

章毅／著

铜墙铁壁

—古代步兵—

文匯出版社



铜墙铁壁

——古代步兵

章毅 / 著

文匯出版社

图书在版编目(CIP)数据

铜墙铁壁——古代步兵 / 章毅著. —上海: 文汇出版社, 2015. 10

ISBN 978 - 7 - 5496 - 1574 - 2

I. ①铜… II. ①章… III. ①步兵—军队史—世界—古代—通俗读物 IV. ①E151 - 49

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 187071 号

铜墙铁壁——古代步兵

作 者 / 章 毅

责任编辑 / 卫 中

特约编辑 / 宋 毅

封面装帧 / 张 晋

出版发行 / 文汇出版社

上海市威海路 755 号

(邮政编码 200041)

经 销 / 全国新华书店

排 版 / 南京展望文化发展有限公司

印刷装订 / 上海新文印刷厂

版 次 / 2015 年 10 月第 1 版

印 次 / 2015 年 10 月第 1 次印刷

开 本 / 640×960 1/16

字 数 / 180 千字

印 张 / 12.375

ISBN 978 - 7 - 5496 - 1574 - 2

定 价 / 25.00 元

目 录

引子 / 001

希腊步兵 / 003

武器和装备 / 006

军队的构成 / 007

战术与战例 / 009

马其顿步兵 / 027

武器和装备 / 033

编制与战术 / 036

名将与战例 / 038

罗马 / 047

引子 / 047

由方阵到军团以及军团的变迁 / 051

武器与盔甲 / 054

组织和战术 / 055

日耳曼 / 079

“高贵的野蛮人”——日耳曼人 / 079

宴饮时的日耳曼人 / 083

战场上的日耳曼妇女 / 085

条顿堡森林之战 / 086

诺曼征服前的盎鲁格—撒克逊人 / 094

哈斯丁会战 / 100

维京人 / 114

瓦兰吉(Varangians)卫队 / 115

全副武装的卫队士兵 / 119

瑞士步兵 / 121

武器与盔甲 / 125

战术与组织 / 126

战例：穆尔滕之战 / 129

西班牙 / 133

战术与组织 / 138

比卡特会战 / 141

宋 / 143

略谈 / 143

军制及其演变 / 154
战略 / 157
宋军的编制与战术 / 161
纯队与花队的争论 / 163
武器盔甲 / 164
战例：满城之战 / 165

明 / 172
引子 / 172
组织编制 / 177
尾声 / 188

引 子

步兵可能是人类最古老的兵种之一，其历史可以追溯到人类社会的萌芽阶段。在远古的年代，国家与城邦还没有诞生，人们还生活在部落之中，他们通常认为非自己部落的同类是危险的，与之发生冲突是非常正常的。而战争也被认为是狩猎的一种形式，只不过对象是人而非其他野兽。部落中的所有成年男子都是猎手兼战士，战斗的过程通常很短促，开始是用弓箭或者其他投射武器相互攻击，然后部落的成员肩并肩地向对方发起冲击，直到其中的一方支撑不住转身逃走为止，胜利的一方通常进行短促的追击或者根本不进行追击，然后将己方死去的成员在祭司的祝福下予以埋葬。胜利一方获得的战利品通常是一处重要的水源、一块肥沃的土地、一片猎物丰富的森林或者别的什么。伏击、包围、迂回等这些复杂的作战形式在当时还没有出现，在人类的蒙昧时期，战争更像是一场激烈的角力比赛，胜利者的奖品就是为部落赢得更多的生存资源。在这些短促而又激烈的战斗中，决定胜负的因素通常不是哪一方的人数更多，而是哪一方更有纪律，更能够忍耐战斗所带来的疲惫、痛苦和残酷，胜利属于那些能够迫使敌方后退并占领敌方脚下那片土地的人们。

在这些古老的战斗中，绝大部分参战人员都是徒步的（如果不是全部），通常战斗的形式有两种：一、突击，战士们组成密集的编队，在一条狭窄的战线上最大限度地集中兵力，用肉搏或者近程投射武器来冲垮敌方的阵型，以赢得胜利；散兵，战士们使用弓箭、投石器等远程投射武器射杀敌人，通常这些战士们都是轻装，队形也比较松散，以换取灵

活机动来占领有利的投射阵地并避开敌方肉搏兵种的反击。我们接下来所说的步兵并不包括后者，只是突击步兵。

在绝大部分古代国家中，步兵都是军队的中坚，原因很简单，除了游牧部落，对于绝大部分农业经济为基础的古国家，战马都是非常昂贵的，骑兵或者战车数量都有限，国家只能为少数战士提供这么昂贵的装备；更重要的是，步兵可以在任何环境下作战：平原的方阵、山地的松散队形、守卫城塞、甚至舟船之上等等，这些都是其他兵种所无法比拟的。

在数千年后的今天，昔日高居步兵之上的马拉战车、骑兵、象兵，要么已经从战场上消失，要么已经只能作为纯粹的仪仗队，唯有步兵依旧在战场上活跃。步兵也许不是战场上的王者，但却是战场上获胜的基础。毕竟即使在科技发达的今天，也许你按一下电钮，就能毁灭一座城市，杀死千百万人。但夺取一块阵地、控制一个地区乃至占领一个国家，都不是坦克、飞机乃至战略导弹能够完成的任务，要赢得战争的胜利，离不开那些双腿踏着土地、疲惫而又坚定地男人们——步兵。

希腊步兵

“异乡的过客啊！请带话给斯巴达人，我们尽忠血战，为祖国献身于此！”

这首短诗铭刻在希腊德摩比勒隘口（即温泉关）的狮子状石碑之上，乃是古希腊诗人西摩尼为纪念公元前 480 年著名的温泉关战役所作。根据希罗多德的记载，在这场战役中，斯巴达国王列奥尼达率领大约 6 700 人的联军抵御超过他们数十倍的波斯大军，在战斗的头几天，希腊军队多次挫败波斯大军的围攻，予敌重创。但最终因为一个名叫埃彼阿提斯的当地农民为波斯人许下重赏所诱，引领波斯军队穿过一条只有当地人才知晓的小路绕到希腊军队的背后。在两面受敌的窘境下，列奥尼达让其余希腊军队撤走，只留下 299 名斯巴达王家卫队与 700 名赛比斯城邦的战士断后，最终列奥尼达本人与另外 299 名斯巴达王家卫队全部战死于此地。2007 年上映的美国电影《斯巴达三百勇士》便是改编自叙述这段历史的同名漫画，在影片中，有大量的战争场面，描述了斯巴达勇士结成方阵，打垮了一波又一波数量上远远超过他们的敌人。当然，真实历史没有电影里表现得那么酷炫。而斯巴达人是如何以少胜多的呢？

在现代英语中，“方阵”一词的鼻祖是古希腊语中的“滚筒”，顾名思义，不难看出古代战场上步兵方阵是如何作战的。在方阵中，士兵们肩并肩地组成密集队形，相互掩护形成一个整体，将敌人压倒碾碎。方阵可以说是文明种族中最早的一种步兵战斗队形。希腊人并不是第一个将自己的步兵组成方阵的民族，早在公元前 3000 年，两河流域的苏美

尔人就曾经将步兵组成方阵，苏美尔武士们手持青铜长矛与厚木板组成的盾牌，头戴铜头盔，赤裸着上身排成密集队形，与敌人战斗。但在苏美尔的军事系统里，步兵方阵不过是弓箭手和战车兵的附庸，而且在后继者中，无论是米底、亚述、巴比伦、波斯，步兵一般起到的作用不过是保护弓箭手的活动屏障，如果说得难听甚至就是人肉栅栏。可以说，古代希腊人是西方历史中第一个将步兵方阵作为自己战术系统核心地位的民族，这又是为什么呢？

这就要从一个希腊政治学中的重要概念“城邦”说起了。英语中城邦这个单词，即“polis”，其本意为城堡、卫城之意，与乡郊“demos”相对，著名的雅典卫城叫作“阿克罗波里”，即“阿克罗山上的堡垒”之意，而城堡四周的邻近地区称之为阿斯托（asto），即为市区。希腊人将卫城、市区、乡郊合在一起，合称为一个“波里”，即一个城邦。由于古希腊位于一个多山的半岛，领土破碎，之间陆路交通不便，所以很难像世界上许多其他文明一样形成较大的领土国家，所以古希腊是由数百个大小不一的城邦组成，不同的城邦之间有独立的文化和信仰，而“polis”后来衍生出“politics”一词，即政治，便是城邦之事。因为古希腊在公元前十世纪左右有大批多利亚人从大陆入侵进入半岛，征服了许多地方的原住民，这些人为了压制原住民与防备海盗与其他入侵者便筑城而居，这些征服者成为贵族后自然住在卫城和附近的市区，而平民生活在郊区，而通常情况下贵族掌握政治大权；而“demos”则代指平民，后来衍生出民主的意思，大意即平民也能参与政治之意。

那城邦与希腊步兵方阵战术又有什么关系呢？可以这么说，在古希腊，步兵方阵就是城邦，城邦就是步兵方阵，这两者是一个硬币的两面，一而二，二而一的关系。

看到这里，可能有些读者会觉得笔者胡说，这两者一个是军事阵型，一个是国家政治制度，完全是两码事，怎么能扯到一起去？但在古希腊，城邦并非像我们想象的那样是指某一块土地，而是这个城邦的全体公民，是一群人的集合。雅典不过是居住着雅典人的一块土地，假如雅典人离开了这块土地，迁往他乡，那这块土地又会因为他的新主人而改变名字，而那块新的土地又会被命名为雅典。比如在波斯人攻破温

泉关，长驱直入雅典所在阿提卡半岛时，雅典人就放弃了城市，全体公民带着祭祀雅典娜女神的圣火迁往舰队之上，有人甚至提议放弃故乡，将全体雅典公民迁往意大利建立新的雅典。这在安土重迁的中国人看来简直是不可思议，但在古希腊却是理所当然。

要注意的是，并不是所有居住在这个城邦的人都是公民，奴隶、女人、孩子、外国人都不是城邦的公民。在雅典全盛时期，阿提卡半岛一共有四十万以上的人口，但公民不超过三万人，而且只有父母双方都是雅典公民才能成为雅典公民。由此可见城邦是一种排他性、内聚性极强的小集团，这种小集团与公民、公民与公民之间的关系是非常紧密的。从某种意义上讲，城邦就是公民的家长 and 庇护所，是公民的一切，公民在城邦内部是几乎没有个人自由和私人空间的，其义务也是绝对而非相对的，与现代社会的社会公民有着巨大的差异。比如，在希腊城邦中，不婚是被禁止的，因为公民有义务为城邦生产出后代，斯巴达干脆禁止晚婚，更不用说独身主义。公民的教育、婚姻、服饰、饮酒、娱乐都受城邦的限制。在城邦的利益面前，个人的私利必须割舍。柏拉图的《理想国》一书中干脆认为应该将所有城邦公民的孩子集中起来一起抚养，禁止公民自己抚养自己的孩子，以免公民们会过于疼爱自己的孩子，导致城邦内部的矛盾。其他城邦干涉个人生活的更是屡见不鲜，比如一次斯巴达打了败仗，公民死伤甚多。监察官发出命令，所有战死者的父母面对公众必须笑容满面，庆幸他人儿子生还；而生还者的父母见到战死者的父母，则必须哭泣，为他人失去儿子而悲伤。像这种在今天看来匪夷所思的事情在古希腊世界的城邦中却是理所当然，因为在古希腊人看来，城邦的利益高于一切，当与其发生冲突时个体的牺牲理所当然。

既然如此，而所有的古希腊城邦里，公民最重要的义务就是在战时拿起武器保卫他。在斯巴达，干脆规定所有的全权公民的唯一职业就是军人，镇压国家农奴希洛人是他们的最大任务，没有强壮体魄成为军人的孩子直接被丢进山谷摔死；即使是在较为“温和”的雅典，也规定从17~59岁的男性公民都有在战争中当兵的义务，考虑到古代的人均寿命远低于现代，几乎可以说是终身兵役制。既然城邦指的不过是全体

公民，那在所有成年公民都要拿起武器成为方阵里的一员的古希腊城邦，方阵与城邦不就可以划等号了吗？

在古希腊方阵中，每一个公民使用的武器、盔甲都差不多，哪怕是指挥官，他们在战斗的任务也不过是在开战前发表演说，激励士兵的士气，唯一的特权也是开战后站在第一排，身先士卒地冲杀，而不是骑在高头大马上，或者站在战车上指挥调度军队。方阵就是武装的城邦，是一个公民战士的平等复合体。他们的士气和凝聚力是任何征募军队、雇佣军或者职业军人都无法达到的。这才是古希腊方阵威力的秘密。

武器和装备

一个希腊重装步兵的基本装备包括一个可以保护全身的大圆盾牌（阿尔戈斯盾牌）、头盔、胸甲、颈甲、保护小腿的胫甲、长矛，有时候还包括一柄短剑。不难看出这一整套装备加起来十分沉重，如果没有非常强健的体魄，是无法成为方阵的一员的。

阿尔戈斯盾牌呈浅碗形，最初是木盾，边缘包铜加固，后来整体包铜。直径约为80~100厘米，盾牌背部有两个把手，包括一天横过盾牌中心，可供左臂插入至肘部的长皮带，以及另外一条位于外侧，可供手抓的绳索或者皮把手，所以盾牌可以牢固地固定在左前臂上，而碗形则可以很舒服地搁在肩膀上，更易于行军时携带。在盾牌的外侧一般会画上各种妖怪或者怪兽的头部。一般来说盾牌是使用数层薄木板胶合而成，这样不但利于加工，而且更不容易变形。

头盔的防护是十分严密的，最常见的科林斯式头盔保护了整个头目和面部，只有为眼部和口部流出了“T”字形的裂口，后期还加上了护鼻。在头盔的顶部有装饰用的羽冠。后期的阿提卡式与色雷斯式大体结构相似，不同的是露出了耳部，以增强士兵的听力。可以看出头戴这种头盔的士兵在受到良好保护的同时，视野也非常狭窄。

颈甲与胫甲一般都是铜质的，但是胸甲就有各种质地了，最好的是铜制的，但更多的是亚麻质地的，铜胸甲是用铰链彼此固定的胸甲

片和背甲片组成的，有时还有一块半圆形的下垂甲片来保护腹部。而亚麻甲使用多层胶合的亚麻布制成，约有 5 厘米厚，有保护腹部的下摆。

长矛：这是希腊重装步兵的最主要武器，可以用于肉搏和投掷，其长度大约为 2.5 米左右，枪头为叶状，除了刺杀，也可以割伤对手。枪杆的尾部有铜质的尾钉。这样不但可以配重平衡，而且必要时还可以用于刺杀渗入方阵内部的敌人，因为在方阵内，士兵与士兵排得十分紧密，几乎不可能掉转枪头刺杀敌人。

短剑：从现有的考古成果来看，古希腊重装步兵所使用的短剑种类很多，但是从公元前五世纪开始，主要有两种：一种是笔直形状，叶状剑身，双刃，长度约为 60 厘米，主要用于劈砍；而另外一种则是长 65 厘米，单刃，弯曲如狗腿形状，与今天网上十分普遍的俗称“狗腿刀”的廓尔喀弯刀颇为相似，据推测应该是从伊特鲁利亚人和马其顿人传播而来。这两种短剑都只是方阵士兵的后备武器，一般来说只有在长矛折断或者方阵被打散进入近身战后步兵才会使用短剑厮杀。

军队的构成

毫无疑问，从公元前 6 世纪开始，组成方阵的重装步兵在绝大部分古希腊城邦都是军事力量的核心，但这并不意味着古希腊军队只有重装步兵方阵一个兵种。原因很简单，如果某个读者将那整套家伙套在自己身上，然后拿起长矛短剑大圆盾牌，就算只站在原地什么都不干也坚持不了多久，更不要说还要长途行军厮杀了。就算古希腊的步兵个个都如同电影《斯巴达三百勇士》里那些披风猛男那么强壮，穿上那一整套盔甲也能纵跃如飞，可是穿戴上那种只开一条“T”形缝的头盔，估计能看得到的也就眼前一小块地方，厮杀起来肯定要吃大亏。所以重装士兵如果离开了方阵列了单，就非常脆弱，他们的力量来自相互掩护，万众一心的那种冲击力，而不是个人的装备与武艺。但是这又带来了另外一个问题，组成方阵的重装步兵一般只能在平地机动，如果崎岖

的山地步兵方阵就无法保持队形机动了，而在希腊半岛上有大量的崎岖不平的山地。那古代希腊人是怎么解决这个问题的呢？

按照历史记载，公元前 594 年，古希腊七大贤人之一的梭伦将全体雅典公民按照财产收入的多少划分为四个等级：第一等级年收入超过 500 麦斗；第二等级年收入超过 300 麦斗；第三等级年收入超过 200 麦斗；第四等级年收入低于 200 麦斗。第一和第二等级打仗的时候自备马匹和武器当骑兵；第三等级自备武器当重装步兵；第四等级当轻装步兵和水手，不用自备武器，只带棍棒，有时候雅典人还雇佣斯基泰弓箭手或者克里特岛投石手作为自己的远程投射部队。由此可见，古代希腊的陆军是由重装步兵、轻装步兵、骑兵、投射手组成、由于古希腊地形多山、缺乏足够的马匹而且当时还没有发明马镫，当时雅典骑兵的数量很有限，主要的工作是侦察，最多是保护己方重装步兵方阵薄弱的两翼，或者驱逐敌方的轻装投射部队对步兵方阵的袭扰。而第四等级组成的轻装步兵在战时就担任警戒、保护方阵薄弱的两翼、进攻前向敌方方阵投掷石块或者标枪、杀死敌人伤兵，保护己方伤兵乃至后勤运输呐喊助威等任务。

斯巴达的方阵分为六个大队，每个大队由 4 个中队，8 个分队、16 个小队组成，每个小队 36 人。通常情况下，每个小队会排成 3 乘 12 的小方阵，小队长站在最右侧，而他的副手则站在最左侧，这样可以确保即使在战场上每个人也都可以听到他们的指挥声。然后每个小队与相邻小队并排展开，便能形成方阵的正面。依照这种排列方式，斯巴达军队在遇到敌军时，只用让每个小队依次前进至相邻小队靠拢便可以由行军队列展开成战斗队形，这在交战时是非常重要的。

当然，斯巴达人也会根据战场的具体情况调整方阵的纵深，一般来说，方阵的纵深在六行与十二行之间变化，这可以通过调整小队的队形做到。方阵的纵深越深，那么他的冲击力也就越强，受过良好训练的希腊重步兵组成的方阵在战场上是十分可怕的，如果用一个形象的比喻来说，方阵那就是一个压路机，任何挡在他们面前的敌人与障碍物都会被冲垮碾碎

在方阵内部，每一个步兵都用盾牌保护自己的左侧以及左侧的同

伴的薄弱右侧。而自己的右侧则由自己右手边的同伴保护,整个方阵就好像鱼鳞一样。所以在交战的时候,士兵都会本能地尽可能靠拢自己右侧的同伴,因为这样才能让自己得到最好的保护,而最右侧的步兵则尽可能让自己距离敌人的长矛更远一点,所以在具体交战时就会出现两军的右翼都过度伸长,超过对方的左翼,伟大的底比斯将领埃帕米农达受此启发,发明了著名的斜线战术:即不是平均的分布兵力,而是集中兵力加强方阵的一翼,然后让另外一翼拖后,牵制敌人,用加强的一翼摧毁敌军一翼后,迂回包围赢得全胜。

战术与战例

希腊步兵方阵的战术很繁多,但是最简单也是最基本的战术便是前推接敌,即平均分配兵力,保持阵线的平直,利用冲击力打垮敌人。以斯巴达人为例子,在交战时,方阵步兵将合着方阵内长笛手演奏的乐曲缓慢前进,其目的是为了确保步调一致,不至于打乱阵容。在方阵的后面则是拿着棍棒的黑劳士(斯巴达的国家奴隶),他们的主要工作是用棍棒打死被方阵杀伤的敌军士兵,以及保护己方受伤的士兵。有的时候,方阵士兵还会高声唱着赞颂神灵或者自己祖先的歌曲,或者用长矛有节奏地敲击自己的盾牌。在公元前六到四世纪古代地中海世界,除了希腊步兵方阵本身,很少有其他军队能够在正面抵御住希腊步兵方阵的冲击。

当然前推不是步兵方阵的唯一战术,经过严格的训练,希腊重步兵方阵可以完成相当复杂的队形变化。比如斯巴达人就曾经在一次与敌军交战时让方阵的右翼佯装后退,吸引当面敌军进攻然后攻击敌人前出部队的侧翼将其击垮。在遇到敌军使用镰刀战车(看过电影《角斗士》的读者会有印象,这是古代战车发展的最高形态,疾驰中车轴两端转动的利刃甚至可以将敌军腰斩,古代近东民族很多喜欢使用)发起冲击时,方阵可以松开队形让出给战车通过的道路,然后乘其减速转向时用标枪将其摧毁。在旷野行军时假如遭遇敌人的骑弓手或者轻装步兵

时,重装步兵也可以变成空心方阵行军,而将辎重车辆与驼畜放在当中保护起来。

希腊步兵方阵正在交战,左方行列中吹奏乐曲的便是长笛手。

方阵与方阵之间的战斗是极其血腥的。当方阵与方阵接触的时候,士兵们将自己的肩膀抵住盾牌,用力向前推,企图将对面同样做的敌人压倒,或者举起长矛,从盾牌的上方向下刺杀,企图杀伤敌人。而后面几排的步兵虽然无法使用长矛杀伤敌人,但会用力向前挤,把自己的力量通过前面几排同伴传递过去。在这种相持战中,对于方阵内的士兵来说最危险的不是敌人的短剑和长矛,而是被挤到或者摔倒,因为双方前面几排士兵都受到盔甲和盾牌的良好保护,人与人之间的狭小间隙也根本无法让士兵有足够的空间来加速武器刺穿敌人的盔甲,所以只要队形保持完整,即使是第一排的士兵被杀死的可能性也不大。但一旦士兵摔倒或者被推倒在地,他就很难有机会再站起来,由于躺在地上无法退避敌人的刺杀,敌人可以用短剑或者长枪的尾钉可以轻而易举地刺穿倒地士兵的盔甲。而更可怕的是践踏,践踏会造成内脏破裂或者骨折刺穿内脏内出血而亡,战场上一旦有人倒地,双方都会尽快冲向阵线空缺的所在,倒地者很难逃脱践踏。根据现代考古学家考察一处古希腊战死士兵集体坟墓的结果,相当一部分死者的骨骼上都有折断的痕迹,尤其是肋骨和大腿骨,显然是践踏的结果。

在方阵中,双方的士兵是处于一种精神高度紧张的状态,头盔在保护了他们的同时也夺去了他们绝大部分视力和听力。可以想象一下,如果你身处方阵之中,耳边满是喊杀声与惨叫声,鼻孔里只能闻到灰土和血腥味,眼睛只能看到不到六分之一平方米的地方,脚下到处是敌人或者同伴的尸体。一支短剑、一根长矛、一次失足随时都可能夺走你的生命。而你却要忍受这一切守住自己的岗位,因为方阵的力量就在于每一个成员的团结一致,一个小小的缺口就可能导致整个阵线的崩溃,甚至整个战役的失败。只有极其巨大的精神能量才可能忍受这一切,这是由希腊人特有的城邦制度才有的。由此就不难理解为什么使用方

阵这种阵型的民族很多,但是能赢得巨大军事声誉的古代希腊人却是第一个。

从上面所描述的场景,读者们不难看出在这样的战斗中指挥官是起不到多少作用的,方阵中的士兵在战斗中几乎什么也听不见,什么也看不见,他们在绝大部分时候是被身后的人推动向前的。决定胜利的与其说是谋略,更多的是勇气、坚韧以及训练。在斯巴达军队中,国王的位置干脆就是在第一排,而失去了国王的斯巴达人唯一的出路就是要么赢得胜利,要么一同战死,假如他逃回自己城邦的话,他的亲人会给他举行葬礼,因为在他亲人的心目中,他已经是个死人了,他唯一的选择就是离开自己的城邦,成为一个流亡者。而对于一个古代希腊人来说,被从城邦里驱逐出去失去公民身份简直比死刑还要残酷,这意味着他失去了财产、家人、朋友还有城邦,被暴露在充满了恶意的世界里,随时都可能受到攻击、沦为奴隶,除了他手中的武器,再也没有什么可以保护他。

一般来说,在伯罗奔尼撒战争之前,发生在两个希腊城邦之间的战争,时间是很短暂的,通常只有一天,甚至一个上午或者一个下午就结束了,即使加上交战前的行军和对峙,所有时间加起来也不会超过半个月。战争的原因通常只是因为一片葡萄园、一块肥沃的土地、几千棵橄榄树、几条船的归属,双方都不谋求彻底征服对方。在战斗前,双方约定一块平旷的空地,在投射手相互投掷一阵标枪和石块儿后,两边的重装兵方阵就随着乐曲声相互冲击,冲垮对手的便是胜利者,胜利的一方在掩埋了己方尸体后,在战场上竖立胜利的纪念柱,就返回了,也很少追击对手,更不要说围攻屠城了。

在这种简单的战争中,斯巴达人在古代希腊是无敌的,这并不是因为他们在武器和战术上有什么不传之秘,而是他们有着特殊的政治制度。因为这种重装步兵方阵比赛比的其实不是哪一方士兵多(大部分城邦的公民总数不过超过三万人,再多作为一个城邦就太大了,其中有承担重装步兵财力的就更少了),也不是哪一方将军韬略出色,而是哪一方的方阵内部矛盾更小,更加团结一致,甚至运气更好。在斯巴达的菜库古改革之后,每一个公民土地是城邦分配的份地,由希洛人替他耕