

Stadt, die ebenfalls eine Art von Heerlager war, solche nicht hatte. Dagegen wurden sorgfältig Wachposten ausgestellt, theils in unmittelbarer Nähe des Lagers um die Ein- und Ausgänge zu bewachen, theils Vorposten, gewöhnlich Reiter, um die Feinde zu beobachten. Keiner durfte ohne seinen Speer im Lager umhergehen. Die Heloten, welche als Schildknappen oder Troßknechte das Heer begleiteten, mußten außerhalb kampieren. Den Kriegeren waren auch im Lager regelmäßige Übungen vorgeschrieben, zweimal täglich, früh morgens und am Abend, namentlich Märsche, theils im Lauf, theils im Schritt. Im übrigen ward von der Strenge der Lebensordnung, welcher die Spartaner daheim unterworfen waren, im Felde manches nachgelassen, so daß das Lagerleben leichter und angenehmer war als das Leben in der Stadt. Auch der Anzug der im Felde Befindlichen war statlicher. Statt der ungefärbten Kittel trugen sie purpurfarbene Kriegskleider und prangten mit hellpolierten Waffenstücken. Das Haar ward sorgfältiger gescheitelt; wenn es zum Kampfe gehen sollte, schmückten sich die Spartaner mit Kränzen wie zu einem Feste. Stand eine Schlacht bevor, so wurde den Göttern geopfert, regelmäßig schon in der frühesten Morgenstunde. Unmittelbar vor dem Beginn der Schlacht ward aber vom König der Artemis Agrotera<sup>1)</sup> eine Ziege geopfert, die Oboen spielten dann eine feierliche Weise, hierauf wurde der Schlachtgesang oder ein Marschlied angestimmt und so, unter Begleitung von Blas- und Saiteninstrumenten rückten die Spartaner in geschlossenen Gliedern und im taktmäßigen Gleichschritt auf das Schlachtfeld wie zum festlichen Spiele, entschlossen die Ehre ihrer Waffen rein und unbefleckt zu behaupten, und voll Zuversicht des Sieges, der ihrer überlegenen Kriegsführung auch nur selten entging. Am liebsten war ihnen selbst jedoch der Sieg, der am wenigsten Blut kostete, ja ein durch Klugheit gewonnener Sieg galt ihnen dankenswerter als ein mit Blut erkaufter. Sie opferten nach jenem dem Ares ein Kind, nach diesem nur einen Hahn. Nach dem gewonnenen Siege aber den fliehenden Feind weit zu verfolgen untersagte das Gesetz, weniger wohl aus Großmut als aus Klugheit, weil sich voraussehen ließ, der Feind werde sich um so eher entschließen das Feld zu räumen, wenn er voraus wisse, daß er dann nicht hart verfolgt werden würde, und wohl auch, weil bei weiterer Verfolgung leicht Unordnung und daraus Gefahr für die Verfolger entstehen konnte. Auch wiederholt denselben Feind zu bekriegen soll das Gesetz untersagt haben. Der Feind sollte die Überlegenheit der Spartaner fühlen, aber nicht an den Kampf mit ihnen gewöhnt und zu dem Bestreben genötigt werden ihnen gleichzukommen.

Im peloponnesischen Kriege sahen sich die Spartaner genötigt auch eine bedeutendere Seemacht aufzustellen, als sie bis dahin gehabt hatten. Ganz ohne eine solche waren sie freilich auch früher nicht gewesen. Zur Schlacht von

<sup>1)</sup> Der heutemachenden Artemis.