

---

*Raimund Schulz*, *Feldherren, Krieger und Strategen. Krieg in der Antike von Achill bis Attila*. Stuttgart, Klett-Cotta 2012. 629 S., € 32,95.

// oldenbourg doi 10.1515/hzhz.2013.0420

---

Leonhard A. Burckhardt, Basel

In seinem geographisch wie chronologisch weit gespannten Überblick über antike Kriege stellt Raimund Schulz die pragmatische Seite des Gegenstandes in den Vordergrund und diskutiert, wie Kriege geführt und Schlachten gewonnen oder verloren wurden, aber auch aus welchen Komponenten das Militär bestand und wie es organisiert war. Er geht von vier Grundbedingungen aus, welche für diese Probleme vornehmlich bestimmend seien, nämlich die jeweiligen naturräumlichen Gegebenheiten, die verfügbaren Ressourcen, die politische Organisation der Kriegführenden und die Waffentechnik. Aus deren spezifischer Gewichtung in konkreten Situationen sowie den Fähigkeiten und Schwächen von Truppengattungen, Kommandeuren und Soldaten ergeben sich in Verbindung mit den geopolitischen Konstellationen kriegsentscheidende Strategien und Kampfformen, aber auch die Entwicklung des Kriegswesens insgesamt. Das Zusammenspiel dieser Faktoren durch die antike Kriegsgeschichte hindurch wird kenntnisreich und anschaulich geschildert. Die Mischung zwischen Nahaufnahmen, also Schilderung einzelner Schlachten oder anderer Kriegsereignisse, und Totalen, also der Darlegung von Kriegsverläufen und allgemeiner militärgeschichtlicher Entwicklung, ist informativ; die dafür zu treffende Auswahl überzeugt sowohl hinsichtlich der militärgeschichtlichen Relevanz wie der allgemeinhistorischen Bedeutung des Geschehens.

Die breite Anlage des Werkes erlaubt es, nicht nur die Griechen und Römer in den Blick zu nehmen, sondern auch deren Gegner, Konkurrenten oder auswärtige Verbündete wie die Perser, die Germanen oder die Hunnen zu ihrem Recht kommen zu lassen. Die gegenseitige Herausforderung der jeweiligen Kriegsgegner in technischer, strategischer und taktischer Hinsicht wird zu Recht als einer der Antriebsfak-

toren für den Wandel des Kriegswesens identifiziert. Besondere Beachtung wird überdies einerseits der Entwicklung der Seestreitkräfte, die von den meisten neueren Arbeiten eher stiefmütterlich behandelt werden, und andererseits Logistikproblemen geschenkt, die in vielen Fällen großen Einfluss auf Kriegsverläufe hatten, auf die aber ebenfalls häufig nur nebenbei eingegangen wird.

Schulz argumentiert durchgehend auf dem neuesten Forschungsstand und begründet seine Urteile plausibel. Dem Leser wird ein zuverlässiges Werk an die Hand gegeben, das dem Phänomen *Krieg* in den Gesellschaften des Altertums den hohen Stellenwert zukommen lässt, den es – entgegen einzelner neuerer Forschungsmeinungen – leider verdient.

---

*Christopher Anthony Matthew*, *A Storm of Spears. Understanding the Greek Hoplite at War*. Barnsley, Pen & Sword Military 2012. XXI, 314 S., £25,-.

// oldenbourg doi 10.1515/hzhz.2013.0421

---

Karl-Wilhelm Welwei †, Witten

Das Buch enthält eine ausführliche Analyse des Verlaufs einer griechischen Hoplitenschlacht. Nach einer Einleitung mit einem kurzen Überblick über die bisherige Forschungsliteratur zur Thematik von Richard A. Gabriel erläutert der Vf. wichtige Einzelheiten zum Verständnis seiner Untersuchung, die mit einer Beschreibung des Hoplitenspeeres beginnt. Die Erklärungen sind durch eine Reihe von Illustrationen ergänzt, so dass die Vielfalt der Angriffsmöglichkeiten verdeutlicht ist. Besonders aussagekräftig sind die vielen Abbildungen zwischen den Seiten 138 und 139 mit den nachgestellten Kampfszenen. M. untersucht alle Teile des Hoplitenspeeres und zeigt zudem die verschiedenen Möglichkeiten der Anwendung der Waffe im Kampf sowie auch ihre Darstellungen in der Kunst. So wird leicht erkennbar, dass Speere und Wurfgeschosse unterschiedlich angewendet wurden. Ein spezielles Problem ist die Abbildung nackter Hopliten. M. führt dies auf die Bedeutung des Körpers in der griechischen Antike zurück (S. 33–38). Er stellt aber auch fest, dass literarische Zeugnisse für eine Hoplitenschlacht keine Folgen des Ablaufs der einzelnen Phasen des Kampfes erkennen lassen. Dementsprechend sind nur Rekonstruktionen möglich.

Ein Problem ist die Tiefe einer Phalanx. M. nennt unterschiedliche Zahlen für die