

stiere in einer Stunde und trug ihre Schwänze als Abzeichen. Er tötete zwanzig Elefanten im Lande Ni, als er von Naharina zurückkehrte. Er überquerte das verkehrte Wasser (den Euphrat), zerstörte die Städte an den Ufern, indem er sie für immer mit Feuer verbrannte; dann ließ er auf dem Ostufer eine Siegesstele aufstellen. Mit dem Bogen erlegte er in der südlichen Wüste Nubiens auch ein Nashorn».

Ein Offizier, der den König auf seinem Kriegszug in Asien begleitete, berichtet, wie er dem König bei diesen großen Jagden beistand:

«Ich verhalf einer andern Unternehmung des Herrn der beiden Länder in Ni zu einem glücklichen Ausgang. Er jagte dort 120 Elefanten wegen ihrer Stoßzähne. Ich bemächtigte mich des größten davon, der Seine Majestät angegriffen hatte. Ich schnitt seinen Rüssel ab, während er lebend vor dem König stand, indem ich mich im Wasser zwischen zwei Felsen versteckt hielt».

Die Entdeckung eines Jagdparks in Soleb, in der Nähe des großen Tempels von Amenophis III., liefert einen konkreten Beweis für die Jagdberichte. Dieser Park war rechteckig angelegt (600 m × 300 m) und wurde von je etwa drei Meter voneinander entfernten Fallen umfaßt, die wie eine Absperrung wirkten. Auf dem ganzen Gelände fand man behauene Feuersteine und Reste organischen Materials, wahrscheinlich handelt es sich dabei um Pfeilspitzen und um Exkremente der gejagten Tiere. In erster Linie fand hier wohl die Jagd auf Löwen vom Kriegswagen aus statt. Dabei lenkte der König den Wagen, indem er sich die Zügel um den Bauch band, denn so hatte er die Hände für das Bogenschießen frei. Ein Gedenkskarabäus von Amenophis III. bestätigt diese Annahme, indem er verzeichnet: «1. bis 10. Regierungsjahr: 102 wilde Löwen» (Leclant, 1981, S. 727-734).

Die Jagd diente gleichzeitig der Unterhaltung und dem sportlichen Training. Wenn sie auf Gedenkskarabäen oder anderen offiziellen Dokumenten aufgeführt wird, erhält sie einen mythisch-rituellen Wert. In der Opferhalle im großen Tempel des

Amun-Re in Karnak gibt es eine Szene, wo Thutmosis III., gefolgt von zwei Gottheiten der Sümpfe, in einem Papyrusdickicht voller Vögel rudert und die Halme vor Amun-Re bewegt. Diese Szene geht der Darstellung der Vogeljagd mit dem großen Netz voran. Eine der Gottheiten ist ein alter Gott des Fischens, dessen Körper sich aus lauter Enten zusammensetzt. Durch die Darstellung im Tempel ganz in der Nähe des Heiligtums erhält die Szene den Sinn eines symbolischen Opfers von Wasser- und Luftbewohnern. Der König drückt mit der Jagd gleichzeitig seinen Herrschaftsanspruch auch über die ungezähmte Natur aus. Solche Darstellungen kommen immer wieder vor. Wenn der König Wildstiere und Löwen am Rand der Wüste und in Nubien jagt, so führt er ein magisches Ritual aus, das die negativen Kräfte, die sich in diesen Tieren verkörpern können, unbeweglich und unwirksam macht.

DER ABWEHRZAUBER IM DIENST DES STAATES

Die Zauberei mit dem Ziel, die feindlichen Unternehmungen der Feinde des Königs und Ägyptens unwirksam zu machen, folgt ganz bestimmten Gesetzen. Diese Zauberei kann mit Hilfe von Bildern oder von Ritualen erfolgen. Die Gesetze der Magie wurden selbstverständlich nie ausdrücklich formuliert, aber sie lassen sich doch bestimmen. Dabei gibt es zwei Grundprinzipien. Nach dem *Gesetz der Kontiguität* entspricht der Teil dem Ganzen. Da die Persönlichkeit als ungeteiltes Ganzes gilt, bewirkt jede Einwirkung auf einen Teil des Körpers oder der Seele eine Veränderung des ganzen Menschen. Nach dem *Gesetz der Ähnlichkeit* entspricht der Ersatz dem Original. Das Bild ist also Wirklichkeit. Als Ersatz oder Stellvertreter für die zu bannenden Feinde taugen rote Vasen, die man zerbricht, Figürchen von Gefangenen und kleine Statuetten von Seth und Apophis, die man durchbohrt, zerbricht und verbrennt. Als Bindeglied zwischen dem Ersatz und dem zu treffenden Opfer wirkt der Name des Feindes. Dabei sind die Figürchen nie individuell gestaltet; sie