Zeitschrift: Schweizerische Militärzeitschrift
Band: 16 (1850)

Artikel: Lokalgefechte
Autor: [s.n.]
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-91821

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 09.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

rechte Gegenstände einen Anhalt geben. In Bezug auf die Gangbarkeit sind folgende Verhältnisse von größtem Einfluß:

5° Neigung, 1 : 12. Geschütz hat abwärts die größte Wirkung, kann sich nach allen Seiten bewegen; Reiterei kann noch den Choc ausführen, abwärts etwas beschwerlich.

10° Neigung, 1 : 6. Geschützwirkung hört ziemlich auf, geschlossene Infanterie bewegt sich schwierig bergab, bequem bergauf; Reiterei bergauf im Galopp, abwärts ist kein Choc mehr möglich; Geschütz kann nur mühsam bergan, abwärts gehemmt.

18° Neigung, 1 : 3. Infanterie bewegt sich noch geschlossen bergauf, ohne wirksames Feuer; Reiterei nicht mehr geschlossen; Geschütz nur im Zickzack bergan.

26° Neigung, 1 : 2. Infanterie ohne Ordnung; Reiter einzeln langsam.

34° Neigung, 1 : $1^1/_2$. Aufgelöste Infanterie.

45° Neigung, 1 : 1. Geübte Leute kurze Strecken bergan.

Lokalgefechte.

Vertheidigung und Angriff eines einzelnen Hauses, Hofes, Schlosses sammt Gärten, Kirche, Kirchhof ꝛc.

Vertheidigung. Bei Häusern und Höfen, die besetzt oder vertheidigt werden sollen, ist es die erste Hauptregel, alle vorhandenen Eingänge und Oeffnungen, durch welche der Feind eindringen und auf uns feuern könnte, sorgfältig zu verschließen, zu verrammeln und zu decken. Dieses bezieht sich besonders auf die Thüren, Fenster, und Dachöffnungen der Gebäude. Anderseits aber sind es eben die Fenster,

durch welche man aus dem Innern des Hauses auf den Feind zu feuern im Stande ist, besonders wenn sie nicht ganz im Niveau des äußern Terrains sind und vom Feinde nicht zum Hineinschießen benutzt werden können. Man schneidet Schußlöcher in die verrammelten Fenster, die Fußböden der obern Stockwerke werden durchlöchert, die Stiegen verrammelt. Schließen sich die Häuser an Gärten, so werden dieselben, wenn sie groß und mit keinen guten Mauern umgeben sind, lieber nicht in die Vertheidigung eingeschlossen, besonders wenn die Truppe nicht stark genug ist, sondern wo möglich alle Einzäunungen niedergerissen. Hat man hingegen genug Truppen und sind die Gärten zur Vertheidigung geeignet, so werden ihre Mauern besetzt und Unterstützungen hinter dem Hause aufgestellt. Bei längerer Vertheidigung umgibt man sie mit einem Graben und trifft weitere Vorkehrungen, um die Annäherung zu erschweren.

Bei der Vertheidigung eines Gebäudes werden dem Feind, so bald er sich nähert, aus den obern Stockwerken und Oeffnungen Steine, Sand, siedendes Wasser, Balken, Hausgeräthe, Asche, Ziegel, Alles was man nur finden kann, auf den Kopf geworfen und zugleich herausgeschossen. Dringt der Feind in das Haus, so fällt die hinter dem Eingange aufgestellte Mannschaft auf denselben und trachtet ihn wieder heraus zu werfen. Ist dieses nicht möglich, so zieht sich die Mannschaft in die obern Stockwerke zurück und verrammelt die Stiegen und schießt durch alle Löcher. So zieht man sich von Stock zu Stock, kämpfend und wieder angreifend, bis man gezwungen ist, sich zu ergeben oder das Haus anzuzünden und sich mit dem Rest zu retten, wenn man es im Stande ist.

Beim Angriff einzelner Häuser kommt es besonders darauf an, ob Geschütz vorhanden ist oder nicht. Im ersten Fall werden Thüren und Fenster durch dasselbe eingeschossen, die Mauern erschüttert und das Dach durch Haubitzgranaten angezündet. Sollen jedoch die Gebäude bloß durch Infanterie genommen werden, so ist

vorzüglich zu berücksichtigen, ob sie in der Ebene oder im durchschnittenen Terrain liegen.

Auf ersterer, wo keine Deckungen vorhanden sind, müssen die letzten 300 Schritte bis an das Haus so schnell als möglich hinterlegt werden. Je näher man an das Haus kommt, desto weniger schadet das Feuer des Feindes. Die vordersten Leute müssen aus Freiwilligen und Zimmerleuten bestehen. Erstere suchen mit Leitern oder Einer auf den Andern steigend, die Fenster zu erklimmen, letztere die Thüren einzuschlagen. Sind diese geöffnet, so wird das Erdgeschoß mit dem Bajonet errungen, alle Thüren gesprengt, die Feinde durch alle Stockwerke verfolgt und gefangen oder niedergemacht. Ist die Vertheidigung hartnäckig, so legt man Feuer ein und zwingt zur Uebergabe des Hauses.

In einem durchschnittenen Terrain aber nähern sich die Tirailleurs durch Bäume, Gräben, Hecken und Mauern gedeckt dem Gebäude, die besten Schützen zielen auf diejenigen, welche sich an den Fenstern zeigen; überhaupt wird von der Kette so lange ein kräftiges Feuer unterhalten, bis Unterstützung und Reserve nachrücken und das Haus stürmen. Die vortheilhaftesten Punkte sind die ausspringenden Winkel, wegen der unbestrichenen Räume, so wie überhaupt alle Theile des Gebäudes, denen man sich gedeckt nähern kann.

Vertheidigung und Angriff eines Dorfes.

Vertheidigung. Die Dörfer bestehen aus Häusern, Gärten, Mauern, Hecken, welche den Vertheidiger decken, den Angreifer aber aufhalten, mithin ihm einen viel längern und kräftigern Widerstand entgegen setzen, als er im freien Felde finden würde. Aus diesem Grunde rechnet man Dörfer zu den ersten Vertheidigungsmitteln im Kriege.

Jedes Dorf zerfällt seiner Bauart nach in mehrere durch Gassen getrennte Abschnitte, in welche daher die Truppe zweckmäßig aufgestellt

werden muß. Der Kommandant bestimmt $^1/_3$ zur Hauptreserve und vertheilt die übrige Mannschaft nach der Größe der verschiedenen Dorfabschnitte an eigene Kommandanten.

Jeder derselben sondert seine Truppen wieder in zwei Theile, den einen derselben bilden die Tirailleurs und die hinter diesen befindlichen Unterstützungen, den andern aber die rückwärtigen kleinen Reserven derselben.

Die Tirailleurs vertheidigen den äußern Umfang des Dorfes, besonders sind die Flanken und die gegen den Feind Front machende Seite zu besetzen. Bei einer isolirten Dorfvertheidigung aber muß auch der rückwärts liegende Theil bewacht werden, weßhalb sich die Tirailleurs um den ganzen Umfang des Dorfes ausbreiten. Die Truppen werden hiezu hinter die äußersten Hecken und Mauern oder in die am Umfang gelegenen Gebäude vertheilt. Am stärksten werden hiebei jene Punkte besetzt, wo der Feind leichter eindringen oder man ihm mehr schaden kann. Diese sind:

1. die ausspringenden Winkel, deren Spitzen und Flanken am meisten ausgesetzt sind;
2. jene Punkte, wo Hauptstraßen oder andere Wege in das Dorf führen;
3. tief liegende Theile desselben, welche von einem höhern Terrain eingesehen werden;
4. jene, denen sich der Feind gedeckt nähern kann;
5. endlich jene dominirenden Punkte, von wo aus man den Feind mit Vortheil beschießen kann.

Dagegen können einspringende Winkel, so wie auf steilen ungangbaren Höhen liegende Theile des Dorfes schwächer besetzt werden, da sie ohnedem durch ihre Lage mehr geschützt sind.

Jene Punkte, welche hinter dem äußersten Umfange des Dorfes dem Eindringen des Feindes am meisten ausgesetzt sind, mithin die Gassen und vorzüglichsten Häuser werden mit Unterstützungen besetzt;

kleinere Reserven endlich dort ausgestellt, wo mehrere Gassen zusammenlaufen, damit sie im Stande sind, auf den kürzesten Linien den am stärksten angegriffenen oder durch ihre Lage am meisten bedrohten Punkten des Umfanges zu Hülfe zu eilen und den allenfalls eindringenden Feind mit einer geschlossenen Truppe zurückzuwerfen.

Endlich ist noch der letzte Drittheil der Truppe als Hauptreserve im Dorf auf dem allgemeinen Rückzugs- oder Zentralpunkt der Vertheidigung aufgestellt. Dieser ist entweder

1. der Mittelpunkt;
2. der freieste Platz, wo der Kommandant alle vorwärtigen Truppen aufzunehmen und den Feind, er möge wo immer eindringen, mit ganzer Kraft zurückzuwerfen im Stande ist;
3. jener bald vor-, rück- oder seitwärts, bald im Innern des Dorfes liegende Punkt, welcher seiner Festigkeit wegen selbst nach dem Verluste der andern noch gehalten werden kann und daher den entscheidendsten Einfluß auf die Behauptung des Dorfes hat; im schlimmsten Falle aber wenigstens den Rückzug der Truppe längere Zeit deckt. Solche Punkte sind Kirchen, Kirchhöfe, Schlösser, Klöster, welche mit starken Mauern umgeben sind, theils durch ihre Lage, theils durch ihre Bauart kräftige Mittel zu einer längern Vertheidigung darbieten.

Die Abtheilungskommandanten haben sich nur Schritt für Schritt zurückzuziehen, der geschickteste Offizier gehört zum bedrohtesten Punkt, der Hauptmann bleibt bei den Reserven und besonders bei jenem Theile, welcher wahrscheinlich am meisten zu thun bekommen wird. Als Grundregel muß jedem Abtheilungskommandanten zu seinem Verhalten angegeben werden, daß besonders bei Vertheidigung von Dörfern nichts schädlicher ist als eine bloß passive Vertheidigung. Sowie ein Theil angegriffen wird, haben die zu beiden Seiten liegenden Abtheilungen Hülfe zu leisten und den Feind in Flanke und Rücken zu nehmen. Jeder Kommandant hat zudem alle möglichen künstlichen

Mittel anzuwenden, welche eine hartnäckige Vertheidigung des ihm übertragenen Dorfabschnittes möglich machen; wie Krenelirung der Mauern, Errichtung von Banketten, Errichtung von Aufwürfen hinter Zäunen, Ziehen von Gräben, Verrammlung von Wegen durch Fuhrwerke, denen man die Räder abnimmt, Herstellung von Barrikaden, Verhauen, Pallisaden, Tambours, sowohl für die Kette als für die Unterstützung und Reserven, wo dann besonders die haltbarsten Gebäude in Vertheidigungszustand gestellt werden.

Die Vertheidigung des Dorfes wird zuerst durch jene des Umfangs, dann durch jene seiner innern Theile und endlich durch die des Hauptreservepunktes begründet. Die Plänkler feuern nur dann, wenn der Feind auf gehörige Schußweite anrückt, jedoch mit Ruhe und Gelassenheit, damit jeder Schuß seinen Mann treffe. Das Geschütz vertheidigt die bedrohtesten Punkte am Umfang des Dorfes, es ist besonders an den Hauptstraßen, an ihrer Lage wegen schwachen Punkten und dominirenden Anhöhen aufzustellen und soll die aufgestellten Truppen durch ein flankirendes Feuer schützen. Gibt sich der Feind Blößen, so greift man ihn sofort an, dringt er in den Umfang, so zieht man sich Schritt für Schritt zurück, von Haus zu Haus, von Garten zu Garten. Die Unterstützungen fallen dem Feind in die Flanke oder decken den Rückzug der Plänkler, oder verstärken dieselben mit geschickter Benutzung des Terrains. Werden diese übermannt, so ziehen sie sich auf die Reserven zurück, immerhin werden Angriffe gemacht, um den Feind in schwachen Momenten, wo er nicht gut versammelt ist, zurückzuwerfen. Der Hauptangriff geschieht dann zuletzt von der Hauptreserve in Verbindung mit Geschützen und gelingt meist, wenn er die in Unordnung gebrachten Truppen entschlossen und klug, etwa von der Flanke angreift. Unaufhaltsames Verfolgen, nachdem er geworfen, ist unumgänglich nöthig, um die Angriffe nicht so bald wieder erneuert zu sehen. Mißlingt der Hauptangriff der Reserve das erste Mal, so muß er nochmals versucht werden, und sieht der Kommandant,

daß er zu schwach ist, so zieht er sich aus dem freien Felde in sein Reduit zurück und vertheidigt sich bis zum letzten Mann.

Der Angriff eines Dorfes ist beschwerlich und mit Verlust an Zeit und Menschen verbunden, mithin nur dann vorzunehmen, wenn der Zweck, den man vor sich hat, nicht anders erreicht werden kann. Auf alle Fälle ist physische und moralische Ueberlegenheit der Truppe gegen den Vertheidiger erforderlich; denn nur durch diese kann das Uebergewicht ersetzt werden, welches die Natur der Dörfer, vereinigt mit einer oft vortheilhaften Terrainbildung, dem Vertheidiger über den Angreifer gibt.

Der Angreifende hat drei Hauptobjekte besonders ins Auge zu fassen:

1. das Terrain dießseits des Dorfes, von welchem aus er den Angriff beginnen soll;
2. die Richtung der Wege, welche jenseits in der kürzesten Linie zum fernern Zweck führen und
3. die Lage, Beschaffenheit und Größe des Dorfes, so wie die Stärke und Art seiner Besetzung.

Der Boden, auf welchem die Truppe steht, muß so benutzt werden, daß die Angriffskolonnen sich gedeckt nähern können. Sehr oft bestimmen die Richtungen der Wege jenseits des Dorfes, ob man es angreifen solle oder seitwärts liegen lassen könne; ist eine Abweichung günstig und der Angreifer an Kräften überlegen, so kann er das Dorf abschneiden, und die Kolonne geht in gerader Linie auf die jenseitige Kommunikation über.

Die Lage, Gestalt und Größe des Dorfes, so wie seine Besetzung zeigt, ob und wie ein Angriff erfolgen soll. Ist die Größe desselben mit der Truppe des Kommandanten im Mißverhältniß, so hat er einen einseitigen Angriff zu vermeiden, seine Lage zu melden und Verstärkung abzuwarten.

Ist man jedoch dem Feinde an Zahl gleich oder überlegen, so

gibt die Lage des Dorfes an, wie die Truppe, d. h. in wie viel Kolonnen und in welcher Richtung und Stärke sie zu vertheilen seien, um mit ganzer Kraft auf jenen Punkt zu wirken, welcher vom Kommandanten als der schwächste erkannt wird und auch die meisten Vortheile zum Angriff darbietet.

Die vortheilhaftesten Punkte zum Angriff sind:

1. hervorspringende Winkel, deren Flankenvertheidigung am schwächsten ist;
2. Höhen, welche das Dorf dominiren;
3. Schluchten und Vertiefungen, durch welche man gedeckt sich nähern kann;
4. Hauptwege oder Eingänge des Dorfes, besonders wenn sie nicht künstlich geschützt wurden;
5. Strecken, wo gar keine oder weniger große Gebäude und leicht zu übersteigende Mauern, Zäune und Hecken sind oder
6. wo durch eine fehlerhafte Aufstellung des Feindes der Angriff erleichtert wird, als durch Entblößung der Flanken, Vernachlässigung eines vortheilhaften Punktes oder auch zu schwache Besetzung eines für uns beschwerlichen Zuganges, wie z. B. einspringender Winkel, hochliegender Theile oder steiler Abhänge.

Von diesen Punkten ist der schwächste zum Angriff zu wählen und auf diesen die Hauptkraft zu dirigiren.

Ist dagegen die Gestalt des Dorfes eingehend, oder auf einer dominirenden Höhe, das Terrain vor demselben frei, daß man sich nur ungedeckt nähern kann, ein für uns vortheilhafter Höhenzug seitwärts und die Richtung der Wege für uns günstig, dann muß der Kommandant nicht von vorn angreifen, sondern das Gros seiner Truppe in die Flanke und zur Umgehung des Dorfes durch eine Vorrückung der Kolonnen **en échelon** von jenem Flügel dirigiren, von welchem aus die Ersteigung der jenseitigen Höhen, die Bemächtigung des seitwärts liegenden vortheilhaften Terrains, das Durchschreiten der

offenen Gegend und endlich die Erreichung der jenseitigen Wege auf der kürzesten Linie am vortheilhaftesten und sichersten vor sich gehen kann.

Der Kommandant hat den Punkt des Hauptangriffs und die, wo Scheinangriffe zu machen sind, im voraus zu bestimmen und Alles zu thun, um den Feind zu täuschen über den wahren Angriff und bis zum wahren Angriffsmoment durch kleine Scharmützel zu beschäftigen. Er muß auf seine Flanken und seinen Rückzug bedacht sein und einen geeigneten Punkt zur Aufstellung seiner Reserven wählen. Man nimmt an: $^1/_3$ für die Vortruppe und deren Unterstützungen, $^1/_3$ für die nachrückende offensive Reserve und $^1/_3$ zur Deckung der Rückzugslinie.

Wer überall gleich stark angreift und einen Truppenkörper nach dem andern einzeln zur Erstürmung eines Dorfes vorjagt, ohne mit richtiger Beurtheilung des Terrains das Durchbrechen mit der Masse seiner Kräfte an einem Punkt hauptsächlich im Auge zu haben und schon von der Ferne vorzubereiten, hat seinen Zweck meistens verfehlt oder wird denselben nur mit unnützer Aufopferung von Menschen erreichen. Diese Grundsätze bleiben nach Maß und Größe und der Ausdehnung eines Dorfes für Züge, Kompagnieen und Bataillone dieselben.

Jede Angriffskolonne soll gute Boten haben, welche mit der Oertlichkeit ganz vertraut sind.

An die Spitze der Kolonnen kommen immer die Zimmerleute und beherztesten Freiwilligen, um beim Angriff Zäune, Planken ꝛc. umzuhauen und alle Hindernisse aus dem Wege zu räumen, welche den Angriff erschweren.

Ist nun Alles geordnet und die Hauptkolonne bis auf 6—800 Schritte nahe, so fängt man mit den Scheinangriffen an, welchen dann der wahre Angriff durch die Plänkler gegen die ganze Fronte des Dorfes folgt. In einer offenen Gegend müssen die letzten 300 Schritte in größter Schnelligkeit durcheilt werden; wie sie gegen das Dorf kommen, ziehen sie sich zusammen und stürzen im Schwarm mit dem Bajonet gegen die Orte, wo man in die Eingänge dringen kann. Sie

übersteigen Mauern und Hecken, setzen über Gräben, die Zimmerleute räumen so viel als möglich weg, sprengen Thore, Verhaue, Pallisaden. Dann folgen die Unterstützungen auf 100 Schritte und greifen mit vereinter Kraft die hinter den Eingängen stehenden geschlossenen Abtheilungen des Feindes an. Die Batterieen fahren natürlich schon vorher an den geschicktesten Punkten auf, demontiren das feindliche Geschütz, zertrümmern Barrikaden, Tambourirungen ꝛc., um den Angriff zu erleichtern und vorzubereiten. Erreichen die Unterstützungen den Zweck, so verfolgen sie den Gegner von Haus zu Haus, von Gasse zu Gasse, und lassen ihm nicht Zeit, sich wieder zu sammeln und aufzustellen.

Werden die Angreifer zurückgeworfen, so erneuern sie den Angriff, und ist die Uebermacht zu groß, so postiren sie sich möglichst gedeckt, unterhalten ein kräftiges Feuer, bis die Hauptkolonne ankömmt, welche nun mit Ungestüm nebst den Unterstützungen vordringt. Gelingt es der Haupttruppe nicht, sich des ganzen Dorfes zu bemeistern, so muß sie sich wenigstens eines Dorfabschnittes zu bemächtigen, denselben mit aller Anstrengung zu erhalten und von hier aus neuerdings anzugreifen und zurückzuwerfen trachten. Wird der Angriff aber ganz abgeschlagen, so zieht sie sich unter dem Schutz der Artillerie und dem Feuer der Tirailleurs zurück, bis sie von der Kavallerie und der Reserve aufgenommen wird und, wenn es die Kräfte erlauben, den Angriff wieder erneuert.

Ist ein Dorf erobert, so muß es sogleich besetzt und durch künstliche Verbauung verstärkt werden. In Brand darf ein Dorf nur dann gesteckt werden, wenn man bloß beabsichtigt, den Feind daraus zu vertreiben, nicht aber, es selbst zu besetzen oder durchzuziehen.

Das Wichtigste bei der Vertheidigung und dem Angriffe von Dörfern ist das Verhältniß der Truppenstärke, welche hiezu verwendet wird, zu der Größe und dem Umfang des Ortes.

Im Allgemeinen kann als Maßstab angenommen werden, daß eine Truppe etwas mehr als die doppelte Länge jener Linie vertheidigen oder angreifen könne, welche sie in geschlossener Schlachtordnung einnimmt.

Vertheidigung und Angriff der Gestrüppe und Wälder.

Vertheidigung. Niedere Baumgattungen oder noch junge unausgewachsene Waldstrecken nennt man Gestrüppe. Die niedern und dünnen Stämme dieser Gehölze gewähren keinen Schutz und sind daher nur insofern vortheilhaft, als sie verbergen. Die Besetzung eines Gestrüppes ist ähnlich wie die der Wälder. Wälder, als größere, dicht mit Bäumen besetzte Strecken, sind eines der kräftigsten Deckungsmittel im Kriege, indem sie den einzelnen hinter den Bäumen geschützten Vertheidigern gestatten, dem ungeschützt anrückenden Feind ohne eigenen Verlust großen Schaden zuzufügen. Die Größe und Ausdehnung eines Waldes bestimmt auch im Allgemeinen die Stärke der zu seiner Vertheidigung nöthigen Truppen. Die Besetzung aber jedes einzelnen Theiles beruht auf dem einfachen, schon bei der Vertheidigung der Dörfer als Norm aufgestellten Grundsatz, den äußern Umfang, mithin die ersten Bäume oder Hecken mit Tirailleurs zu besetzen, hinter diesen aber in gehöriger Distanz Unterstützung und kleine Reserven aufzustellen.

Erstere vertheidigen den Waldrand, die zweiten verstärken die bedrohten Punkte und greifen den irgendwo eingedrungenen Feind an, um ihn wieder zurückzuwerfen. Diese Vortruppen bilden $^2/_3$ der gesammten zur Vertheidigung bestimmten Truppe. Endlich ist noch eine Hauptreserve in der Mitte des Waldes oder an einem von allen Punkten gleich weit entfernten und auf dem Rückzugswege befindlichen Zentralpunkte aufgestellt, um nach Umständen den eingedrungenen Feind zurückzuwerfen oder selbst aus dem Walde hervorzubrechen und ihn anzugreifen, oder den Rückzug zu decken. Sie besteht unter der Leitung des Kommandanten aus $^1/_3$ der Truppe.

Ein Bataillonskommandant behält z. B. 2 Kompagnieen als Hauptreserve und entsendet die 4 übrigen Kompagnieen zur Besetzung der ihm angewiesenen Waldstrecke. Jeder Hauptmann bestimmt wieder $^1/_2$ Kompagnie zur Reserve, einen Zug zur Unterstützung und einen Zug zu Tirailleurs.

Die Tirailleurs, geschützt durch die Bäume des äußersten Waldrandes, besetzen auch hier jene Punkte am stärksten, wo der Feind am leichtesten eindringen oder von wo man ihm am meisten schaden kann. Diese sind:

1. hervorspringende Winkel,
2. weniger dichtes Gehölz,
3. Punkte, wo Wege in den Wald führen,
4. tief liegende, von dem höhern Terrain ungesehene Strecken,
5. Schluchten und Vertiefungen, durch welche der Feind gedeckt sich nähern kann, so wie jene Strecken, die durch selbe bedroht werden,
6. dominirende Punkte, von welchen man dem Feind durch das Feuer bedeutenden Schaden zuzufügen im Stande ist.

Dagegen sind einspringende Winkel oder steile Waldhöhen schwächer zu besetzen, doch darf die Verbindung nie darunter leiden, damit der Feind nicht unbemerkt eindringe. Rückwärts des Waldrandes auf 100 Schritte hinter den Tirailleurs sind die Unterstützungen und auf 2—300 Schritte weiter rückwärts kleinere Reserven auf jenen Punkten aufgestellt, wo Wege laufen oder eine Vereinigung mehrerer stattfindet, damit sie auf der kürzesten Linie den am stärksten angegriffenen oder durch ihre Lage am meisten bedrohten Punkte zu Hülfe gehen und den Feind zurück werfen können.

Die Hauptreserve ist entweder

1. am Vereinigungspunkt aller rückwärtigen Wege, oder
2. ein im Mittelpunkt des Waldes gelegener freier Platz,
3. jener Punkt, welcher auf der Rückzugslinie liegt und einen Terrainabschnitt bildet oder größern Halt gewährt. Freie Waldplätze, Stellungen hinter Gräben und Gewässern, Höhen, Dörfer, Schlösser, einzelne Häuser sind geeignete Punkte.

Im Hochgebirge sind die Grundsätze der Besetzung die gleichen, doch ist hier der höchste Rücken auch der wichtigste Punkt, weil

1. von selbem die übrigen Strecken durch ein dominirendes Feuer bestrichen werden,

2. die auf der Höhe fortlaufenden Wege jede Aufstellung in Flanke und Rücken umgehen, im Fall der Feind vor uns die Höhe gewinnen könnte.

In Wäldern, wo die Aussicht meist sehr beschränkt ist, wird eine genaue Orientirung unentbehrlich, um die Aufstellung der vor-, rück- und seitwärts liegenden Posten zu wissen und nicht getrennt zu werden. Geschickte Boten bei den verschiedenen Abtheilungen sind vom größten Nutzen. Die genaue Kenntniß der Rückzugslinien für die Tirailleurs auf die Unterstützung und die für diese auf die Reserven müssen scharf und genau angegeben sein, denn in dem verworrenen Terrain ist Klarheit im Befehlen das Nöthigste. Auch ist hier eine bloß passive Vertheidigung das Allerschädlichste, man muß nicht Befehle abwarten, wenn der Nachbar bedroht ist, sondern thätigst nach eigener Ansicht Hülfe leisten.

Hat man Zeit, den Wald durch künstliche Mittel zu verstärken, so lege man Verhaue an, ziehe Gräben, erbaue Schanzen, befestige Jäger- und Forsthäuser, Mühlen, Ziegelhütten 2c.

Die Vertheidigung eines Waldes wird zuerst durch jene des Umfangs, dann durch jene des innern und endlich durch die der Hauptreservestellung begründet. Die Mannschaft am Waldrand schießt erst, wenn der Feind auf gehörige Schußweite anrückt, jedoch mit Ruhe und Gelassenheit. Geschütz soll besonders bei der Vertheidigung des Waldrandes placirt werden und ein flankirendes Feuer bewerkstelligen.

Ist der Feind schwach und gibt er sich Blößen, so fallen die Tirailleurs in Schwärmen über ihn her, suchen seine Kette zu durchbrechen und auf seine Unterstützung zu werfen; ist er stark, so wird die Kette verstärkt; wird sie übermannt, so zieht sie sich langsam zurück, benutzt alle Terrainabschnitte, und die Unterstützungen verstärken und trachten in die Flanken zu kommen. Geschütze werden auf den Wegen aufgestellt. Die kleinern Reserven werfen sich auf den Feind, wenn er in Unordnung ist und dessen Reserven noch nicht in den Wald gedrungen sind. Gelingt dieser Angriff nicht, so zieht man sich

auf die Hauptreserve und diese greift mit Ungestüm auf dem Hauptweg an; dieser Angriff gelingt öfters, da der Feind in Unordnung und ermüdet ist, die Reserven dagegen frisch sind. Wird der Angriff aber abgeschlagen, so wird er wieder erneuert und dann erst der Rückzug angetreten. Kavallerie macht während des Gefechtes Attaquen auf den Straßen und deckt den Rückzug gegen die Verfolgung.

Angriff. Der Angriff eines Waldes ist stets mit großem Verlust an Zeit und Menschen verbunden, wenn er nicht mit Umsicht und Klugheit ausgeführt wird. Der Kommandant hat daher besonders zu berücksichtigen:

1. das Terrain dießseits des Waldes, wo der Angriff beginnen soll,
2. die Richtung der Wege, die jenseits des Waldes in der kürzesten Linie zum fernern Zwecke führen,
3. die Lage, Größe und Gestalt des Waldes, welcher vor ihm liegt, und die Art seiner Besetzung.

Das Terrain vor dem Walde muß bestens benützt werden, um die Kolonne gedeckt zu nähern; ist ein Höhenzug oder eine durchschnittene Gegend da, welche sie verbergen, so ist dieses als günstig mit Umsicht und Schnelligkeit zu benutzen.

Oft bestimmt die Richtung der Wege den Angriffspunkt. Man muß diese durch Boten, Fernrohre, Karten zu erforschen suchen. Weichen sie jenseits bedeutend ab, so kann man den Wald, besonders wenn man stark ist, in einer kürzern Linie zurücklegen.

Im Uebrigen wie beim Angriff der Dörfer.

Vertheidigung und Angriff der Defilés.

Ein Defilé ist jede Terrainstrecke, welche wegen Lokalhindernissen nicht anders als in Kolonne auf einem bestimmten Wege passirt werden kann. Das Wort Defilé bezeichnet nämlich die Art des Durchmarsches einer Truppe an solchen Stellen, welcher defilirend, d. h. in mehreren auf einander folgenden kleinen Abtheilungen geschieht.

Zu den Defilés gehören also:

1. Brücken über Gewässer, Gräben, Abgründe,
2. Dämme über Moräste, Ueberschwemmungen,
3. Ortschaften, die nicht umgangen werden können und auf welche der Durchzug beschränkt ist,
4. Hohlwege,
5. Wege zwischen Gräben und Hecken,
6. Wege zwischen Morästen und Gewässern,
7. Straßen in Wäldern und
8. Straßen in Gebirgsthälern.

Alle diese Defilés kann man in 2 Arten eintheilen:

1. in Kommunikationen über Terrainhindernisse, welche die Verbindung zweier Gegenden unterbrechen, als Brücken und Dämme.
2. in Kommunikationen, welche in den Hindernissen selbst fortlaufen, als Straßen durch Wälder, Schluchten, Thäler, Dörfer ꝛc.

Die Defilés der ersten Art sind meist kurz und auf beiden Flanken ungangbar, theils wegen der natürlichen Unmöglichkeit, seitwärts durchzukommen, theils weil über Hindernisse auf einer gewissen Strecke nicht mehr als die nöthigsten Kommunikationen errichtet werden.

Die Defilés der zweiten Art sind meist von größerer Länge, oft mehrere Märsche, wie z. B. Straßen in Gebirgsthälern. Sie werden von steilen Berglehnen, Felsenwänden, Mauern, Gewässern auf beiden Flanken eingeengt und sind zuweilen nur für einzelne Männer oder kleine Detaschements gangbar.

Die Defilés sind in militärischer Hinsicht wichtige Terraingegenstände, welche die höchste Vorsicht erfordern, damit man vom Feinde nicht überfallen, angegriffen oder abgeschnitten werde, theils weil die Natur es möglich macht, selbst mit geringen Kräften einen größern Feind aufzuhalten und dadurch besonders bei Rückzügen unserer Hauptruppe Zeit zu verschaffen, sich zu vereinigen und ihre fernern Bewegungen zu decken. Liegen Defilés auf Schußweite vor der Fronte

einer Stellung, dann gewähren sie ebenfalls bedeutende Vortheile, denn in dem Augenblicke, als der Feind zum Angriff vorrückt und aus dem Defilé heraus kommt, wird er vom konzentrischen Feuer der Stellung empfangen und leicht wieder zurückgeworfen. Sind Defilés auf einer größern Strecke der einzige Zugang zu einer Gegend oder einem Lande, wie dieß z. B. bei Gebirgspässen stattfindet, dann ist ihre militärische Wichtigkeit um so größer. Der Feind ist gezwungen, sie in seinem Vormarsch zu forciren, wir werden daher unsere Kräfte an diesem Punkte sammeln, um ihn im Fall des Angriffs mit Nachdruck zu empfangen und zu werfen.

Die Anordnungen zum Angriff und zur Vertheidigung solcher Defilés gehören zu den wichtigsten der Kriegskunst und nicht selten beruht die Behauptung sowohl einer Stellung als einer Landesgrenze auf ihrer Erhaltung.

Die Natur der Defilés begünstigt die Vertheidigung, der Angriff ist daher mit großem Verlust verbunden und der Feind wird denselben von der Fronte zu vermeiden und sich desselben durch Flankenangriffe und Umgehung zu bemeistern suchen; denn es gibt wenig Defilés, welche nicht zu umgehen sind; selbst über die steilsten Berge und Felsen führen Fußwege, welche der Feind benützen wird zu Umgehungen.

Die Besetzung eines Defilé geschieht aus folgenden Absichten:

1. um im Vormarsch sich des Durchzuges und des Debouchirens zu versichern;
2. um bei einem Rückzug so lange Meister eines Defilé zu sein, bis die Haupttruppe dasselbe passirt und einen Vorsprung gewonnen hat;
3. um sich in dem Besitz eines Defilé gegen den Feind auch länger zu behaupten;
4. um das Debouchiren des Feindes aus demselben zu verhindern.

Die Art der Besetzung wird theils durch den vorhabenden Zweck, theils durch die geringere oder größere Länge und örtliche Beschaffenheit

des Terrains bestimmt. Im Allgemeinen nimmt man zu ihrer Vertheidigung entweder eine Stellung vor- oder rückwärts oder im Defilé selbst. Bei kurzen Defilés, die oft selbst im Gewehr- oder Geschützertrag liegen, findet eine Stellung vor- oder rückwärts statt. Will man sich des Durchzuges und Debouchirens versichern, so wird mit den Vortruppen eine Position vor dem Defilé genommen. Diese muß so vortheilhaft als möglich, aber nicht zu entfernt und nicht zu ausgedehnt gewählt werden; ihre beiden Flügel werden zurückgezogen und stützen sich an das ungangbare Hinderniß, aus welchem das Defilé gebildet ist. Eine Reserve bleibt hinter demselben stehen, um im Unglücksfalle die vorwärtigen Truppen in ihrem Rückzuge aufzunehmen und den sie verfolgenden Feind aufzuhalten.

Auch im Rückzuge finden Aufstellungen vor einem Defilé statt. Ist z. B. daran gelegen, im Besitze einer Brücke zu bleiben, dann muß ebenfalls der Eingang gegen den Feind besetzt und durch Schanzen ꝛc. gesichert werden.

Handelt es sich aber bloß darum, dem Feinde den Durchzug und das Hervorbrechen zu verwehren, so stellt man sich hinter dem Defilé dergestalt auf, daß der Feind nicht anders als unter Kreuzfeuer vorrücken kann. Ist die Länge nicht größer als der Ertrag des Geschützes oder des Infanteriegewehrs, so wird man bei Brücken, Dämmen ꝛc. im Stande sein, aus einer solchen Aufstellung rückwärts das Defilé sowohl als den Eingang desselben zu bestreichen. Die Defilés von größerer Länge sind im Allgemeinen auch von größerer Wichtigkeit, erfordern im Durchmarsch mehr Vorsicht und zu ihrer Vertheidigung eine zweckmäßige zu beiden Flanken gesicherte Aufstellung. Die Art ihrer Besetzung beschränkt sich hier meist auf eine Stellung vor oder im Defilé selbst; Stellungen rückwärts finden selten und nur bei ganz unzugänglichen Flanken statt.

Stellungen vor Defilés von größerer Länge werden aus den gleichen Absichten wie bei den kurzen Defilés ge-

nommen. Ein Rückzug im Angesicht des Feindes durch ein längeres Defilé ist im Kriege eine der allerschwierigsten Aufgaben; um hier allen Gefahren möglichst vorzubeugen, ist es um so nöthiger, daß der Eingang des Defilé schon im voraus mit einer hinlänglich starken Truppe besetzt werde, damit uns der Feind nicht zuvorkomme und man sich kräftig vertheidigen könne.

In offenem Terrain steht das erste Treffen meist in Frontlinie und die rückwärtige Reserve in Kolonne, die Flügel der Stellung stets an das Terrainhinderniß gestützt.

Im durchschnittenen Terrain werden vor der Aufstellung Tirailleurketten sammt der Unterstützung und Reserve gebildet.

Benützung aller Terrainhindernisse, gehörige Sicherheit der Flanken, richtige Stellung der Geschütze sind unumgängliche Bedingnisse, um der wichtigen Stellung vor Defilés größere Vertheidigungskraft zu geben, den in solchen Fällen gewöhnlich ungestüm vorrückenden Feind aufzuhalten und dadurch den Rückzug der Haupttruppe zu decken.

Die hiezu verwendeten Truppen müssen aber so weit vorpostirt werden, daß sie sich frei bewegen und einen ordentlichen Rückzug nehmen können.

Handelt es sich aber darum, ein Defilé selbst zu behaupten, welches von größerer Länge ist und eine wichtige Kommunikation bildet, dann wäre es sehr nachtheilig, sich bloß auf Besetzung des Eingangs zu beschränken, sondern man muß im Defilé selbst eine Stellung nehmen, die es quer durchschneidet. Hier ist Sicherstellung der Flanken das Wichtigste, im Uebrigen wählt man vorzüglich solche Punkte,

1. wo man beide Flanken an ungangbare Felswände anlehnen kann,
2. wo man das Thal etwas dominirt,
3. wo die Aussicht vor der Front frei ist,
4. wo Querthäler das Hauptthal durchschneiden,
5. wo das Terrain gegen den Feind hin enger wird, damit er dem konzentrischen Feuer der ganzen Linie ausgesetzt werde.

Die bei den Stellungen in Defilés als Grundsatz aufgestellte Sicherung der Flanken ist bei den Gebirgsthälern vorzüglich zu beachten, da diese selten von beiden Seiten von so unzugänglichen Höhen eingefaßt werden, daß nicht einmal Detaschements und Tirailleurs auf denselben fortkommen könnten. Die Behauptung der Gebirgsthäler ist also von der Behauptung der Einfassungshöhen unzertrennlich; diese müssen daher besetzt werden, damit sie der Feind nicht benütze und durch sein Feuer die im Thale stehenden Truppen zum Weichen bringe. Zu diesem Zweck verwendet man Detachements, welche nach der Natur des Terrains vorzüglich dort aufgestellt werden,

1. wo sie das Defilé einsehen können,
2. auf den Fußsteigen und Wegen, welche mit dem Defilé parallel laufen oder in dessen Flanken und Rücken führen,
3. auf Punkten, von welchen man den Ursprung der auf das Gebirge führenden Steige entdecken kann, und
4. die überhaupt einige Haltbarkeit gewähren.

Die Verbindung dieser Flankenposten mit der Haupttruppe muß stets gesichert bleiben, damit sie ungehindert Verstärkung erhalten oder sich zurück ziehen könne. Diese Posten haben auch ihre Reserven auf Zentralpunkten, wo z. B. Wege von verschiedenen Posten zusammen kommen, beim Ursprung der Thäler, durch welche sich der Feind schleichen könnte, um die auf den hervorragenden Gebirgsfüßen stehenden Detachements abzuschneiden.

Die langen Defilés mit ganz unzugänglichen Flanken werden am zweckmäßigsten rückwärts besetzt, weil man eben nur das Hervorbrechen hindern will.

In Bezug auf Vertheidigung und Angriff gilt theils das so eben Gesagte, theils das bei den Dörfern und Wäldern Bemerkte.

Vertheidigung und Angriff eines Flusses, Kanals oder Baches.

Vertheidigung. Jedes Terrainhinderniß, welches die Annäherung des Feindes erschwert, erhöht die Vertheidigungsfähigkeit einer hinter demselben genommenen Stellung. Es sind deßhalb Gewässer für größere oder kleinere Truppenabtheilungen starke und zuversichtliche Vertheidigungsmittel, weßhalb bei denselben häufig Gefechte und Schlachten geliefert werden.

Besonders Ströme oder größere Flüsse sind in der Kriegsführung von hoher Wichtigkeit, da sie den Feind nöthigen, entweder vorhandene, von uns vertheidigte Uebergänge zu forciren, oder sich unter dem Feuer unserer jenseitigen Stellung neue Kommunikationen zu eröffnen.

Laufen mehrere derselben in einer fast parallelen Richtung durch den Kriegsschauplatz, so daß sie die Operationslinie quer durchschneiden, so entstehen dadurch eben so viele taktische Terrainabschnitte, welche den Rückzug begünstigen und den Feind im Vorrücken hindern. Gewässer werden im Allgemeinen vertheidigt,

1. um den Feind augenblicklich aufzuhalten und dadurch Zeit zu gewinnen, sich ungehindert zurückziehen zu können;
2. Um eine hinter ihnen genommene Stellung zu decken, wie besonders bei großen Flüssen, wo man dem Gegner durch alle möglichen Mittel den Uebergang längere Zeit verwehren will, und dadurch seine offensiven Bewegungen gegen uns zu hemmen.

Vor Allem ist es nöthig, in voller Terrainkenntniß des zu vertheidigenden Flusses zu sein.

1. Die Beschaffenheit seiner Ufer, ob dominirend oder eingesehen, steil oder flach, sumpfig, bewachsen, felsig;
2. die Stärke des Falls, Breite und Tiefe an verschiedenen Stellen;
3. die Beschaffenheit des Grundes, ob kiesig, lehmig, sandig;
4. die vorhandenen Krümmungen und Inseln und inwiefern sie die Absichten des Feindes begünstigen;

5. alle verschiedenen Kommunikationen, wie Brücken, Stege, Furthen, seichte Stellen, Ueberfahrten;
6. die Richtung aller Wege, die von einem Ufer zum andern führen, und inwiefern sie sich für die Operationen des Feindes eignen;
7. die Beschaffenheit der den beiden Ufern des Flusses zunächst liegenden Terrainstrecken auf zirka eine halbe Stunde und ob sich hier für uns oder für den Feind vortheilhafte Stellungen befinden.

Aus dieser detaillirten Terrainkenntniß kann man erst jene Punkte erkennen, die ihrer Natur nach den Uebergang des Feindes begünstigen und die er wahrscheinlich unternehmen wird.

Solche Punkte sind:

1. alle gegen den Feind eingebogenen Krümmungen, weil sie das Mittel darbieten, vom jenseitigen Ufer den zwischen der Sehne und dem Bogen liegenden Abschnitt konzentrisch zu beschießen, die Truppen daselbst zu vertreiben und freien Raum zum Uebergang zu gewinnen;
2. jene Stellen, wo das feindliche Ufer das unsrige überhöht und von wo seine Geschütze uns daher mit Vortheil bestreichen können;
3. Nebenflüsse, die jenseits in den Strom einmünden, um die Pontons und Vorbereitungen zum Brückenschlag gedeckt zu treffen;
4. Inseln, die theils die erwähnten Vorbereitungen verbergen, theils die Länge der zu schlagenden Brücke verkürzen.

Kennt man diese für den Uebergang günstigen Punkte, so ist man im Stande, richtige Maßregeln zur Vertheidigung des Flusses zu ergreifen, dadurch jedes Vorhaben des Feindes schnell zu entdecken und seine Absicht zu vereiteln.

Um dieses zu erzielen, werden

1. alle vorhandenen Kommunikationen entweder zerstört oder ungangbar gemacht oder durch Verschanzungen so gedeckt, daß man sie gegen die Angriffe des Feindes zu behaupten vermag.

Die Furthen müssen achtsam untersucht werden, wobei besonders die Breite, Wassertiefe und der Boden in Berücksichtigung kommen.

2. Alle Schiffe, Kähne, Flöße werden so weit als möglich zusammen geholt, an einem schicklichen Punkt, z. B. in einer Bucht, hinter eine Insel gebracht und bewacht.

3. Da der Feind Brückengeräthschaften mit sich führen wird, so ist die Angriffsfronte des Feindes stets zu beobachten. Dieß geschieht nach folgenden Regeln:

   a) Die zu vertheidigende Linie wird mit einer Vorpostenkette besetzt, deren Bildung von der Beschaffenheit des Terrains und der Stärke der Truppe abhängt. Gewöhnlich werden die äußersten Wachen längs dem Rande des Flusses und zwar so gestellt, daß sie die jenseitige Gegend zu überblicken und jede Annäherung schnell zu entdecken im Stande sind.

   b) Hinter den äußersten Posten stehen an schicklichen Punkten und besonders an den gegen das Ufer führenden Straßen verhältnißmäßige Unterstützungen und Reserven, um dadurch der ganzen Kette mehr Festigkeit zu geben.

   c) Die Waffengattung der zur Bildung der Kette und als Reserven verwendeten Truppen ist je nach dem Terrain Infanterie oder Kavallerie oder beide.

   d) Die Stärke der Posten so wie ihre Entfernung hängt theils von dem mehr oder weniger durchschnittenen Terrain, theils von der Wichtigkeit der Flußstelle ab.

   e) Sind die zur Bewachung des Ufers ausgestellten Posten aus Mangel an Truppen zu weit aus einander, so sind längs des Flusses fortwährend Patrouillen auszusenden, um die Verbindung der Kette zu erhalten und die zwischenliegenden Uferstrecken zu beobachten.

   f) Bevor der Feind noch das jenseitige Ufer erreicht, werden daselbst einige Avisoposten unterhalten, die häufige und weitere

Patrouillen ausschicken, um die Annäherung desselben schnell zu entdecken. Einige Fahrzeuge stehen in Bereitschaft, um diese Posten zurückzuziehen, sobald der Feind vorrückt.

g) Inseln, besonders wenn sie bewachsen und bei größern Flüssen dießseits des Hauptstromes sind, werden in unsere Aufstellung gezogen und nöthigenfalls durch künstliche Mittel verstärkt, um dem Feind den Vortheil ihres Besitzes zu entziehen. Die Verbindung geschieht mit Schiffen oder Brücken.

h) Dörfer und Wälder, die entweder unmittelbar am dießseitigen Ufer oder nahe an demselben liegen, werden verhältnißmäßig besetzt, wenn sie sich aber an Brücken oder Furthen befinden oder an Stellen, die den Uebergang des Feindes begünstigen oder wenn durch dieselben Hauptstraßen führen, so sind sie wichtige Punkte, die besonders bei dem Entschluß, dem Feind den Uebergang hartnäckig zu verwehren, zur besten Vertheidigung eingerichtet und durch Verhaue und Schanzen gedeckt werden müssen;

i) Den zur Bewachung des Ufers bestimmten Truppen werden leichte Geschütze zugetheilt, welche am besten an folgenden Stellen aufgeführt werden:

1. bei der Vertheidigung von Brücken, sowohl in jenseitigen Brückenköpfen als in Batterieen am dießseitigen Ufer,
2. zur Bestreichung der Furthen und seichten Stellen,
3. bei Vertheidigung derjenigen Flußstrecken, die den Uebergang des Feindes begünstigen,
4. auf dießseitigen dominirenden Anhöhen,
5. bei der Vertheidigung haltbarer und wichtiger Punkte, wie z. B. Dörfer, Wälder, Inseln ꝛc.

k) Um Geschütze gegen die Wirkung des feindlichen Feuers zu decken, werden für sie Batterieen oder Schanzen erbaut, wodurch zugleich die wichtigsten und bedrohtesten Punkte des

Flusses eine größere Haltbarkeit bekommen. Sie werden bald aus offenen bald aus geschlossenen Werken, bald näher bald entfernter vom Ufer angelegt, müssen hauptsächlich im Stande sein, den Fluß sowohl als den Ort, wo der Feind übergehen könnte, mit Vortheil zu bestreichen und ihm den Uebergang zu verwehren;

4. Die zur Bewachung des Flusses längs desselben gebildete Kette sammt ihren rückwärtigen Unterstützungen und Reserven ist jedoch zu schwach, um den Feind zurück zu werfen, wenn er auf einem Punkt den Uebergang mit überlegenen Truppen erzwingen wollte. Ihr Zweck ist bloß, zu beobachten und aufzuhalten, bis die Haupttruppe herbeeilen und den Uebergang verwehren kann. Dieses Gros nimmt seine Stellung auf einem oder mehrern Zentralpunkten, die in hinlänglicher Entfernung vom Ufer liegen, um sich nicht der Gefahr des Ueberfalls auszusetzen, und wo sich zugleich mehrere Straßen kreuzen oder vereinigen und den Vortheil einer freien Bewegung nach allen Seiten gewähren.

Nie darf man jedoch seine Haupttruppe zu sehr zerstreuen und in kleine Korps zersplittern, um vielleicht dadurch eine gleichförmige Unterstützung der ganzen Flußstrecke erzwecken zu wollen. Dieses wäre gefährlich und nachtheilig, denn gelänge es dem Feinde, mit seiner Hauptkraft an einem Punkte überzusetzen, so würde er dann schnell vordringen, unsere Aufstellungslinie durchbrechen und die schwachen Truppenkörper zurückwerfen, bevor die übrigen heraneilen und sich vereinigen könnten. Der Hauptgrundsatz für die Besetzung eines Flusses ist also: das Ufer zu bewachen, die vorhandenen Uebergangspunkte durch starke Reserven zu decken, die Masse seiner Kraft aber zu konzentriren und je nach der Länge der zu vertheidigenden Strecke in einer oder zwei Aufstellungen bereit zu halten, um im Falle des Angriffs und wenn der wahre Uebergangspunkt bekannt ist, denselben mit ganzer Kraft vertheidigen zu können.

Je länger die den feindlichen Angriffen ausgesetzte Flußlinie ist, desto schwerer ist ihre Vertheidigung, weil mehr Uebergangspunkte sich finden und man doch seine Truppen nicht allzu sehr zersplittern kann.

Der Feind dagegen genießt die Vortheile,

1. sich auf dem jenseitigen Ufer frei bewegen und sammeln zu können, um dann mit vereinter Macht an einem Punkt durchzubrechen;
2. einen größern Raum zu Scheinmanövern zu besitzen, durch die es ihm gelingen kann, unsere Aufmerksamkeit zu theilen und vom wahren Uebergangspunkt abzuleiten;
3. durch forcirte Märsche einen von uns gar nicht oder nur schwach besetzten Punkt in großer Entfernung zu erreichen, daselbst den Uebergang zu vollführen und von da in die Flanke unserer Aufstellung zu wirken.

Um solchen Umgehungen vorzubeugen, detaschirt man fliegende Korps, welche genug Stärke haben, um einige Zeit den Feind aufzuhalten, bis Hülfe kommt.

Zu den Vorbereitungen, aus welchen man die Absicht des Feindes, den Uebergang an einem Punkt zu bewerkstelligen, erkennen kann, gehören:

1. das Abstechen steiler Ufer, um eine sanfte Abfahrt zu erhalten,
2. die Herbeischaffung von Laufbrücken, Pontons und andern zum Brückenschlag nöthigen Materialien,
3. die Errichtung von Schanzen und Batterieen auf einer den Uebergang begünstigenden Stelle,
4. die übereinstimmende Bewegung mehrerer Kolonnen gegen einen solchen vortheilhaften Ort.

Die am Flusse aufgestellten Posten erstatten sogleich Rapport, sobald sie Derartiges vernehmen, geben die verabredeten Signalschüsse und setzen sich in möglichsten Vertheidigungszustand, und da der Feind seine Vorbereitungen meistens des Nachts macht, so zünde man die

auf den sichtbaren Punkten aufgestellten Alarmstangen an und suche durch Leuchtkugeln die Arbeitsstellen zu erhellen. Die Vertheidigung eines so bedrohten Punktes geschieht auf folgende Art:

1. Es müssen so viele Geschütze als möglich konzentrirt werden, um die Arbeiter zu vertreiben und die allenfalls erbauten Brustwehren zu zerstören.
2. Will der Feind auf Kähnen, fliegenden Brücken oder Flößen Truppen übersetzen, um unter deren Schutz den Brückenschlag zu bewerkstelligen, so feuert man mit allen Geschützen auf diese Fahrzeuge, sucht sie in den Grund zu bohren und das Ueberschiffen zu vereiteln.
3. Gelingt es dem Feinde, Truppen überzusetzen, so erlaube man ihnen nicht, sich hier festzusetzen, sondern empfange sie mit lebhaftem Kartätschenfeuer und werfe sie mit dem Bajonet zurück.
4. Beginnt der Feind den Brückenschlag, so suchen alle Geschütze mit Kugeln die Pontons oder Böcke zu zerstören und den Bau zu verzögern oder zu verhindern.
5. Die rückwärtigen Reserven und fliegenden Korps eilen auf die bedrohten Punkte.
6. Bei längern Flußstrecken muß man die Schnelligkeit des Marsches der weiter entfernten Reserven durch künstliche Mittel vermehren mittelst requirirter Wägen und Aufsitzen hinter den Reitern.
7. Auf alle Fälle müssen die kräftigen Truppenmassen anrücken, bevor der Feind die Brücke vollendet oder bedeutende Truppen übergesetzt hat. Ist dieses aber schon geschehen, so werfe man sich in mehrern Angriffskolonnen in konzentrischer Richtung auf den Feind.
8. Man trachte dem Feind das Anlegen von Gräben und Schanzen ꝛc. dießseits zu verwehren, was er zur Deckung des Debouchirens anwenden könnte.
9. Gelingt der erste Angriff nicht, so erneuert man den Angriff,

um die Entwicklung des Feindes zu verhindern, sein Vordringen zu verwehren, ihn zu ermüden oder zum Rückzug zu zwingen.

10. Sind Fahrzeuge vorhanden, so überschiffe man in einiger Entfernung Truppen, die ihm in den Rücken fallen.

11. Oft gelingt es, mit beladenen Flößen, Brandern ꝛc. die Brücke zu zerstören und den Rückzng abzuschneiden.

12. Wird der Feind geworfen, so trachten alle Geschütze, durch ein doppelt kräftiges Feuer den Verlust zu erhöhen, einzelne Abtheilungen dringen ins Wasser, um die Pontons oder Böcke zu zerstören.

13. Ist man zum Rückzug gezwungen, so verbrenne man alle zusammengebrachten Kähne und Flöße und ziehe sich langsam vom Fluß zurück.

Um den Uebergang mit weniger Schwierigkeit und einem geringern Verlust ausführen zu können, wird der Feind alle Mittel anwenden, um uns zu täuschen, unsere Aufmerksamkeit zu theilen und vom wahren Punkt abzuleiten. Eine ruhige Vergleichung der feindlichen Bewegungen mit seinen wahrscheinlich fernern Offensivoperationen so wie die Brauchbarkeit und die Richtung der verschiedenen von den Uebergangspunkten ausgehenden Straßen sind nebst den Nachrichten, die man durch vertraute und schlaue Kundschafter erhält, die besten Mittel, um die Scheinangriffe des Feindes von den wahren zu unterscheiden und diesen gemäß die besten Gegenanstalten zu treffen.

Bei der Vertheidigung der Flüsse, besonders von größerer Länge, bleibt es daher Hauptregel, den Scheinbewegungen und Uebergangsversuchen des Feindes nach Kräften zu begegnen, die Haupttruppe aber stets beisammen zu halten und nicht eher zu bewegen, als bis man über die wahre Absicht des Feindes durch seine Dispositionen und die Art seines Angriffs vollkommen überzeugt ist.

Die Besetzung eines Schifffahrtskanals beruht im Allgemeinen auf den gleichen Grundsätzen. Je breiter und tiefer sie sind, desto besser

eignen sie sich zur Vertheidigung. Besonderes Augenmerk verdienen die vorhandenen Brücken und Schleußen, Gebäude und Ortschaften, die dahin führenden Straßen, die Wendungen des Kanals, die Stellen, wo die Kanäle in gewölbten Rinnsälen über Flüsse und Bäche oder Schluchten führen, der Ursprung wo sie das Wasser erhalten, und ob es vom Feinde abgeleitet werden kann. Die Schiffe müssen an das Land gezogen und bewacht werden.

Kleinere Gewässer sind im Allgemeinen für die Vertheidigung vortheilhaft, gewähren aber kein bedeutendes Hinderniß für den Feind.

Angriff eines Flusses. Der Angriff eines Stromes oder Flusses hat zum Zweck, den Uebergang über denselben zu bewerkstelligen, am jenseitigen Ufer Posto zu fassen und den Feind davon zu vertreiben. Diese Unternehmung erfordert genaue Vergleichung unserer Kräfte mit jenen des Feindes und richtige Zeitberechnung in allen unsern Bewegungen. Je kleiner die Angriffsfronte des Flusses und je stärker der Feind ist, der sie vertheidigt, desto schwerer ist die Ausführung des Ueberganges, weil der Gegner das Ufer besser bewacht und überhaupt seine Kräfte besser konzentrirt haben wird, als bei einer ausgedehntern Vertheidigungslinie.

Vor Allem ist es nöthig, sowohl die Stellung des Feindes als die Beschaffenheit des Terrains zu kennen und daher zu wissen:

1. ob die vorhandenen Brücken abgetragen und zerstört wurden oder ob sie besetzt und durch Brückenköpfe gedeckt sind;
2. wo sich Furthen, seichte Stellen, einspringende Krümmungen und andere den Uebergang begünstigende Punkte in der anzugreifenden Linie befinden und welche Vortheile sie uns gewähren;
3. ob der Feind sie erkannt und welche Vorbereitungen er zu ihrer Vertheidigung getroffen hat;
4. wie breit und tief der Fluß daselbst ist, um beurtheilen zu können, ob man das jenseitige Ufer bloß mit Geschütz oder auch mit Kleingewehrfeuer zu erreichen im Stande ist und um das

nöthige Material so wie die zum Brückenschlag erforderliche Zeit zu berechnen;

5. wie und mit welcher Waffengattung der Feind das jenseitige Ufer besetzt und wo er Verschanzungen angelegt hat;
6. wo und in welcher Entfernung die Reserven und fliegenden Korps postirt sind und wie viel Zeit sie bedürfen, um den Uebergangspunkt zu erreichen;
7. wo endlich die Haupttruppe steht und ob sie sich auf ihren eigenen Rückzugslinien oder auf jenen unserer fernern offensiven Operationen befindet, falls beide nicht in ein und dieselbe zusammenfallen.

Man gelangt in Kenntniß aller dieser Gegenstände

1. durch ausgeschickte Patrouillen,
2. durch selbst vorgenommene Rekognoszirung,
3. durch übereinstimmende Aussagen der Landbewohner,
4. durch Nachrichten vertrauter Kundschafter.

Erst dann ist man im Stande, die Art des Angriffs zu bestimmen und eine richtige Disposition zur Bewerkstelligung des Uebergangs zu entwerfen.

Der Angriff eines Flusses wird entweder mit offener Gewalt oder durch einen Ueberfall ausgeführt. Ersteres ist gewöhnlich mit großem Verlust verbunden und wird meist nur dann unternommen, wenn

1. der beabsichtigte Zweck auf keine andere Art erreicht werden kann,
2. die Beschaffenheit des Terrains uns günstige Punkte gibt,
3. wir dem Feind an Truppen und Artillerie überlegen sind,
4. es sich darum handelt, so schnell als möglich Meister des jenseitigen Ufers zu werden,
5. wenn es uns gelungen ist, den Feind zu täuschen, die Hauptkraft vom wahren Uebergangspunkt abzuleiten und unsere Absichten mit weniger Verlust erreicht werden können.

Oft ist es möglich, den Uebergang eines Flusses durch einen

glücklich ausgeführten Ueberfall zu vollführen. Dieß erfordert jedoch das größte Geheimniß und gelingt meist nur dann, wenn die feindlichen Posten am Ufer nachlässig sind, der Fluß nicht breit ist oder ein besonderer Zug des Wassers die mit Truppen beladenen Schiffe zu dem feindlichen Ufer gleichsam hinreißt. Der Uebergang mit offener Gewalt besteht entweder in der Erstürmung einer vorhandenen Brücke, die der Gegner vertheidigt, oder in der Errichtung neuer Kommunikationen und dem Uebersetzen von Truppen an einen Punkt des Flusses unter dem Feuer der feindlichen Aufstellung.

Zum Uebergang selbst bedient man sich der Pontons, der Laufbrücken mit Böcken, der Nothbrücken, Floßbrücken, fliegenden Brücken.

Hat ein Fluß Furthen, so kann man ohne Brücken durchsetzen. Für die Kavallerie ist die größte Tiefe 4 Fuß, für Infanterie 3 Fuß. Die Kavallerie so wie auch die Infanterie kann im Nothfall, wenigstens ein Theil, schwimmend den Fluß übersetzen.

Die Wahl des Uebergangspunktes und dessen Eigenschaften haben wir bei der Vertheidigung behandelt.

Mittel, den Feind zu täuschen, sind die Verbreitung falscher Nachrichten, Vorbereitungen zum Uebergang an verschiedenen Stellen, Scheinmanöver. Die Avantgarde übernimmt zuerst den Uebergang und marschirt daher in größter Stille und Schnelligkeit gegen den bestimmten Punkt. Die Vorhut bildet sich je nach dem Terrain aus Infanterie oder Kavallerie, die Queue aus den Pontons und Brückenwagen. Die Avantgarde muß überdieß mit Sapeurs und Schanzzeug und Faschinen oder Schanzkörben versehen sein, um die Batterieen zu bauen. Das Gros bleibt in einiger Entfernung stehen, die Vortruppen besetzen in Kette das Ufer, die Geschütze werden möglichst gedeckt aufgestellt und die des Gegners dominirend. Die Besetzung geschieht meist vor Tagesanbruch, nachdem in der Nacht die Schanzen und Abfahrten erbaut wurden, und der Geschützkampf beginnt; wird der Feind zum

Wanken und dessen Batterieen zum Schweigen gebracht, dann setze man so viel Truppen als möglich über, beschäftige den Feind gleichzeitig durch Scheinangriffe an mehrern andern Stellen. Wird der Feind vom Ufer verdrängt, so fasse man Posto, setze stets Truppen zur Verstärkung über und dann wird auch der Brückenschlag begonnen und mit größter Thätigkeit betrieben, um die Kommunikation zwischen den beiden Ufern so bald als möglich herzustellen. Ist die Brücke vollendet, dann passirt die ganze Avantgarde. Die Reserve folgt je nach Umständen. Als Grundsatz muß auch hier angenommen werden, daß kein Uebergang gelingen könne, wo nicht die Hauptkraft beisammen gehalten und vom Kommandanten zum vereinten Wirken auf einem Punkt verwendet wird.

Um jedoch die erlangte Stellung jenseits zu sichern und die errichteten Brücken zu decken, werden unmittelbar nach dem Uebergang Verschanzungen angelegt, Dörfer und Häuser in Vertheidigungszustand gesetzt, Wälder mit Verhauen umgeben und alle Mittel angewendet, um die Stellung zu behaupten und einen allfälligen Rückzug zu decken.

Diese Verschanzungen müssen so angelegt werden, daß sie

1. die Hauptzugänge bestreichen,
2. sich an beiden Flügeln an den Fluß stützen,
3. sich in hinlänglicher Entfernung vom Uebergangspunkt befinden, um den Truppen Raum zu verschaffen, sich hinter ihnen frei bewegen zu können.

Müssen die vorgerückten Truppen wieder weichen, so ziehen sie sich nach kräftigster Gegenwehr hinter ihre Verschanzungen und vertheidigen sich mit größter Aufopferung, und die Batterieen am dießseitigen Ufer decken durch ein lebhaftes Feuer den Rückzug.

Ist der erste Versuch mißglückt, dann ist es oft möglich, entweder durch einen schnell erneuerten Angriff den Gegner zu überraschen oder unbemerkt sich an einen andern Punkt zu wenden, während man am ersten nur einen Scheinangriff unternimmt.

Vertheidigung und Angriff der Schanzen.

Schanzen werden angelegt, um einzelnen Posten oder ganzen Stellungen eine größere Haltbarkeit zu geben, Truppen und Geschütz gegen das Feuer des Feindes zu decken und sich auf diese Art selbst gegen einen überlegenen Gegner mit Nachdruck vertheidigen zu können.

Um die Vertheidigung einer Schanze zweckmäßig zu leiten, ist es nöthig, daß sich die hiezu bestimmten Offiziere mit der Beschaffenheit derselben völlig vertraut machen, um im Stande zu sein, die stärksten und schwächsten Punkte des Umfanges zu erkennen und die Vortheile zu würdigen, die ein starker Durchschnitt und eine vortheilhafte Lage der Vertheidigung gewähren.

Eben so nöthig ist es aber auch, das umliegende Terrain zu kennen, um beurtheilen zu können,

1. inwiefern es den Feind im Angriff überhaupt begünstigt,
2. welche Zugänge gegen die Schanze führen und von welcher Seite der Gegner wahrscheinlich den Angriff machen wird,
3. welche Schüsse nach der Beschaffenheit des Bodens, je nachdem dieser nämlich fest, steinig, weich oder morastig ist, am vortheilhaftesten anzuwenden sind,
4. ob Waldungen und Gehölze sich in der Nähe befinden, die dem Feinde das Material zu Hurden, Faschinen, Schanzkörben ꝛc. liefern.

Vor Allem muß sich die Verschanzung gegen Ueberfälle zu sichern trachten und in dieser Beziehung keine Vorsichtsmaßregeln vernachlässigen. Es werden daher an den verschiedenen Zugängen Avisoposten ausgestellt und besonders des Nachts fortwährend Schleichpatrouillen gegen den Feind gesendet, um seine Annäherung schnell zu entdecken. Erfährt man durch Spione, Deserteurs ꝛc., daß der Gegner Faschinen ꝛc. macht und Anstalten zum Angriff trifft, so muß man besonders des Nachts die Wachsamkeit verdoppeln und Alles aufbieten, um keine Gelegenheit zu einem Ueberfall zu bieten.

Bei der Vertheidigung einzelner Schanzen gegen einen offenen Angriff des Feindes ist Folgendes zu beobachten:

1. Die Brustwehren werden so besetzt, daß auf je 3 Fuß Distanz 2 Mann, einer auf den Auftritt, der andere am Fuß desselben zu stehen kommen, während der dritte Theil der Besatzung im Innern der Schanze als Reserve aufgestellt bleibt.
2. Der Kommandant vertheilt die Offiziere auf die verschiedenen Linien, einspringenden Winkel und bedrohten Punkte so, daß jedem eine besondere Strecke des Umfangs zur Vertheidigung angewiesen wird.
3. Die Brücke über den Graben wird abgeworfen, der Eingang mit spanischen Reitern, Pallisaden 2c. gesperrt und die dahinter liegende Traverse besetzt.
4. Man beobachte die Bewegung des Feindes schon von ferne, beurtheile die Absicht seines Vorrückens aus der Art desselben in einer oder mehrern Kolonnen, und trachte durch eine richtige Vergleichung des vorliegenden Terrains mit der Lage, Beschaffenheit und Stärke unserer Schanze den vom Gegner zum Hauptangriff bestimmten Punkt zu erkennen.
5. Bei den Schießschartenbatterieen werden diese, bis die Geschütze zu feuern anfangen, mit Blendung aus Faschinenhurden 2c. maskirt, um sie dem Feind so lange als möglich zu verbergen.
6. Hat der Gegner Geschütze von schwerem Kaliber oder ist er an Artillerie überlegen und fängt er schon auf große Distanz an gegen die Brustwehr zu feuern, um die auf den Stückbänken stehenden Kanonen zu demontiren, so werden diese zurückgezogen und erst dann wieder auf die Bettung geführt, wenn sich die feindlichen Truppen ihrem Ertrag nähern.
7. In diesem Augenblick beginnen die Geschütze der Schanze ein lebhaftes Feuer und trachten durch wirksame Kugelschüsse die feindlichen Kolonnen zu zerschmettern und ihr weiteres Vorrücken

möglichst zu erschweren. Führt der Gegner, um den Angriff zu erleichtern, Geschütze auf 6—400 Schritte an die Schanze vor, so stelle man zur Deckung der Artilleristeu in der Richtung der feindlichen Schußlinie Schanzkörbe auf die Krone, feuere aber nicht gegen die Geschütze, sondern gegen die zum Sturm vorrückenden Kolonnen.

8. Die Infanterie bleibt, so lange der Feind außer dem Ertrag des Kleingewehrfeuers ist, nahe am Banquet im Innern der Schanze gedeckt stehen, nähert er sich aber auf 300 Schritte, springt Alles auf ein Zeichen an die Brustwehr, um ein lebhaftes Feuer zu beginnen.

9. Je mehr der Feind vorrückt, desto lebhafter muß gefeuert und die Geschütze mit Kartätschen geladen werden. Die Infanterie schießt besonders auf die Offiziere und auf die Pionniers und Zimmerleute, welche Alles aufbieten, um die Annäherungshindernisse zu beseitigen und Weg zu bahnen.

10. Springt der Gegner in den Graben oder rücken, wenn dieser bereits ausgefüllt ist, seine Kolonnen zum Sturm vor, so müssen besonders die Flanken der Schanze die angegriffenen Facen bestreichen, und es werden Steine, Pechkränze 2c. gegen den Feind geworfen, um ihn von der Erstürmung abzuhalten und durch Verlust an Mannschaft zum Rückzug zu nöthigen.

11. Sollte er dennoch die äußere Böschung zu erklettern suchen, so läßt der Kommandant der Schanze Sturmmarsch schlagen, worauf die ganze Mannschaft auf die Brustwehr springt und sich dem Feind mit dem Bajonet entgegen wirft.

12. Wie die Besatzung auf die Brustwehr springt, feuern nur noch die ausspringenden Winkel, alle übrigen Geschütze werden zurückgezogen, die Schießscharten geblendet und mit zuverlässigen Leuten besetzt, damit der Gegner nicht durch dieselben eindringen könne.

13. Die Minen läßt man in dem Augenblick springen, als der Feind sich auf denselben befindet.
14. Sollte der Feind an einem Punkte die Brustwehr ersteigen, so eilt die Reserve gegen den bedrohten Punkt, springt auf die Krone und wirft den Feind mit dem Bajonet wieder in den Graben zurück. Hier ist es besonders wichtig, jede Gefahr sogleich zu erkennen und dem Gegner keine Zeit zu lassen, sich zu sammeln.
15. Beginnt der Feind den Rückzug, so springt die Mannschaft wieder auf den Auftritt, die Geschütze werden aufgeführt und der Feind mit Schießen verfolgt.
16. Ausfälle zur Verfolgung des Feindes kommen nur bei ausgedehnten Verschanzungslinien vor und sind bei einzelnen Redouten z. B. sehr gefahrvoll, weil man dem Gegner Gelegenheit gibt, schnell Front zu machen, sich mit Uebermacht auf die Truppe zu werfen und gleichzeitig mit derselben in die Schanze zu dringen.
17. Meist macht der Feind mehrere Angriffe nach einander, man benütze daher die Zwischenzeit, die Brustwehren, Pallisaden 2c. zu verbessern, belebe die Tapferkeit der Besatzung und steigere durch alle Mittel den Muth.
18. Kann man dem Feinde das Eindringen in die Schanze nicht verwehren, so trachte man sich entweder durch den Feind durchzuschlagen oder die Geschütze zu retten oder zu vernageln. Erwartet man Unterstützung, so wehre man sich aufs Aeußerste.

Uebrigens läßt sich mit Zuversicht behaupten, daß die Stärke einer Schanze mehr von der Tapferkeit der Truppe als von ihrer Anlage abhängt; um aber im Augenblicke des Sturmes eines glücklichen Erfolges sicher zu sein, muß man der Mannschaft begreiflich machen, daß das Feuer allerdings großen Schaden dem Feinde zufügt, daß aber die letzte und wirksamste Vertheidignng mit dem Bajonet geleistet werden müsse, daß der Feind ungeachtet des Feuers wohl in den Graben,

aber keineswegs auf die Brustwehr gelangen könne, wenn sie ihm tapfer verwehrt werde.

Auch Raketen können gut, besonders bei kleinem innerm Raum, verwendet werden, weil sie keine Stückbänke und Schießscharten erfordern.

Angriff. Um die Disposition zum Angriff einer Schanze zweckmäßig zu entwerfen, trachte man so viel als möglich durch Patrouillen, Deserteurs, Spione, Landleute und durch Rekognoszirung über die Beschaffenheit derselben detaillirte Auskünfte zu erhalten und zwar

1. über die Stärke des Durchschnittes,
2. über ihre Größe und ihren Umriß, ob die Saillants durch Stückbänke oder Flankenfeuer vertheidigt sind, ob bei offenen Schanzen die Kehle mit Pallisaden 2c. gesperrt oder wie sonst der Rücken gedeckt ist,
3. ob Hindernisse, als Wolfsgruben, Minen, Verhaue, Pickpfähle 2c. vor dem Graben oder Pallisaden in demselben angelegt sind und ob sie flankirt werden,
4. ob die Stärke der Besatzung im entsprechenden Verhältniß mit deren Umfang sei,
5. wie viel Geschütze und von welchem Kaliber, wo sie stehen, welche Zugänge sie bestreichen und ob sie über Bank oder durch Scharten feuern,
6. wo der Eingang und wie er gesichert ist,
7. ob eine Berme vorhanden ist und inwiefern sie die Erkletterung der Brustwehr begünstige,
8. ob das umliegende Terrain im Vorrücken Deckung gewähre, ob dominirende Punkte auf Kanonenschußweite vorhanden seien oder ob Linien zu enfiliren sind,
9. ob der Feind einen Angriff vermuthet oder sorglos die nöthigen Sicherheitsmaßregeln vernachlässigt,
10. ob und in welcher Distanz sich Unterstützungen befinden.

Hat man sich über alle diese Gegenstände die nöthige Kenntniß

verschafft, so wird man beurtheilen können, ob man sich der Schanze durch einen Ueberfall oder durch einen offenen Angriff bemächtigen kann.

Ueberfälle sind auf Ueberraschung berechnet und meist in der Nacht vorzunehmen, begünstigt durch die Dunkelheit und Vernachlässigung des Sicherheitsdienstes. Man muß sich der Schanze von allen Seiten nähern, auf ein Zeichen vordringen, die Brustwehr erklettern, die Besatzung gefangen nehmen oder mit dem Bajonet niederstoßen, dem Feinde keine Zeit lassen, sich zu erholen, zu sammeln und zu vertheidigen.

Beim offenen Angriff müssen alle Vorbereitungen mit möglichster Schnelligkeit getroffen werden, Faschinen, Schanzkörbe verfertigt, Bretter, Leitern, Hacken, Schaufeln requirirt und die Angriffsdisposition nach einer richtigen Vergleichung des Terrains mit der Größe, Gestalt und Beschaffenheit der Schanze entworfen werden.

Günstige Zugänge sind im Vorrücken deckende Gegenstände, schlecht bewachte Ausgänge, unbestrichene Räume vor den Saillants. Die Zahl der Angriffskolonnen hängt von der Anlage und Größe der Schanze, Beschaffenheit des Terrains und der Stärke der Mannschaft ab. Kleine Redans und Redouten pflegt man meistens nur mit einer, größere Schanzen mit mehrern Kolonnen anzugreifen; im letztern Fall ist nur eine zum Hauptangriff bestimmt, die übrigen dienen bloß zu Scheinangriffen, um den Feind an mehrern Orten zu beschäftigen und zu täuschen. Sobald man sich zum Angriff entschlossen hat, werden die Geschütze auf vortheilhaften Punkten placirt und beginnen auf 800—1000 Schritte Distanz eine heftige Kanonade gegen die zu erstürmende Schanze. Der Zweck ihres Schießens ist aber keineswegs, Bresche in die Erdböschungen zu legen, da dieses große und nutzlose Munitionsverschwendung wäre, sondern man trachte die Geschütze zu demontiren, das Feuer der Schanze zu schwächen und das Vorrücken der Infanteriekolonnen zu erleichtern.

Avanciren diese, so gehen auch einige Geschützbatterieen auf 4—500 Schritte gegen die Brustwehr, um von da mit Kartätschen die Ar-

tilleristen auf den Stückbänken zu tödten und die Schanze mit Granaten zu bewerfen. Wenn das Feuer der Schanze gehörig geschwächt ist, rücken die Sturmkolonnen vor in folgender Ordnung:

1. An der Spitze befinden sich unter einem entschlossenen Offizier einige Abtheilungen Grenadiere oder Freiwillige, die den eigentlichen Angriff unternehmen, diesen folgen Pioniere, Zimmerleute und andere mit Faschinen, Hurden und Geschirr versehene Arbeiter, um die Hindernisse zu räumen.
2. In angemessener Distanz hinter diesen marschirt die eigentliche Angriffskolonne.
3. Geschieht der Angriff in mehreren Kolonnen, so müssen alle gleichzeitig und mit derselben Entschlossenheit vorrücken.
4. Der Hauptangriffskolonne aber folgt eine verhältnißmäßig starke Reserve mit einigen Kavallerieabtheilungen und leichten Artilleriestücken. Diese beobachtet, langsam nachrückend, den Ausgang des Angriffs und eilt je nach Umständen entweder zum Angriff vor oder deckt den Rückzug.

Ist es den Freiwilligen gelungen, in den Graben zu kommen, so schreiten sie zur Erkletterung der Brustwehr. In Redouten und Schanzen, die keine Flankirung haben, sind sie im Graben gegen das Feuer gesichert und können sich ausbreiten und trachten, durch die Scharten einzudringen oder den Eingang zu forciren.

Sobald die größten Hindernisse beseitigt sind, rücken die Kolonnen ebenfalls an, stürzen sich in den Graben, und nun beginnt der Kampf, wo persönliche Tapferkeit den Ausschlag gibt. Beim Eindringen in die Schanze stürze man sogleich auf den Feind und trachte ihn am Sammeln zu hindern, bemeistere sich der Geschütze, besetze den Eingang, um den Feind zu nöthigen, sich zu ergeben. Sollte der Angriff mißlingen, so geschieht der Rückzug in möglichster Ordnung unter dem Schutze der rückwärtigen Batterieen und Reserven, und man wagt meist mit denselben noch einen zweiten Angriff.

Sobald eine Schanze erstürmt ist, muß man Alles aufbieten, um sich in derselben festzusetzen und zu behaupten. Ist die Behauptung jedoch von keinem Werth und rückt der Feind mit Uebermacht wieder vor, dann verehne oder beseitige man vorzüglich die gegen uns liegende Brustwehr, fülle den Graben aus, verderbe die vorhandene Munition, vernagle die Geschütze, zerschlage die Speichen der Räder und das Ladzeug, wenn man sie nicht mitnehmen kann.