie nach links abschwanken. Die Schwierigkeit des Manövers besteht darin, daß die Lanze aus der Hüfte nach rechts bzw. nach hinten geworfen werden muß, wobei der Schild die rechte Seite decken bzw. nach dem Wurf mit einer blitzschnellen Drehung hinter den Rücken gebracht werden soll.

4. Phase (Taktik 38, 1-39, 3): Fernbeschuß (Abb. IV, 3)

Die Angreiferpartei befindet sich wiederum rechts, die andere links mit den zwei Zielreitern. Auch Angriff und Gegenangriff erfolgen wie bisher, nur daß diesmal von beiden Seiten in möglichst rascher Folge der Fernbeschuß vorgeführt wird. Nach zweimaligem Durchgang werfen die besten Reiter der Partei rechts ein oder zwei Lanzen während des Rechtsschwenks bzw. nach der Wende schräg in Richtung Spielfeldgrenze. Hierbei kommt es vor allem auf ein prächtiges Bild an: „[...] wie sie sich durch ihre Schilde decken, wie sie die Speere ganz schnell aus der linken Hand in die rechte hinübergaben, wie die Rechte sie ergreift, wie wenn sich ein Rad drehen würde, über dem Kopf schwingt, dann den einen Speer abschleudert und fast zugleich den andern ergreift, um auch diesen nach einem Wirbel abzuschließen.“ (38, 3)



5. Phase (Taktik 40, 1-7): Kantabrische Attacke (Abb. IV, 4)

Wieder stehen die Abteilung links und die Zielreiter an ihrem Platz und wieder erfolgt der Angriff von rechts mit abschließendem Rechtsschwenk. Einige Reiter der linken Abteilung reiten währenddessen in einer kreisförmigen Bewegung, der kantabrischen Attacke, und werfen mit schwereren Lanzen auf die Schilde der Angreifer, die dabei sogar durchschlagen werden können, obwohl auch diese Lanzen stumpf sind.

6. Phase (Taktik 40, 8-12): Ununterbrochener Speerwurf (Abb. V, 1)

Dieser Teil der Vorstellung wird nur von den besten Reitern ausgeführt. Sie nehmen direkt links neben der Tribüne Aufstellung und traben nacheinander nach rechts zum Spielfeldrand, wobei sie hintereinander möglichst viele Lanzen möglichst weit über den Spielfeldrand hinaus schleudern. Manche Reiter bringen es dabei auf 15-20 abgeworfene Speere.

7. Phase (Taktik 41, 1-4): Zielwurf (Abb. V, 2)

Für diese und die folgenden Phasen rüsten sich die Reiter kriegsmäßig. Sie sprengen von rechts abteilungsweise einzeln vor und werfen eine Lanze, noch ehe sie die Tribüne erreicht haben, auf ein Ziel, das links der Tribüne aufgestellt ist. Die besonders guten Soldaten reiten ein zweites Mal an, wobei sie diesmal 20 Lanzen auf das Ziel schleudern. Ein solches Ziel besteht nach Auskunft von Grabsteinen aus einer auf einem Pfahl befestigten Scheibe.

8. Phase (Taktik 42, 1-5): Dreiwurf (Abb. V, 3)

Die Reiter werden in der Rangfolge einzeln namentlich aufgerufen, antworten mit „Hier“ und galoppieren mit 3 Lanzen vor. Die erste schleudern sie vom Rand aus aufs Ziel, die zweite im Bereich der Tribüne und die dritte in einer Rechtsdrehung gegen ein anderes Ziel (XYNEMA-Wurf).

Es folgen weitere Übungen, die nicht zu dem ursprünglichen Programm der Reiterspiele gehörten (Kiechle, a.a.O. Anm. zu Vers 43, 3). Darunter Schießübungen mit leichten Wurfspeeren und Kriegsmaschinen (9. Phase, Taktik 43, 1), Vorführungen mit Stoßlanzen und Schwertern, verschiedene Arten des Aufsteigens, darunter das Aufspringen in voller Rüstung auf ein galoppierendes Pferd (10. Phase, Taktik 43, 2-4); Vorführen von Taktiken der Parther, Armenier, Sarmaten, Kelten, Geten, Räter; Überspringen von Mauern und Gräben (Taktik 44, 1-3). Man sieht, daß das Programm beliebig erweiterbar war, je nach den Zwecken der Vorführungen.

IV. Darstellung mit Zinnfiguren

Zur Darstellung der Spiele sind einige Reiter als Zinnfiguren von Hafer erschienen (LFF 5-9), und einige sollen in Kürze von Goldberg herausgebracht werden (Go 891-900). Es handelt sich im einzelnen um folgende Figuren:

1. Hafer (vgl. „Zinnfigur“ 80.11.9):

LFF 5 Drachenstandarte mit Helm Typ H¹ sprengend, profil,

LFF 6 Reiter der orientalischen Partei (Helm Typ E) galoppierend mit Speer werfend, profil,

LFF 7 Reiter mit Helm Typ G (Offizier?) angaloppierend, profil,

LFF 8 Reiter der griechischen Partei (Helm Typ C) haltend, profil,

LFF 9 Reiter der orientalischen Partei (Helm wie LFF 6) haltend, halbfrontal,

5 Lötteile (1 Vexillum, 4 Köpfe, darunter für orientalische und griechische

Partei)

2. Goldberg (sollen für Kulmbach 1981 erscheinen)²

Go 891 Drachenstandarte der orientalischen Partei auf bäumendem Pferd, profil,

Go 892 Vexillarius (Helm Typ D) in bewegtem Halt oder Schritt, profil,

¹ Helmtypologie von H. R. Robinson, *The Armour of Imperial Rome*. Siehe dort f. Datierung.

² Die Figuren sind erschienen.

Go 893 Reiter der orientalischen Partei haltend, profil,
 Go 894 Reiter der griechischen Partei für Schildkröte (1. Glied), profil,
 Go 895 Zielreiter(griech. Partei) Speer abwehrend, profil,
 Go 896 Reiter der Schildkröte (2. Glied), griech. Partei, profil,
 Go 897 Reiter der orientalischen Partei im Galopp Speer schleudernd, profil,
 Go 898 Reiter der orientalischen Partei antrabend, profil,
 Go 899 Reiter der orientalischen Partei im Galopp Speer schleudernd, 3/4profil,
 Go 900 Reiter der orientalischen Partei galoppierend, frontal.

Die Figuren haben alle zu große Pferde, aber dabei ist folgendes zu bedenken: Den antiken Zuschauer beeindruckten das Können der Reiter und ihrer Pferde und der schnelle, bewegte Ablauf der Spiele und, wenn er ein Germane war, die für seine Augen großen römischen Pferde (den kleineren Schlag von ca. 125-130 cm Stockmaß schreibt Nobis den Germanenkriegern zu). Der heutige Mensch ist an den Anblick größerer Pferde gewöhnt, und unsere Zinnfiguren geben nur ein unbewegtes Bild. Dem modernen Betrachter soll aber der imposante Eindruck solcher Vorführungen vermittelt werden. Dafür ist ein Zugeständnis in der Pferdegröße an den Zeitgeschmack auf Kosten der historischen Exaktheit notwendig.

Selbst wenn unsere neuen Figuren, abgesehen von der Pferdegröße, noch andere kleine Schönheitsfehler haben, läßt sich mit ihnen doch recht gut die 2. Phase der Reiterspiele, der Einzelangriff, darstellen.

Da sind für die angegriffene griechische Partei haltende Reiter für die Schildkröte (Go 894, 896), ein Feldzeichen (Go 892, bei Lötarbeit ein weiteres: LFF 5) und die Zielreiter (Go 895, LFF 8) vorhanden. Und für die angreifende orientalische Partei finden wir haltende Reiter (Go 893, LFF 9), Drachenstandarten (Go 891, LFF 5) und die einzelnen Angreifer: antrabend (Go 898), Speere schleudernd (Go 897, LFF 6), dabei abschwendend (Go 899), nach rechts galoppierend (Go 900) und zurückreitend (Go 898, Speere wegschneiden). Wenn man der Type LFF 7 einen orientalischen Kopf anlötet, hat man einen angaloppierenden Angreifer mehr. Tauscht man den Kopf mit Go 893, so hat man gleichzeitig einen Offizier der „Griechen“.

Die Phase 6 ist ebenfalls darzustellen. Alle haltenden Figuren und die Feldzeichen (LFF 5, 8, 9; Go 891-894) für die Gruppe der wartenden Kämpfer, die werfenden Typen (Go 897, LFF 6) für einen Speerwerfer, der sich dem Ende seines Parcours nähert und gerade seine letzten Speere schleudert; die anderen wird man aus der Lötbox zaubern können.

Auch für die Phase 1, den Einzug oder die Troia, haben wir einige Figuren, aber das Bild bleibt ohne Basteln etwas eintönig. Folgende Figuren sind verwendbar: Go 891, 892, 898, 900; LFF 5, 7. Wünschenswert wären hier noch diverse Figuren im Profil, Halb- und Dreiviertelprofil, in Frontalansicht im Galopp und einige Lötteile für Feldzeichen, damit man das Bild variabler gestalten kann.

Für alle übrigen Phasen fehlen wesentliche oder sämtliche Figuren. Phase 3, 4 und 5 sind nicht darstellbar, weil die Figuren für den Gegenangriff (außer LFF 7) und für die kantabrische Kreisattacke fehlen. Die Phasen 7 und 8 (und weitere) fallen weg, da es keine brauchbaren Reiter in kriegsmäßiger Rüstung gibt (die vorhandenen älteren Figuren haben zu viele historische Mängel). Aber diese Phasen reizen vielleicht sowieso nicht so sehr wie die Szenen mit Reitern in Prunkrüstung. Schwierigkeiten gibt es auch mit dem Publikum (s. meinen Artikel über „Provinzialrömische Kleidung...“ in der „ZINNFIGUR“ 6/81). Aber vielleicht erbarmt sich noch einer der Herausgeber. Außer den notwendigen Jubilern wären die Figuren ja auch sonst vielfältig verwendbar. Ansonsten: Viel Spaß beim Basteln und „Mogeln“!

Literatur

I. Bildliche Rekonstruktionen:

- 1) Peter Connolly, *Die Römische Armee*, Hamburg '76, S. 64/65.
- 2) Michael Simkins/Ronald Embleton, *The Roman Army from Hadrian to Constantin*, London '79, Tafel D.
- 3) Ronald Embleton, *Roman Wall Cards*, Newcastle o.J., Nr. 21 (Nr. 15: Helm).
- 4) H. Russell Robinson, *What the Soldiers Wore on Hadrian's Wall*, Newcastle '76 (Abbildungen wie 3).

II. Text der Taktik Arrians:

- 1) Franz Kiechle, *Die „Taktik“ des Flavius Arrianus*, in: 45. Ber.RGK (1964), S. 87-129 (krit. Ausgabe, Übersetzung und Kommentar).
- 2) ders., *Der Reitertraktat des Arrian* (Übersetzung), in: Jochen Garbsch, *Römische Paraderüstungen*, München 1978, S. 38-42.
- 3) Armin und Renate Schmidt, *Die Römer an Rhein und Main*, Frankfurt 1972, S. 236-239 (Auszüge aus Kiechle).

Zur Frage des Troiaritts:

1. Haralds v. Petrikovits, *Troiaritt und Geranostanz*, in: Festschrift f. Rudolf Egger I, Klagenfurt 1952, S. 126-144.

III. Zu Kleidung und Ausrüstung:

- 1) Florea B. Florescu, *Das Siegesdenkmal von Adamklissi*, Bukarest/Bonn 1965.
- 2) Jürgen Oldenstein, *Zur Ausrüstung römischer Auxiliareinheiten*, in: Ber.RGK 57 (1976), S. 49-285.
- 3) Erich Sander, *Die Kleidung des römischen Soldaten*, in: *Historia* 12 (1963), S. 144-166 (nicht mehr in allem richtig).
- 4) Edit B. Thomas, *Helme. Schilde. Dolche*, Budapest 1971.
- 5) Hansjörg Ubl, *Waff. u. Unif. d. röm. Heeres der Prinzipatsepoche...* Diss. Wien 1969.
- 6) Graham Webster, *The Roman Imperial Army*, London 1969, S. 150-154 (The Auxiliaries' Equipment).

Zur Paradeausrüstung speziell:

- 1) Philipp Filtzinger, *Limesmuseum Aalen*, Stuttgart 1975, S. 118/119.
- 2) Jochen Garbsch, *Römische Paraderüstungen*, München 1978.
- 3) Hans-Jörg Kellner, *Der römische Verwahrfund von Eining*, München 1978.
- 4) Josef Klein/Hans Klumbach, *Der römische Schatzfund von Straubing*, München 1951.
- 5) Hans Klumbach, *Spätromische Gardehelme*, München 1973.
- 6) ders., *Römische Helme aus Niedergermanien*, Köln 1974.
- 7) H. Russell Robinson, *The Armour of Imperial Rome*, London 1975 (S. 107-135, 153-163, 187-196; Taf. II-V).
- 8) Günter Ulbert, *Römische Waffen des 1. Jahrhunderts n. Chr.*, Stuttgart 1968.
- 9) - *The Excavations at Dura-Europos, Preliminary Report of the seventh and eighth Seasons (1934/35)* (S. 326 ff.).

IV. Pferdegröße und -rasse:

- 1) Karlheinz Gless, *Das Pferd im Militärwesen*, Berlin (Ost) 1980.
- 2) Gerhard Mennerich, *Römerzeitliche Tierknochen aus drei Fundorten des Niederrheingebiets*, München 1968.
- 3) Günter Nobis, *Zur Frage römerzeitlicher Hauspferde in Zentraleuropa*, in: *Zeitschr. f. Säugetierkunde* 38 (1973), S. 224-252.
- 4) Autopsie von Reitergrabsteinen in Bonn, Köln und Mainz.

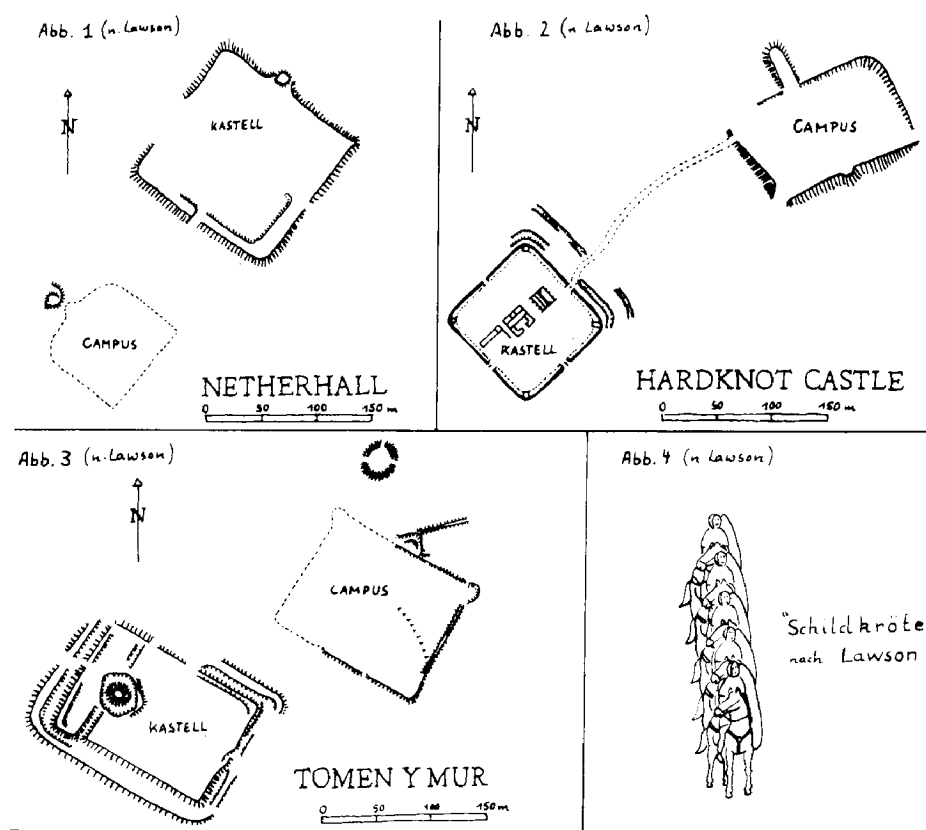
V. Zum Thema Zaumzeug und Sattel:

- 1) Karlheinz Gless, *Das Pferd im Militärwesen*, Berlin (Ost) 1980.
 - 2) W. Groenmann-van Waateringe, *Romeins lederwerk uit Valkenburg z.H.*, Groningen 1967.
 - 3) dies., *Zwei Kappzäume oder Hebelarm-Hackamoren aus Augst*, in: *Jahresber. aus Augst und Kaiserauqst* 1 (1980), S. 101-116.
 - 4) A. K. Taylor, *Römische Hackamoren und Kappzäume aus Metall*, in: *Festschr. f. Hans-Jürgen Hundt II*, S. 106-133, Taf. 50-64.
 - 5) Autopsie einiger Reitergrabsteine in Bonn, Köln und Mainz (Fotografien sind nicht immer eindeutig genug).
-

(Nachtrag)

Nach Abschluß meines Artikels über die HIPPIKA GYMNASIA der römischen Reiterei („DIE ZINNFIGUR“ 6/81) bin ich noch auf einen Aufsatz von Annabel K. Lawson³ gestoßen, der einige Angaben zum Reitplatz enthält, die ich hier u. a. nachtragen möchte.

Frau Lawson berichtet von den „CAMPI“ dreier nordenglischer Kastelle, die zu Reitervorführungen gedient haben dürften (Netherhall und Hardknot Castle in Westmoreland, Tomen-y-Mur in Nordwales). Sie sind - wahrscheinlich je nach Anzahl der Reiter je Truppe (ALA oder COHORS EQUITATA) - 92 x 94, 90 x 135 und 133 x 150 m groß, also fast quadratisch (vgl. Arrian) oder sehr breit rechteckig. An der längeren Seite befindet sich jeweils in der Mitte ein Erdhügel für die Tribüne. Er war bei dem quadratischen „CAMPUS“ etwa 35 x 12 m groß und bestand aus Geschiebelehm über einer gepflasterten Fläche. Bei dem „CAMPUS“ von Hardknot Castle ist er noch in einer Höhe von 6 m erhalten. Er besteht aus locker aufgeschichteten Steinen und war von einer dahinter liegenden Rampe aus zugänglich (s. Abb. 1-3).



Den Ablauf der Spiele beschreibt Frau Lawson im wesentlichen ebenso, wie ich es in meinem Artikel getan habe. Die „Schildkröte“ in den ersten Phasen stellt sie jedoch so dar, daß die Reiter seitlich, mit der Schildseite, den Angreifern zugewandt stehen, wobei nur der Pferdekopf abgewandt wird (Abb. 4). Das scheint mir nicht richtig zu sein. Bei Arrian heißt es dazu in der Übersetzung von Kiechle: „Wenn der Aufmarsch beendet ist, machen sogleich zur Linken der Tribüne Reiter dichtgedrängt halt, wobei sie die Köpfe der Pferde nach hinten **zurückwenden und so die großen Schilde vor ihre eigenen Rücken und vor jene der Pferde halten**“ (36, 1; Hervorhebung von mir). Wenn man den Satz zu Ende liest, sieht man, daß nicht nur die Pferdeköpfe, sondern das ganze Pferd abgewendet wurde (s. Abb. 5).

Interessant ist noch, daß Frau Lawson bei den Speerwurfvorführungen der Einzelreiter (Phase 6) darauf hinweist, daß ein Reiter unmöglich bis zu 20 Wurfspere in der linken Hand halten konnte. Sie nimmt daher an, daß ein „CALO“, ein Reitbursche, neben dem trabenden Pferd herlief und die Speere zureichte. Das wäre eine Möglichkeit, da auf rheinischen Grabsteinen des 1. Jh. oft ein „CALO“ mit Ersatzspeeren hinter dem Reiter abgebildet ist.

Auf eine andere Möglichkeit, das Problem zu lösen, wurde ich durch Herrn Prof. Lauffer/München hingewiesen: Die Speere könnten in Köchern mitgeführt worden sein. Diese sind für das 1. Jh. (Vespasian) durch Josephus literarisch

³ Annabel K. Lawson, Zu den römischen Reiterspielen, Archäologisches Korrespondenzblatt 10/1980, S. 173-184

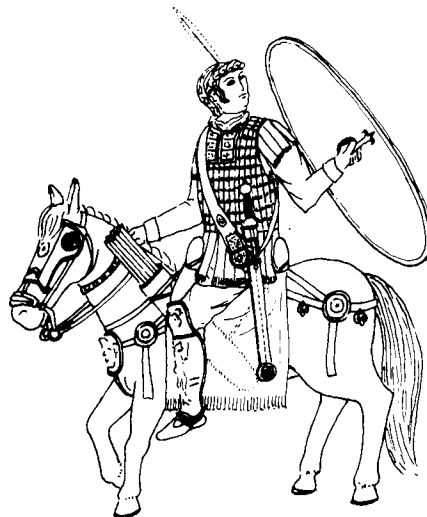
belegt. Bildliche Quellen dafür gibt es aber nicht. Die Köcher müßten sich auf der linken Seite befunden haben, da es bei Arrian heißt: „[...] wie sie die Speere ganz schnell aus der linken Hand in die rechte herübergaben [...]“ (38, 3). Und die Grabsteine zeigen die Reiter stets von rechts. Sie deuten die Speere auch nicht an. Daraus könnte man folgern, daß diese Köcher schräg vor dem Sattel angebracht waren, so daß sie von Reiter und Pferdehals verdeckt wurden. An dieser Stelle waren sie jedenfalls für die linke Hand am besten zugänglich, da diese zugleich den Schild mit dem zentralen Handgriff halten mußte (s. Abb. 5) Aus einem hinter dem Sattel angebrachten Köcher, wie ihn einige Hirsch-Figuren zeigen, kann man die Speere jedenfalls nicht herausbekommen, wenn man gleichzeitig den Schild halten muß; außerdem würde dabei die Deckung nach vorne verlorengehen.

Die Zinnfiguren für die Reiterspiele haben den Köcher nicht. Das ist in Anbetracht der Sachlage sicher gut so. Denn wir wissen ja nicht sicher, ob alle römischen Reiter ihn benutzten oder nur Truppen im östlichen Reichsteil zu einer bestimmten Zeit, ob er überhaupt bei den Reiterspielen getragen wurde, und wenn, wie er aussah, und ob er vielleicht nur zu den betreffenden Übungen, die eine Taktik östlicher Reitervölker imitierten, am Sattel angeschnallt wurde. Bei so viel Fragezeichen scheint es mir besser, auf ihn zu verzichten.

Nicht ganz gesichert ist auch, ob die Reiter bei den ersten Übungen ihre Schwerter trugen. Bei der Aufzählung der Ausrüstungsstücke für die Spiele erwähnt Arrian sie nicht. Er nennt nur Gesichtsmaskenhelme, spezielle leichte Schilde, „kimmerische Gewänder“ (mit engen Hosen) statt Panzern, Stirnpanzer der Pferde und Lanzen ohne Eisenspitze (34, 2-8). Andererseits nennt Arrian auch bei der Umrüstung mit kriegsmäßigen Waffen die Schwerter nicht - „Hierauf rüsten sich die Reiter wie zur Schlacht mit eisernen Panzern, Helmen und Schilden, und zwar nicht mehr jenen von leichter Art.“ (41, 1), obwohl in den folgenden Vorführungen auch Scheinkämpfe mit dem Schwert vorkommen: „Danach ziehen sie ihre Schwerter und schlagen so sehr sie nur können um sieh, entweder um einen fliehenden Feind zu erreichen oder einen gestürzten zu töten oder um im Vorbeireiten einen Streich aus der Seite heraus zu führen“ (43, 3). Daß Arrian die Schwerter trotzdem vorher nie erwähnt hat, läßt sich m. E. nur so erklären, daß sie für ihn ganz selbstverständlich zur Ausrüstung der Reiter gehörten und nicht wert waren, gesondert genannt zu werden. Das dürfte dann auch für die Beschreibung in Kapitel 34 gelten, zumal dort nur die Ausrüstungsstücke erwähnt werden, die charakteristisch für diesen ersten Teil der Reiterspiele waren, und nicht jene, die zur Normalausrüstung der Reiter gehörten - wie der Sattel und eben auch das Schwert.

Nicht alle Zinnfiguren tragen ein Schwert, da dies eben eine kontroverse Frage ist. Es läßt sich jedoch, wenn man meinen Überlegungen folgen will, leicht malen, da es meist weitgehend vom Schild verdeckt ist - als Scheide mit Dosenortband auf der linken Seite (s. Abb. 5).

Abb. 5



Rekonstruktion
eines Reiters
der "Schildkröte"
mit Schwert
und Speerköcher (?)