

Der kleine Krieg nach Decker auch Kleinkrieg oder „petite guerre“ genannt.

„Wir zielen scharf, wir treffen gut, und was wir treffen, fällt“

Skript zum Vortrag an der École de Guerre
zu Zeilitzheim vom 2. November 2012

Henrik Schaper, Hamburg

Einleitung

Nach General von Valentini versteht man unter dem kleinen Krieg alle Handlungen, die die Operationen einer Armee oder eines Korps begünstigen, ohne selbst auf die Eroberung oder Behauptung eines Landes abzielen. Das heißt also, daß der „kleine Krieg“ immer eine *unterstützende Rolle* gegenüber dem „großen Krieg“ einnimmt und nie losgelöst von diesem geführt wird.

Das bedeutet, „alles Handeln ist taktisch, nichts ist strategisch“.

Die Aufgaben des kleinen Krieges löste man durch den Einsatz von speziell ausgebildeten „Parteien“, also kleine Abteilungen von Truppen.

Bei dem Einsatz von regulären Truppen greift man bei der Kavallerie vorzugsweise auf die Husaren und Dragoner zurück und bei der Infanterie auf solche der leichten Art oder der Jäger. Ist Artillerie vonnöten, so sollte diese eine reitende von leichtem Kaliber sein. Wenn irreguläre Formationen (Freikorps) eingesetzt werden, so kommen diese Truppen idealerweise aus der Region und kennen dieses Terrain und sind somit auch mit den lokalen Gegebenheiten bestens vertraut. Beispielhaft wären hier die Kosaken & Kalmücken in Russland oder in Österreich die kroatische Grenzern, Panduren bzw. Tiroler Bergbauern, sowie die Guerillas in Spanien oder die norwegischen Schneeläufer zu nennen. Dies sind geborene leichte Truppen, im Gegensatz zu den gelernten.

Da die Truppenstärke der Abteilungen im kleinen Krieg nur gering ist (um unerkannt zu bleiben und sich aus dem Lande ernähren zu können), kann durch diese Formationen der Krieg nie entschieden werden. Es geht bei dieser Form des Kampfes immer nur darum, dem Feind zu schaden und so zu zermürben, daß die Voraussetzungen für den „großen Krieg“ für die eigene Partei günstiger werden.

Die Vorgehensweise im kleinen Krieg unterscheidet sich sehr von der des „großen Krieges“. Die Truppenführer im kleinen Krieg müssen selbständig und spontan entscheiden und sehr flexibel sein. Sie können nicht auf Befehle höherer Stellen warten. Die Truppen dieser Formationen müssen einerseits sehr umsichtig und intelligent handeln, aber auch wagemutig und risikofreudig sein. Diese Form der Kriegsführung lebt von der Selbständigkeit und Beweglichkeit (auch im Hinterland des Feindes ohne Verbindung zu den eigenen Truppen) und deshalb sind die „leichten Truppen“ dafür die geeignetsten.



Abbildung 1: Baschkire und Kirgise

Generell kann man anmerken, daß dieser Truppenkörper aus erfahrenen, disziplinierten, ausdauernden und unermüdlichen Leuten bestehen sollte.

Was an mittelmäßigen Leuten im „großen Krieg“ noch in Großverbänden durch das Reglement und die Masse „eingebunden“ werden kann versagt im kleinen Krieg.

Den zum „kleinen Krieg“ erzogenen Mann erkennt man daran, daß die Offiziere und

Soldaten physisch abgehärtet sind und geistig geschickt darin sind die Befehle zu verstehen und diese im Sinne und Geist nach selbständig ausführen zu können.

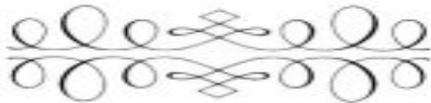
Die Eigenart des kleinen Krieges ist durch einige Merkmale gekennzeichnet.

1. Dadurch, daß die Truppenabteilungen klein sind, finden sie fast überall leicht Nahrung und können sich leicht verbergen.
2. Die Operationen bedürfen häufig keiner großen Planung und Vorbereitung sondern können spontan getroffen werden.
3. Bei der Mehrzahl der Aktionen handelt es sich um solche der Beobachtung.
4. Da der Feind meist an Stärke überlegen ist, wird das Gefecht wenn möglich vermieden, es sein denn man kann dem Feind durch ein überraschendes überfallartiges Zuschlagen einen sicheren Schaden zufügen.

In diesem Fall müssen die Gefechte überraschend und offensiv geführt werden, um das Manko der numerischen Unterlegenheit auszugleichen.

Die „Husarenstreiche“ kommen im kleinen Krieg alle Tage vor!

5. Sind die Gefechte defensiv, so können sie naturgegeben nur auf Zeit, auf einige Stunden angelegt sein.



I. Teil: Der Krieg der Vorposten und Sicherungsabteilungen

Die dafür vorgesehenen Abteilungen müssen die eigene Truppe, sowohl auf dem Marsch, als auch im Ruhequartier bewachen, um ihr im Falle des Angriffs Zeit zu verschaffen sich schlagfertig zu machen. Dieses geschieht im ersten Fall durch Vorposten und Patrouillen und im zweiten Fall durch Soutiens, Replis und Pikets (siehe Anlage).

Dabei sollte man nicht den Charakter seines Gegners unbeachtet lassen.

Die Franzosen gelten diesbezüglich als galant, die Österreicher als zudringlich.

Die Russen, ob ihrer Kosaken, als gefährlich, die Engländer als schwerfällig,

die Spanier als faul und die Deutschen als eifrig.

Zum Procedere:

Ist ein Korps z. Beispiel 30.000 Mann stark wird die Avantgarde davon etwa 10.000 Mann umfassen. Das Vorposten-Detachement (etwa 1/3 der Avantgarde) würde also 3.300 Mann

stark sein. Diese gehen soweit wie möglich auf den Hauptwegen vor und setzen wiederum für die eigene Sicherung Feldwachen und Pikets aus.

Befindet sich die Truppe in Ruhe, besetzen die für den Vorpostendienst eingeteilten Truppen alle Zugänge zur eigenen Truppe, die in Richtung des Feindes führen. Desweiteren ist es ratsam die eigene Haupttruppe in gewisser Entfernung mit einer Postenkette zu umstellen und zwischen diesen Patrouillen pendeln zu lassen um den Feind bzw. seine Bewegungen rechtzeitig zu bemerken, wenn er sich absetzt oder auf die eigenen Linien zu bewegt.

Man bedenke dabei, daß schläfrige unaufmerksame Vorposten schlimmer sind als gar keine und ängstliche Leute einem den Dienst vergällen können, aber man findet für diese Art von Dienst keine besseren.

Befindet sich die Truppe auf dem Marsch, geht die Avantgarde zur Seite wo der Feind vermutet wird vor, jedoch müssen auch die Flanken und die Front soweit wie möglich gedeckt werden.

Der Vortrab hat die Aufgabe sowohl den Gegner zu beobachten als auch die eigenen Truppen abzuschirmen. Wird die Avantgarde angegriffen und kämpft, gewinnt somit die Haupttruppe Zeit sich gefechtsbereit zu machen oder sich zurückzuziehen.

Feldwachen bestehen im offenen Gelände zweckmäßigerweise aus Kavallerie und im durchschnittlichen Gelände aus Infanterie (im gemischten Gelände aus beiden Truppengattungen). Sie sollten tunlichst verdeckt postiert werden, damit der Feind sie nicht wahrnimmt und sich an sie heran- oder vorbeischieben kann.

Besonders bei Nacht ist es angebracht den Standort nicht länger als 24 Stunden unverändert zu lassen. Die Entfernung der Feldwachen zum Detachement sollte nicht weiter sein, als das noch bei einem Angriff schnell Unterstützung zugeführt werden kann. Kavallerie-Feldwachen etwa 2000 bis 3000 Schritt vor den Soutiens, Infanterie-Feldwachen nicht mehr als 1500 Schritt vor den Detachements. Feldwachen untereinander sollten seitlich nicht mehr als 600 Schritt auseinander liegen. Einzelne Posten der Kavallerie nennt man Vedetten und die der Infanterie Schildwachen. Diese bilden eine Kette, deren Abstand zueinander durch den Gesichtskreis der Posten bestimmt wird. Bei schlechter Sicht

(nachts, bei Nebel oder bei durchschnittlichem Gelände) muß der Abstand verkürzt werden. Die Zwischenräume können durch Patrouillen beobachtet werden.

Ein einzelner Posten sollte mindestens mit 2 Mann besetzt sein, damit einer eine Meldung überbringen kann und der verbleibende weiterhin beobachten kann.

Können die Feldwachen nur schwach besetzt werden, muß häufiger patrouilliert werden. Der Offizier der Feldwache hat sich, bevor er den Posten bezieht, mit der Gegend vertraut zu machen. Dazu dient das Studium der Karten, die Befragung der Bevölkerung und der Staboffiziere sowie der eigenen in Augenscheinnahme.

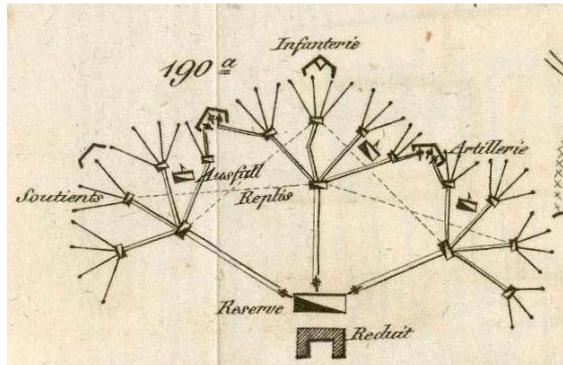


Abbildung 2: Einteilung der Posten zur Verteidigung eines Gehöftes (Blesson, Feldbefestigung für alle Waffen, Tafel 5, Fig. 90)

Jede Veränderung beim Feind ist sofort zu melden. Sind die Meldungen sehr wichtig haben diese schriftlich und ggf. auf verschiedenen Wegen zu erfolgen (falls eine abgefangen wird). Die Meldungen sind klar und kurz abzufassen, müssen aber alle wichtigen Punkte über Zeit, Ort, Stärke und Gattung des Feindes sowie dessen Richtung enthalten. Auch ist zu vermerken von welchem Posten sie abgehen.

Nähert sich jemand den Vedetten oder Schildwachen, so haben diese die Person laut anzurufen (auch um die Nachbarposten aufmerksam zu machen). Hält die Person nicht an oder verhält sich verdächtig, so wird ohne Verzug gefeuert. Muß eine Feldwache sich vor dem Feind zurückziehen, so tut sie das seitlich damit das Schußfeld für die eigenen anrückenden Detachements frei ist (sie behält aber immer Blickkontakt mit dem Gegner). Um schnell einen Gegenstoß ausführen zu können muß immer bei Tag ein kleinerer - und bei Nacht ein größerer Teil der Feldwachen schlagfertig (d.h. aufgesessen bzw. das Gewehr in der Hand) bereit stehen.

Wenn ausnahmsweise Kanonen bei den Feldwachen positioniert sind (zum Beispiel bei Pässen) so sind diese bei Tag und Nacht angespannt und mit Kartätschen geladen und gut gesichert. Idealerweise sollten die Feldwachen ohne Feuer auskommen. Ist dies witterungsbedingt nicht möglich, so muß dies so verdeckt liegen, daß der Gegner es nicht

ausmachen kann. Da die Mannschaften am Anbruch des Tages am erschöpftesten sind, sollten die Posten zu dieser Zeit abgelöst werden, damit in dieser kritischen Zeit die Posten doppelt besetzt sind.

Defensive Vorposten-Detachements können ihre Verteidigungsfähigkeit unter Ausnutzung von örtlichen Gegebenheiten stark erhöhen. Zum Beispiel durch Besetzen von Dörfern, Gehöften, Brücken, Geländeeinschnitten und Schanzen.

Da sie meist eine geringere Stärke als der Gegner aufweisen, müssen sie es so einrichten das Gefecht jederzeit abbrechen und sich absetzen zu können.

Können sich, ihrer Unterlegenheit wegen, die Vorposten nicht länger halten, besteht die Möglichkeit, daß sich die Posten konzentrisch auf einen rückwärtigen Punkt zurückziehen um sich dort zu sammeln. Um dann plötzlich, so gestärkt, zurückzuschlagen und damit den Eindruck zu erwecken Verstärkungen erhalten zu haben. Damit gewinnt man Zeit um die wirkliche Verstärkung heranzuführen oder sich zurückzuziehen ehe der Gegner die Finte erkennt.

Bezogen auf die *Kantonierung* (im Winter oder wenn die Operationen ruhen) ist zu bedenken, daß die Vorposten so positioniert und bemannt werden müssen, daß sie in der Lage sind so lange Widerstand zu leisten, bis die Truppen aus den Quartieren sich an den bekannten Alarmposten gesammelt und sich zum Gefecht entwickelt haben. Zu diesem Zweck müssen die Wege zu den Alarmplätzen bekannt sein und die Bagage und die Artillerie rückwärtig aufgefahren sein um ggf. leicht abfahren zu können.

Ist der Feind erst im Dorf, so bleiben die Leute in den Häusern und schießen aus den Fenstern und rennen nicht auf die Straße zu den Alarmplätzen, da sie auf der Straße nur zusammengeschossen werden würden. Gelingt es der Artillerie nicht mehr sich zurückzuziehen, so positioniert sie sich ggf. in Toreinfahrten zum Beispiel in Richtung auf die Hauptstraße um diese mit Kartätschenfeuer zu belegen.

Märsche

Auf dem **Marsche** gelten sinngemäß die gleichen Maßregeln für den Vorpostendienst wie in der Ruhe, nur mit dem Unterschied, daß hier die Truppe

(also auch die Vorposten) sich jederzeit auf einem wechselnden Terrain befindet. Deshalb ist auch die Leitung der Posten schwieriger, da diese stetig an einem anderen Ort sind. Die Marschposten werden derart angeordnet, daß es einen Vortrab (Avantgarde), Nachtrab

(Arriergarde) und Flankendeckungen (Seitentrupps) gibt.

Der Führer der Avantgarde ist ein Korps-Kommandant im Kleinen, da er oft mehrere Stunden dem Gros voraus ist ohne direkte Unterstützung und vollkommen eigenverantwortlich entscheiden muß. Deshalb muß der Offizier in diesen Funktionen auch gute Spezialkarten bei sich haben und über die Hauptlage vom Stab informiert sein. Die Avantgarde hat wiederum einen Vortrab der den Weg erkundet. Bei ihr befinden sich auch Pioniere, die ggf. Verhaue und andere Sperrn beseitigen können. ¶



Abbildung 3: Infanterie versteckt sich im Wald. Links anmarschierend ein feindlicher Trupp.

Der Vortrab versucht auch tunlichst in den Ortschaften auf dem Wege nähere Informationen über den Feind zu erhalten. Jede Person, die aufgegriffen wird und erwarten läßt, daß sie Informationen über den Gegner liefert, wird teils mit Güte und teils mit Drohungen, oder Versprechungen von Belohnungen ausgefragt. ¶ Von Nutzen ist es auch einen Boten (zur Not auch am Strick) beim Vortrab zu haben wenn man keine guten Karten hat. Wenn der Gegner gesichtet wird, verhält man sich ruhig und macht nur im Notfall Lärm, denn wer sich am längsten verborgen hält hat den Vorteil auf seiner Seite. Es heißt „Sehen ohne gesehen zu werden“. Lieber gibt man sich untereinander verabredete Zeichen als das man laut ruft und auf sich aufmerksam macht. Die Seitentrupps haben sich immer in Höhe der Haupttruppe zu halten und müssen verhindern, daß sich der Feind ggf. zwischen sie und die Haupttruppe schiebt. Der Nachtrab hat bei einem nachdrängenden Feind einhaltenden Widerstand zu leisten und kann nicht damit rechnen, daß die abziehenden eigenen Truppen einem zu Hilfe eilen. Ggf. muß man seine Truppen opfern und dem Gros zu ermöglichen sich zurückziehen zu können. Z. Beispiel bleibt ein Geschütz an einer Brücke mit einer Bedeckung zurück um so lange wie möglich dem Feind das Verfolgen der eigenen Truppen zu verunmöglichen. In dem Fall hat sich das „Geschütz bezahlt gemacht“. Die Arriergarde verteidigt nur auf Zeit und zieht

sich dann ein Stück zurück. Idealerweise können sich zwei Teile der Arriergarde teilen und gegenseitig aufnehmen.

II. Teil: Krieg der Parteien (Detachements)

Die kleinen Abteilungen (bestehend aus einer Waffe oder mehreren) bewegen sich eigenständig in der Nähe der Armee um bestimmte Aufträge auszuführen.

Ihr Zweck ist immer taktisch nie von strategischer Natur. Da numerisch kleine Abteilungen sich leichter bewegen können als große Truppenkörper, können sie sich auch leichter verbergen oder dem Gegner entziehen. Auch finden sie deshalb problemloser Verpflegung und Quartier. Der Hauptzweck der Detachements ist nicht das Gefecht sondern das Beobachten. Wenn es doch notwendig ist, werden die Kommandos zur Defensive eingesetzt. Zum Beispiel um einen Paß oder eine Brück bzw. eine Engstelle zu besetzen oder wenn es sehr vorteilhaft ist einen spontanen Überfall auszuführen.

Da die Parteien es meist mit einem deutlich stärkeren Gegner zu tun haben, können nur einzelne Geländepunkte besetzt werden und diese bei Gefechten auch nur auf Zeit gehalten werden. Aus diesem Grunde liegt ihnen auch eher die zerstreute Gefechtsart in durchschnittenem, bedecktem und gebirgigem Terrain.

Die geschlossene Gefechtslinie in offenem freien ebenen Gelände müssen sie wenn immer möglich meiden um nicht aufgerieben zu werden.

Infanterie Abt.

Aus oben genannten Gründen wählt man dafür leichte Truppen und solche mit einem hohen defensiven Element, wie Jäger und Schützen aus. Wenn in aufgelöster Ordnung gekämpft wird (um so viel wie möglich Geländebreite ein zunehmen), so muß man aber einen Teil der Truppe beisammen halten um einen Stützpunkt für die zerstreute Linie zu haben. Dabei gilt: Je freier und ebener das Gelände ist,

so stärker müssen die Soutiens sein. In ganz offenem Gelände übernimmt hier die Kavallerie die Aufgaben der Infanterie.

Kavallerie Abt.

Da die Kavallerie eher offensiver Natur ist wird sie im kleinen Krieg weniger für das aktive Gefecht sondern eher für das Beobachten und Überbringen von Nachrichten eingesetzt. Für diese Funktion leistet die leichte Kavallerie die mit Karabinern ausgerüstet ist, im durchschnittenen Gelände gute Dienste. Sie

muß schnell zuschlagen können und sich dann auch schnell auflösen und verschwinden können. Schwere Reiter deren Wirkung auf dem Chok großer Abteilungen im freien Gelände beruht, taugen nichts für diese Art des Fechtens. Die Kavallerie hat die Verpflichtung die Bewegung der Infanterie zu decken und bleibt selbst wenn sie nicht mit kämpft in der Nähe der Infanterie (100 bis 200 Schritt) um Meldungen überbringen zu können und ggf. zu patrouillieren.



Abbildung 4: Husar der King's German Legion (KGL)

Artillerie Abt.

Sie bestehen in der Regel nur aus leichter Fuß- oder (im besten Fall) aus reitender Artillerie. Die Artillerie Abteilungen bestehen aus nicht mehr als 4 bis 6 Kanonen und werden auch tunlichst als kleine Abteilungen zu 2 Geschützen eingesetzt. Die Aufstellung sollte gedeckt erfolgen um Pässe, Brücken, Straßenknoten und enge Passagen verteidigen zu können. Die Geschütze müssen immer eine Spezialbedeckung von 20-30 Mann haben (die an das Geschütz gebunden sind) um dieses gegen Handstreichs und Angriffe zu verteidigen. Wenn die Artillerie eine Reitende ist, so sollte auch die Bedeckung beritten sein und über Karabiner verfügen.

Die Büchse ist hier die erste Wahl, der Säbel die zweite Wahl. Bei dieser Fechtweise des „petite guerre“ müssen alle Truppenteile auf Tod und Leben zusammen halten weil keiner allein bestehen kann. Eine hohe Beweglichkeit, Ausdauer, die Entfernung alles Schwerfälligen (sowohl physisch als auch geistig) muß der Artillerie im kleinen Krieg zu Eigen sein.

Generell kann man sagen, daß die Infanterie meistens das Gefecht führt, die Kavallerie die übrigen Waffen vor Schaden bewahrt und die

Artillerie den Operationen den nötigen Nachdruck verleiht. Die größte Wirkung kann man gegen den Feind erbringen, wenn man diesen zwingen kann ungedeckt vorzugehen und man sich selbst gedeckt in einen Graben, Hohlweg oder am Saum eines Waldes aufstellen kann. Damit die drei Waffen sich gegenseitig unterstützen können sollte die Infanterie höchstens 100 Schritt vor der Artillerie, die Kavallerie höchstens 200 vor beiden positioniert werden. Am günstigsten ist es, den Feind in für ihn „ungünstiges“ Terrain zu locken und hier aus einem Versteck mit aller Heftigkeit herzufallen. Sich ggf. dann zurückzuziehen bevor er Verstärkung erhält, da man sowieso an Zahl unterlegen ist und nur im Moment der Überraschung eine überlegene Waffenwirkung erbringen kann. Falls die Truppe dabei sich zerstreut so bestimmt man rückwärtig einen Sammelplatz. Bei allen Aktionen ist Sorge zu tragen, daß die Pferde nicht gedrückt werden und auch sonst die Truppe nicht zu sehr erschöpft wird, da man sich auf längere Zeit im kleinen Krieg nicht ausruhen kann oder mit Ersatz gerechnet werden kann.

Bei dem Rückzug geht die Artillerie zuerst zurück. Am besten teilt man die Geschütze und geht überschlagen zurück und bildet immer wieder Replis.

Diese werden sinnigerweise an Engstellen wie Brücken, Hohlwegen und dergleichen gebildet. Um hier die Verteidigungsmöglichkeit zu erhöhen werden die Bohlenbretter abgebrochen oder die Straßen mit Verhauen und umgelegten Bäumen verbarrikiert. Wenn möglich sollte der Rückzug bei Nacht erfolgen und man läßt dann die Lagerfeuer noch brennen und einige Vorposten, die dem Feind glauben machen sollen, daß die eigenen Truppen noch die Stellung halten. Wenn es keinen anderen Weg gibt muß sich die Truppe ggf. auch durchschlagen. Hierbei muß sich die Kavallerie von den anderen Waffen trennen, weil sie von diesen nur gebremst wird und ihren Vorteil der Geschwindigkeit nicht ausspielen könnte.

Die Infanterie muß die Artillerie in die Mitte nehmen und versuchen sich zusammen zu ziehen und so wenigstens punktuell eine gewisse Stärke zu erreichen, um durch die feindlichen Linien zu brechen. Dies kann nur gelingen wenn man alles auf eine Karte setzt und schlagartig durchbricht. Auf 70 Schritt an den Feind heran, eine Salve abgeben und mit gefällttem Seitengewehr auf den Gegner. Was zurückbleibt muß sich selbst überlassen werden.

Die Verteidigung einzelner Gebäude und Gehöfte ist möglich, die ganzer Dörfer und Orte nicht.

Das ist Sache des „großen Krieges“. Bei dieser Art des Fechtens kann die Kavallerie nicht von Nutzen sein (es sei denn sie sitzt ab und kämpft mit dem Karabiner). Die Artillerie kann im Häuserkampf nur in gedeckter oder anderen kasemattierten Stellungen heraus feuern. Idealerweise aus massiven steinernen Häusern heraus wie Klöstern und Kirchen. Dabei ist zu berücksichtigen, daß die Stellung auch Schutz vor Flankenfeuer bietet, wie zum Beispiel aus Torwegen heraus. Der Feind wird aus der Nähe mit Kartätschen unter Feuer genommen.

Protzen und Pferde läßt man außerhalb (da sie nur behindern würden) und bringt die Munition an sicheren Orten wie in Kellern und Nebenzimmern z. Beispiel der Sakristei unter. Die Infanterie trägt bei diesem Geschäft die Hauptlast des Kampfes.



Abbildung 5: Auch dieses Haus kann in verteidigungsfähigen Zustand gesetzt werden...

Die Abteilung wird geteilt. Die eine Hälfte steht in der Feuerlinie und die andere bildet die Reserve und hält sich an einem schuss sicheren Ort auf. Sie kommt zum Einsatz um die Gefallenen und Verletzten zu ersetzen oder führt die Gegenstöße aus um einen eingebrochen Feind wieder herauszuwerfen.

Beim Verteidigen von Gebäuden sollte man möglichst die Häuser dazu auswählen die nicht leicht entzündlich sind (keine Strogedeckten und aus Holz gebauten Häuser). Die besetzten Häuser sollten sich idealerweise gegenseitig decken können. Es ist Sorge zu tragen, daß genug Pulver, Blei, Gewehrsteine, Proviant und Wasser und soweit möglich ein Chirurgus in den Häusern bereitsteht.

Bei der Auswahl der Schießscharte ist zu berücksichtigen, daß diese so gewählt werden

das keine unbestrichenen Räume entstehen. Gute Positionen sind Mauerdurchbrüche in den Außenkanten von Wänden von denen aus nach zwei Seiten das Feuer wirken kann. Das Schußloch sollte auch so hoch angelegt sein, daß kein Gegner von außen mit dem Bajonett hineinstoßen oder schießen kann. Niemand schießt ohne genau zu zielen, da die Munition bei diesem Kampf so wertvoll ist wie das Leben.

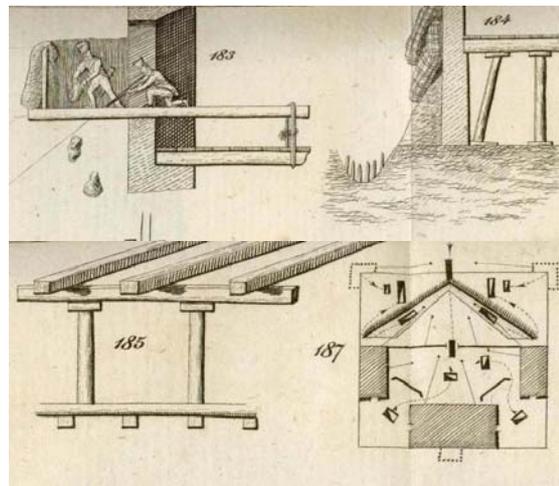


Abbildung 6: Schützenauftritt (Fig. 185); Verteidigung eines Gehöftes (Fig. 187, Blesson, Tafel 5)

Jedes Feuerloch wird mit 2 Mann besetzt. Hat der erste Schütze geschossen tritt er zurück um den Platz für den anderen Schützen frei zu machen. Dauert das Gefecht lange an, so werden die Schützen abgelöst um sich auszuruhen, die Gewehre zu reinigen, die Läufe auszuwaschen und die Steine zu wechseln.

Führt man einen **Angriff** gegen einen Gegner, der einem von der Stärke überlegen ist, so meide man tunlichst die Ebene und trachte danach dabei die Geländevorteile für sich auszunutzen. Im Feueregefecht kann man dem Feind die höchsten Verluste beibringen (und seine Verluste gering halten) wenn man aus verdeckter Stellung feuert. Hierbei muß ein wohlgezieltes Einzelfeuer unterhalten werden.

Ein Massenfeuer wie im großen Krieg kann ein kleines Detachement nicht unterhalten. Dabei ist es ratsam den Feind an den Flanken oder im Rücken zu packen. Der Angriff hat den größten Erfolg wenn man überraschend zuschlägt und mit der wenigen Masse, die man hat an einem Punkt zuschlägt.

Im Kleinkrieg muß man sich damit begnügen den Gegner zu vertreiben oder durch Verluste zu schwächen (eine totale Vernichtung mag nur im großen Krieg gelingen).

Dieses kann auch ohne Gefecht gelingen in dem man dem Feind in der Flanke oder in seinem rückwärtigen Gebiet seine Rückzugs- und Nachschublinien abschneidet.

Ein anderes Mittel der Wahl ist der plötzliche Überfall.

Dafür bedarf es einer guten Vorbereitung durch gute Karten, Erkundung durch Schleichpatrouillen und Spione sowie durch Befragungen von Gefangenen und Überläufern und Reisenden. Der Erfolg der Aktion hängt auch davon ab unerkannt anzumarschieren. Deshalb hat sich die überfallende Truppe leicht zu machen.

Die Infanterie legt das Gepäck ab und die Kavallerie nimmt etwas Futter mit.

Die Artillerie fährt ohne Munitionswagen (nur die Munition in der Protze).

Um sich nicht zu verraten bleibt die Truppe zusammen und schickt keine Posten aus. Der Überfall selbst sollte von mehreren Seiten gleichzeitig erfolgen (am besten auf ein Zeichen hin). Kleine Überfälle werden bei Nacht, große bei Tagesanbruch durchgeführt. Wenn diese bei Tage ausgeführt werden, dann möglichst unter Ausnutzung der Elemente wie bei Nebel, Schneegestöber, Regen, Wind u.s.w.

Je weiter entfernt der Feind uns vermutet, desto leichter glückt der Überfall, da er die Vorsichtsmaßnahmen vernachlässigen wird.

Überfälle auf **Feldwachen** sind schwer weil diese damit rechnen und gewappnet sind. Überfälle auf **Biwaks** sind auch nicht einfach, weil die Soldaten unter Waffen sind und sich schnell sammeln können. Man begnügt sich hier damit die Artillerie zu ruinieren (vernageln), die Truppe zu verwirren und den einen oder anderen Offizier wegzufangen. Befindet sich ein Dorf beim Biwak so reiten kühne Reiter blitzartig hinein und stürmen das Haus vor dem eine Schildwache steht, da dort die Kommandierenden ihr Quartier haben und verbringen diesen dann schleunigst auf einem Handpferd aus dem Ort.

Überfälle auf **Kantonierungen** gelingen meist leichter, da der Feind oft keine Vorpostenkette aufgestellt hat und seine Quartiere im rückwärtigen Raum meist auch nicht in Alarmhäusern zusammengezogen hat.

Überfälle auf eine **Stadt oder Festung** sind mit großen Schwierigkeiten behaftet und haben nur Aussicht auf Erfolg wenn man sich am Anfang handstreichartig der Tore bemächtigt. Wenn man von den Lokalitäten im Inneren keine Ahnung hat braucht man mindestens einen verlässlichen Führer aus dem Ort. Überhaupt ist die Gefechtsleitung in einem Stadtgefecht sehr schwierig, da man kaum einen direkten Kontakt zur kämpfenden Truppe halten kann. Die gut instruierten Soldaten müssen sehr selbständig handeln. Die Kavallerie jagt durch die Straßen um

Verwirrung unter den gegnerischen Truppen zu verursachen. Wenn gegnerische Geschütze genommen werden und sich bei der eigenen Truppe dazu ausgebildete Soldaten befinden, wirken diese entlang freier Straßen oder über Plätze gegen anrückende Truppen. Diese Gefechte in der Stadt sind meist mehr ein Morden als ein Fechten.

Überfälle und Hinterhalte

Damit diese gelingen ist die Geheimhaltung das höchste Ziel. Der Anmarsch findet tunlichst in der Nacht statt um vor Tagesanbruch im Versteck zu sein. Diese Art von Operation setzt voraus, daß man genaue Kenntnisse von den Gewohnheiten des Feindes hat. Wann er welche Wege zu welcher Zeit benutzt und wie stark gewöhnlich seine Abteilungen sind. Wald und Gebirge eignen sich vorzüglich für solche Verstecke, aber auch Gegenden in denen sich nur eine Straße befindet.

Im offenen Gelände ist eine solche Aktion schon schwieriger auszuführen als im durchschnittenen Terrain. Die Waffe der Wahl ist dabei die Infanterie (die Kavallerie erhöht den Effekt wenn sie mitwirkt).

Will man eine Abteilung auf dem Marsch ausheben, so wartet man in aller Ruhe im Versteck ab und läßt den Feind herankommen und soweit passieren bis man ihn in der Flanke packen kann. Am günstigsten ist es wenn man den Gegner nötigt, bedingt durch die Morphologie des Geländes, eine schmale Front einzunehmen. Dann bricht auf ein verabredetes Zeichen hin die Truppe von mehreren Seiten gleichzeitig hervor. Dies führt auch dazu, daß der Überfallene in der Hektik nicht weiß wohin er sich zuerst wenden soll. Wenn ein Ort überfallen werden soll, so besetzt die Infanterie die Ausgänge und läßt niemanden entkommen und die Kavallerie jagt in den Ort und bemächtigt sich des Feindes.

Um einen Hinterhalt zu legen kann man mit vielerlei List vorgehen.

Zum Beispiel lockt man den Gegner in einen Hinterhalt in dem man einen Rückzug vortäuscht und den Feind dazu verführt ihm zu folgen.

Dies gelingt umso leichter je sorgloser dieser unseren weichenden Truppen folgt. Dazu neigen besonders junge unerfahrene oder sieges- und branntweintrunkene Truppen die auf Beute aus sind.



Abbildung 7: Spanischer Überfall auf Mameluken in Madrid als Beispiel für einen Volkskrieg (Goya)

Wenn die sich zurückziehenden Truppen die eigenen im Hinterhalt liegenden Truppen passiert haben, machen sie auf ein Zeichen hin Front und eröffnen das Feuer. Gleichzeitig brechen die seitlich im Versteck liegenden Abteilungen hervor. Hier kann auch die Artillerie zum Einsatz kommen. Sie feuert einen Schuß mit Kartätschen auf den Punkt, wo der Gegner am dichtesten zusammengeballt ist und rückt dann aber unverzüglich ab. Eine andere Möglichkeit besteht darin Falschmeldungen über einen Transport von Lebensmitteln oder anderem Nachschub dem Feind absichtlich in die Hände gelangen zu lassen. Die Information soll derart sein, daß er dazu verleitet wird einen bestimmten Weg im Anmarsch zu nehmen, auf dem sich ein günstiges Gelände für einen Hinterhalt befindet. Es können auch mehrere Hinterhalte hintereinander gelegt werden, da kaum ein Gegner damit rechnet so kurz danach nochmal nach der gleichen Methode gepackt zu werden. Allgemein gilt: Kavallerie kann man am leichtesten in einen Hinterhalt locken, da sie von Natur aus sorgloser vorgeht weil sie sich auf die Schnelligkeit der Pferde verläßt. Die Infanterie ist da schon mehr an die Vorsicht gewöhnt. Artillerie wird zum Opferlamm wenn sie nicht von den anderen Waffen geschützt wird.

Von den Märschen der Parteien (d.h. den kleinen Abteilungen)

Wenn eine Partei abmarschiert so ist immer zu prüfen ob, ausreichender Munitions- Proviant-, Fourage-Vorrat auf mehrere Tage mitgenommen wird und eine Überprüfung des Zustandes der Waffen und der Pferde vorgenommen worden ist. Jeden Marsch muß eine gute Vorbereitung anhand von Karte und Beifügung geeigneter Führer (ggf. auch eines Landmannes unter Bewahrung) zugrunde liegen. Bei größeren Detachements von einigen tausend Mann ist eine Kommandierung eines Stabsoffizieres angezeigt. Ein unbekanntes Gelände wird auf dem Marsch

(aber auch sonst) nur betreten wenn es vorher abgesucht wird. Deshalb soll auf dem Marsch auch hier ein Vortrab, Flankendeckungen und ein Nachtrab gebildet werden. Da im Kleinkrieg in der Geschwindigkeit des Marsches ein großer Vorteil liegt, sollte dieses geübt werden (1 Meile in 1 Stunde). Um schneller voran zu kommen kann die Infanterie auch gefahren werden (oder zumindest ihr Gepäck und die Schwächlichen). Eine andere Möglichkeit ist das Festhalten an den Steigbügeln der Kavalleristen oder das rückseitige Aufsitzen.

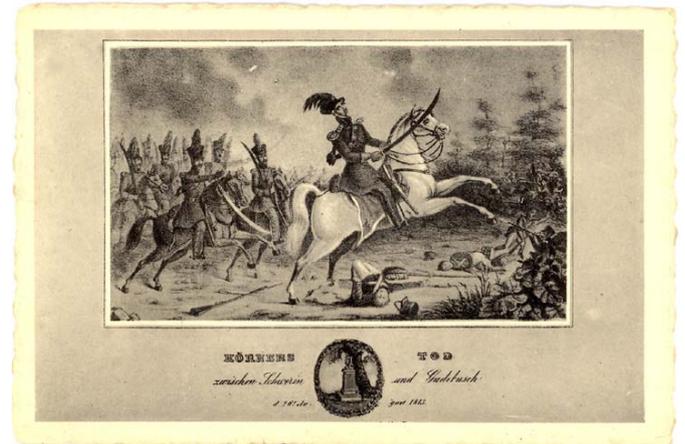


Abbildung 8: Romantische Ansicht von Körners Tod im August 1813 bei einem Überfall auf einen französischen Train

Vom Schutzgefecht

Bei diesen Operationen werden mobile oder immobile Gegenstände beschützt.

Bei den unbeweglichen Gegenständen kann es sich um Geländepunkte wie Pässe, Brücken, Furten handeln (über diese ist schon weiter oben gesprochen worden)

Andere Objekte wären **Magazine, Depots, Fabriken** und ähnliches.

Hier gilt wie bei der Verteidigung von Orten, Vorposten aufzustellen und Patrouillen auszusenden um nicht überrascht zu werden. Die Zugänge der Orte sind sehr prekär und sollten durch Verbarrikadieren und Unzugänglich machen z. Beispiel durch Herbeiführen einer Überschwemmung reduziert werden. Die anderen Punkte entsprechen sinngemäß denen der Verteidigungen von Häusern weiter oben beschrieben. Wenn der Feind eingebrochen ist oder damit zu rechnen ist so müssen Vorbereitungen getroffen worden sein das wertvolle Gut in Sicherheit zu bringen. Dafür müssen ausreichende Fuhrwerke bereitstehen. Wenn das nicht möglich ist so muß wenigstens der Inhalt der Magazine unbrauchbar gemacht werden, daß der Gegner keinen Nutzen daraus ziehen kann.

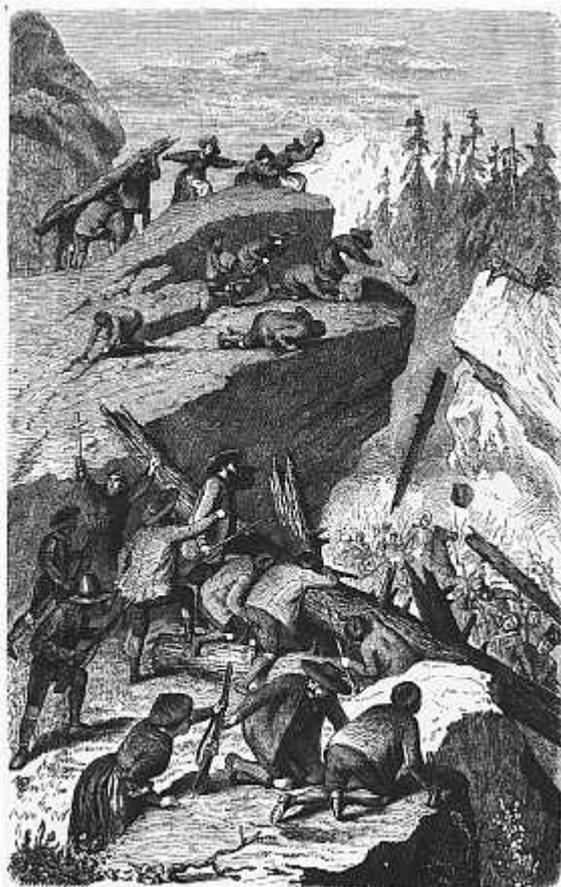


Abbildung 9: Überfall der Tiroler in der Sachsenklause 1809

Beim Schutz von **beweglichen Transportzügen** zu Lande wie Schlachtvieh, Ersatzmannschaften, Fourage u.ä. sind selbige ob ihrer Länge und Schwerfälligkeit nur sehr schwer zu schützen. Deshalb muß es das vorrangige Ziel sein den Feind vorher aus dem Gebiet zu vertrieben, durch das die Kolonnen ihren Weg nehmen wird. Ist dieses nicht auf der ganzen Strecke möglich, so muß dies in Teilabschnitten geschehen. Ein Transport wird erst auf ein Teilstück des Weges geschickt wenn dieses Segment dann bis zur nächsten Etappe feindfrei ist. Dann wird abgewartet bis die nächste Etappe frei ist usw. Wenn ein Wagenzug von tausend Wagen eine Länge von 2 Meilen einnimmt, so ist es ratsam diesen in mehrere Teile zu trennen und mit diesen zu disponieren, damit die Bedeckung eine Chance hat diesen noch einigermaßen beschützen zu können ohne sich ganz zu verteilen. Um die Festigkeit der Kolonne zu erhöhen erstellt jeder Bedeckungsoffizier eine Liste des Wagenzuges und vergibt jedem Fuhrwerk eine Nummer und Position in der Kolonne.

Jede Gruppe von 10-15 Wagen erhält einen Unteroffizier als verantwortlichen Führer. Dieser ist verantwortlich, daß die Marschordnung eingehalten wird und das z. Beispiel in der Nähe der Pulverwagen nicht

geraucht wird. Die wichtigen Wagen mit wertvoller Ladung (zum Beispiel die Geldwagen) fahren an der Tête da dort die Chance am größten ist mit den Wagen bei einem Überfall noch durchzubrechen. Zerbrochene Wagen werde aus der Kolonne geworfen und die Ladung auf die Übrigen oder die Vorratswagen verteilt. Auf breiten Chausseen kann zu zweien nebeneinander gefahren werden wenn die Wegstrecke es auf mindestens eine Stunde ermöglicht (sonst ist das Auffächern und das Einfädeln zu langwierig und der Aufwand lohnt sich nicht). Gefährliche Engstellen werden gesichert und dann nur von kleinen Abteilungen von 50 Wagen durchfahren. Dann wartet die Abteilung bis die folgenden Gruppen auch aufschließen und setzen den Marsch dann fort. Überhaupt ist es ratsam an der Tête ein Pionier-Kommando zu platzieren das ggf. Brücken und Wege instandsetzt oder alle Arten von Hindernissen beseitigt.

Wird bei Einbruch der Nacht nicht ein schützender Ort erreicht muß eine Wagenburg durch dichtes Auffahren der Wagen mit geringem Abstand gebildet werden.

Größere Wagenburgen können Geschütze in den Ecken erhalten.

Dieses Formieren sollte vor Abfahrt wenn möglich geübt werden. Falls es zum Überfall auf dem Marsch kommt ist mit höchstem Tempo weiterzufahren und achtzugeben, daß die Fuhrknechte beim ersten Schuß nicht Reißaus nehmen oder die Stränge abschneiden und davon reiten.

Bei der Bedeckung von **Wassertransporten** wird wie bei Landtransporten verfahren, nur das hier die Bedeckung an Land marschiert und nicht auf den Booten und Kähnen mitfährt um den Gegner ggf. am Ufer besser aufzuspüren als das von Boot aus möglich wäre. Die Übergangspunkte wie Furten und Brücken bieten die meisten Gefahren. Diese müssen vor dem Erscheinen der Kähne besetzt werden, damit nicht von hieraus der Transport bekämpft werden kann und diese Querungen müssen bis zum Passieren des Transportes gehalten werden. Bricht der Feind doch bis zum Fluß durch, so suchen die Boote hinter Inseln oder am gegenüberliegenden Ufer Schutz.

Werden **Kriegsgefangene eskortiert**, so werden diese in Reih und Glied gestellt und marschieren ganz militärisch um sie besser überwachen zu können. Neben der Kolonne reitet alle 8-10 Glieder ein Berittener. Der Haupttrupp der Bedeckung befindet sich in der Mitte des Zuges. Ansonsten sind die Maßnahmen des „normalen Marsches“ in Anwendung zu bringen. Sollte es zu

Widersetzlichkeiten und Aufruhr kommen, so sind die Rädelsführer sofort zu isolieren und unter besondere Überwachung zu stellen. Überhaupt haben Gespräche unter den Gefangenen zu unterbleiben (das gilt auch im Nachtquartier) da so leichter das Besprechen von Komplotten verhindert wird. Des Nächts werden die Gefangenen in festen Häusern, am besten in solchen aus Stein, eingeschlossen. Im Zimmer der Gefangenen brennt immer ein Licht damit man sie von außen gut im Blick hat.

Die Gefangenen sollen dem morgendlichen Laden der Gewehre zusehen, damit sie gewahr werden, daß sie mit dem scharfen Schuß rechnen müssen wenn sie revoltieren oder versuchen zu fliehen.

Das Beschützen von Bauten und Tätigkeiten. Bei der Fouragierung unterscheidet man das Bedecken der Aktion und die Tätigkeit selbst. Zweckmäßig ist es hierfür so zu planen, daß man vor der Dämmerung mit Fourage wieder hinter die eigenen Linien gelangt. Um den Feind von dem Orte den man dafür ausersehen hat abzulenken, alarmiert man ihn dafür an einem anderen Ort. Um die Arbeit zu beschleunigen marschieren man in mehreren Kolonnen zum Fouragieren ab. Jede Abteilung marschiert, wenn sie ihre Arbeit beendet hat, sofort zurück und wartet nicht auf die anderen Kommandos. So geht nicht alles verloren wenn der Feind doch noch rechtzeitig zum Platz kommt. Beim Fourage machen trockener Art (Getreide) verwende man nur zuverlässige Leute, weil das in Beschlagnehmen des Getreides in den Höfen und Magazinen der Dörfler sonst in ein wildes Plündern ausarten kann. Die Bedeckung dieses Dienstes sollte nicht vernachlässigt werden weil diese Kommandos recht wehrlos und auf dem Rückweg sehr schwerfällig sind. Für diese weitläufige Aktion eignet sich Kavallerie recht vorzüglich zumal so die verstreuten Kommandos schnell gewarnt werden können wenn der Feind gesichtet wird. Aus diesem Grund sollten auch die Fourage-Kommandos beritten sein, weil sie so dem anrückenden Gegner noch entweichen können. Für das Bedecken von Kommandos für Brücken-, Schanz- oder andere Kriegsbauten gilt hier dasselbe wie oben.

Wenn **der Angriff** auf obige Kommandos des Feindes unsererseits vorgenommen werden soll, so ist dies leichter zu bewerkstelligen als diese zu verteidigen.

Der Angreifer kann sich konzentrieren, der Verteidiger ist zerstreut. Wir können den Zeitpunkt und Ort bestimmen, der Verteidiger muß überall und immer in Bereitschaft sein. Beim Angriff auf diese Kommandos ist es

immer wichtig gute Kenntnisse des Geländes und der Wege zu haben. Im eigenen Land sind diese naturgegeben leichter zu erhalten als im Feindesland. Hierzu ist es hilfreich meine Ausführungen im Text zum Generalstab ergänzend zu lesen. Für Überfälle braucht man Geduld und kaltes Blut und Zähigkeit in der Ausführung. Beim Rückzug ist es meist nicht so schwierig, da der Feind sich nicht so weit von seinen zu schützenden Objekten bewegen darf, weil er ja nie weiß ob nicht noch ein anderer Angriff später erfolgt.

Der Angriff auf **Landtransporte** ist ein leichter wenn der Feind nachlässig ist und sich in Grüppchen auflöst oder eine schwache Bedeckung hat. Ist die feindliche Bedeckung stark und der Konvoi lang, so lassen wir die Masse durch und fallen nur über die letzten Wagen her und setzen uns ab. Ist die Bedeckung schwächer, so greift man die Spitze und die Flanken gleichzeitig an ohne Gefahr zu laufen ausflankiert zu werden. Während ein Teil die Bedeckung beschäftigt, bricht ein Trupp zu den Wagen durch (am besten die Berittenen) und feuert die Pistolen ab. Der ideale Zeitpunkt für einen Angriff ist wenn die Kolonne unaufmerksam oder abgelenkt ist weil sie mit anderen Dingen beschäftigt ist. Zum Beispiel wenn das Wetter schlecht ist (Schneesturm, Regen & Wind) oder sie sich gerade in einer Engstelle befindet. Ggf. kann man den Gegner mit einer List nötigen einen für ihn unvorteilhaften Weg zu wählen in dem man sich absichtlich mit einem Kavallerietrupp im nächsten Ort zeigt wo der Transport nächstigen will.



Abbildung 10: Train auf dem Marsch

Wenn man Glück hat wird nun vom Transport eine für ihn unvorteilhafte Strecke gewählt oder gar genötigt einen Nachtmarsch zu machen. Gelingt der Streich versucht man so viel wie möglich in Sicherheit zu bringen (die Geldwagen mit doppelter Bespannung versehen und als erstes im Trab abfahren). Branntweinfässer schlägt man entzwei weil sonst das Ganze nur in einem Gelage endet. Was man nicht mitnehmen kann zerstört man. Wenn möglich dafür Pioniere mit Äxten beritten

machen und mitnehmen. Die Fuhrknechte werden niedergehauen, die Pferde abgestochen und die Wagen wenn möglich in Brand gesteckt.

Ist man zu schwach um einen Konvoi aufzureiben, so begnügt man sich damit diesen überall zu beunruhigen, den Marsch zu verlangsamen (durch Sperren von Brücken und Defilees) und ihm das Leben sauer zu machen. Hat der Transport eine Wagenburg gebildet hat ein Angriff ohne Artillerie keinen Sinn und hat zu unterbleiben.

Für Angriffe auf **Wassertransporte** gilt sinngemäß das Gleiche nur muß man sich im Vorwege auf einen starken Geschützkampf von den Kähnen aus einstellen.

Am besten greift man einen Konvoi an, wenn er sich in einer Flußbiegung befindet oder getreidelt werden muß oder in Schleusen befindet, da er in solchen Situationen am langsamsten und verwundbarsten ist.

Dafür muß aber zuerst auf dem diesseitigen Ufer die Bedeckung niedergekämpft werden. Wenn sich Schiffe dann gefangen geben werden sie hinter Inseln oder in Buchten gezogen. Wenn nicht, so werden Sie mit den eigenen Geschützen in den Grund geschossen.

Bei der Ausführung von „**besonderen Aufträgen**“, müssen meistens die feindlichen Linien durchbrochen werden um Kuriere oder Depeschen zu überbringen oder um belagerte Orte mit Munition und Nachschub zu versorgen. Hierfür eignet sich nur die Kavallerie. Diese kann nur die besten Pferde (keine maroden) dafür aussuchen und muß Verpflegung und Futter für mehrere Tage mitnehmen. Auch muß die Route gut geplant sein damit man die ganze Zeit unerkant bleibt (immer dicht zusammen bleiben). Man marschirt in der Nacht und lagert des Tags im dichten Wald. Überhaupt meidet man bewohnte Orte wie die Pest. Wer unterwegs als Verräter in Frage kommt wird niedergemacht oder mit hinweg geführt.

III. Teil: Vom Rekognoszieren

Diesen Teil werde ich etwas kürzer fassen, da vieles vom dem was bisher ausgeführt wurde auch in diesem Bereich sinngemäß zur Anwendung kommt.

Man kann den Feind selbst beobachten, was taktisch wäre (z. Beispiel um in Erfahrung zu bringen wie seine Stärke ist oder wie die Zusammensetzung der Waffen beschaffen ist oder was er beabsichtigt zu tun).

Die andere Art der Rekognoszierung bezieht sich auf das Terrain (dieses wäre dann von topografischer Natur). Hier erkundet man die

Geländeverhältnisse auf Gangbarkeit für den Marsch, die Fruchtbarkeit für die Versorgung oder im Hinblick auf die Brauchbarkeit zum Stellungsbau oder zum Gefecht.

Diese Art der Erkundung wird tunlichst von Generalstabsoffizieren übernommen.

Allgemein kann man anmerken, daß diese Art der Erkundungs-Patrouillen durch Kavallerie ausgeführt werden soll, da diese schneller und beweglicher sind.

Dieses sollte, wenn immer möglich, heimlich geschehen. Deshalb sendet man nur kleine Abteilungen aus (die sich leichter verbergen können). Dazu marschirt man abseits der Wege und Orte und das möglichst nachts und lagert am Tage im dichten Unterholz.

Überhaupt geht man möglichst jedem Gefecht aus dem Weg und kehrt auf einem anderen Wege zurück als man gekommen ist.

Wenn man nicht direkt mit der Truppe die benötigten Informationen erhalten kann,

so versucht man das Ziel durch Spione oder die Befragung von Reisenden oder Landsleuten zu erlangen (näheres dazu im Skript zur Generalstabsarbeit).

Ergänzend noch kurz angemerkt, daß es auch **Schleich-Patrouillen** aus nur 2 bis 3 Mann gibt, die sehr verdeckt (zum Teil kriechend) vorgehen um einzelne Punkte im Nahbereich des Feindes zu erforschen.

Die **Absuchungs-Patrouillen** haben eine Stärke von 6-12 Mann und visitieren einzelne Geländepunkte wie Gehölze, Orte, Pässe oder Brücken. Man nähert sich dem Objekt etwa bis auf 200 bis 300 Schritt und nur 1-2 Mann nähern sich weiter und sehen ob der Feind noch im Objekt ist. Wenn dieses Vorkommando zu erkennen gibt, daß keine Gefahr besteht, rückt der Rest nach.

Hat man durch in Augenscheinnahme oder durch Befragung der Bevölkerung die notwendigen Informationen erhalten, verfasst der Abteilungsführer eine Meldung und fügt der Klarheit wegen wenn möglich ein Kroki bei und sendet alsbald einen Boten zur eigenen Linie zurück. Kommt man nicht näher an den Feind heran, so kann man auch aus der Ferne durch die Anzahl der Lagerfeuer oder der Stellung der Vorposten oder durch sein Verhalten am Morgen (Appell, Trommelzeichen u.ä.) seine Schlüsse ziehen.

Einige letzte Worte zu **den**

Parteigängern.

Diese autark agierenden Formationen eignen sich besonders zum Volkskrieg, der in unübersichtlichem Gebirge oder Wald stattfindet. Beispielhaft möchte ich hier das Auftreten der Guerillas in Spanien, das Wirken

der Kosaken in Russland und die Bergbauern unter Andreas Hofer in Tirol nennen. In diesem Kleinkrieg kann sich das ganze Land im Besitz des Gegners befinden ohne daß er es doch ganz erobert und befriedet hat. Die Parteigänger sind zwar ganz frei in der Entscheidung was sie wo, zu welchem Zeitpunkt unternehmen, aber sie dürfen nie vergessen, daß sie den Krieg nie des Krieges willen führen.

Wenn er von den Bewohnern des Landes was benötigt, so muß er darum bitten oder, wenn er es nehmen muß, dafür bar zahlen.

Er muß bedenken, daß er nur mit Hilfe der Landeskinder seinen Kleinkrieg führen kann.



Abbildung 11: Spanische Guerillas überfallen einen französischen Posten - Beispiel für einen Parteigängerkrieg (Goya)

Bei der Zusammenstellung der Truppe sind höchste Ansprüche zustellen.

Idealerweise kommen die Leute aus dem Land und kennen sich mit den Besonderheiten der Region aus. Nur waffenfähige und zuverlässige Leute sind zu nehmen, da diese Kombattanten wirkliche Generalisten sein müssen.

Berittene (aber wenigsten welche die reiten können) und auch solche die halb Artillerist und Pionier sind wären ein Glücksfall. Hier kommt es nicht auf Masse sondern auf Klasse an, da man ganz auf sich allein gestellt ist und für alle Eventualitäten gewappnet sein muß. Jedes Mittel muß einem recht sein um zu seinem Ziel zukommen den Gegner zu schädigen. Eine gute Information über den Feind ist der Schlüssel des Erfolges. Der Parteigänger muß ein guter Kundschafter sein und seine Ohren überall haben. Versteht er sich auf die Frauenzimmer zu wirken, so wird es nicht sein Schaden sein. Was durch Weiber und Priester nicht zu erfahren ist, dürfte wohl ewig verborgen bleiben. Er bleibt nie lange an einem Ort und schlägt überraschend zu und verschwindet wieder. Die Frei-Truppen müssen überall und nirgends sein.

Kleine Streifkorps der Kavallerie haben nicht mehr als 100 Pferde um keine Probleme mit der Versorgung der Tiere zu bekommen. Wenn größere Kontingente gebildet werden so sind tunlichst auch Infanterie und berittene Artillerie dabei.

Mehr als 1000 bis 2000 Köpfe sollte die Truppe aber nicht zählen sonst hat sie mit den Nachteilen des „großen Krieges“ zu kämpfen, ohne dessen Vorteile zu genießen (Nachschub und Ersatz).

Sein Hauptstreben wird sein Munition, Waffen, Bekleidung und Versorgungsgüter aller Art dem Feind zu entwenden oder wenigstens zu zerstören.

Das Ausheben von Pferdedepots und Transporten, Parks, Trains, der Kassen und dergleichen wird sein tägliches Brot sein. Das Zerstören der Brücken, das Befreien von Gefangenen und die Entführung von feindlichen hohen Offizieren und Beamten sollte nicht ausgeschlagen werden wenn es möglich ist.

Misslingt eine Tat und wird die Gruppe gesprengt, so verläßt jeder für sich die Gegend sofort und man sammelt sich an einem verabredeten Ort um von Neuem anzufangen. Beim Annähern der eigenen Linien am Sammelpunkt sind verabredete Zeichen und Signale zu gebrauchen. Auch die Ausgabe von Legitimationskarten kann erwogen werden.

Anstelle eines Schlußwortes drei Zitate aus Decker:

„Diesem Kampf ist jeder Formalismus fremd und auch schädlich.

Der Phantasie darf in dieser Art des Krieges keine Fesseln angelegt werden.

Nur der Findige und Mutige wird in diesem Krieg bestehen.“

Quellen

Die Zitate aus dem Decker sind nicht unbedingt explizit gekennzeichnet, teilweise auch paraphrasiert.

1. *Carl. von Decker: Der kleine Krieg im Geiste der neueren Kriegsführung, Berlin, Posen und Bromberg (1828)*

Weiter zu empfehlen sind:

2. *Valentini: Die Lehre vom Krieg, 1. Band: Der kleine Krieg und die Gefechtslehre, 6. Auflage, Berlin 1833*
3. *Louis Blesson: Feldbefestigungskunst für alle Waffen, Berlin 1825*
4. *Johann von Ewald, Abhandlung über den kleinen Krieg, 1785*

Alle Werke sind bei Google-Books als Download zu haben.

Autor

Henrik Schaper
Schäferkampsallee 44
20357 Hamburg
<http://www.hamburg1813.de>

*alias Henri.P. H, Schaeffer, Capitaine d' État Major,
Officier de topographie, 32. Militaire Division*



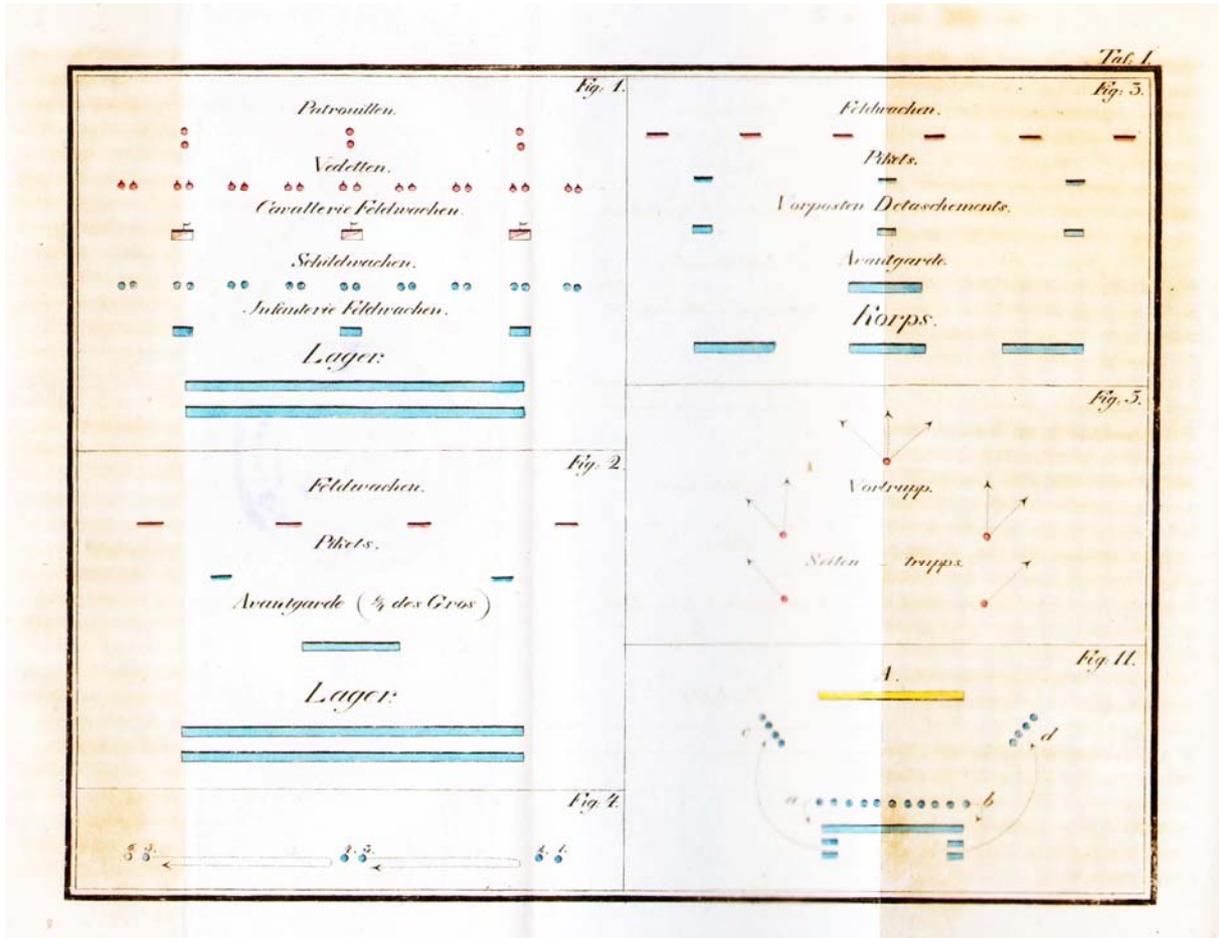


Abbildung 12: Fig 1: Gliederung der Vorposten der Kavallerie und Infanterie; Fig 2: Infanterie-Wachen vor einem Lager; Fig. 3 Feldwachen vor der Avantgarde eines Corps; Fig 4: Abstand der Doppelposten; Fig 5: Vor- und Seitentrupps; Fig. 11: Vorgehen gegen feindliche Infanterie (Decker, Kleiner Krieg, Tafel I)

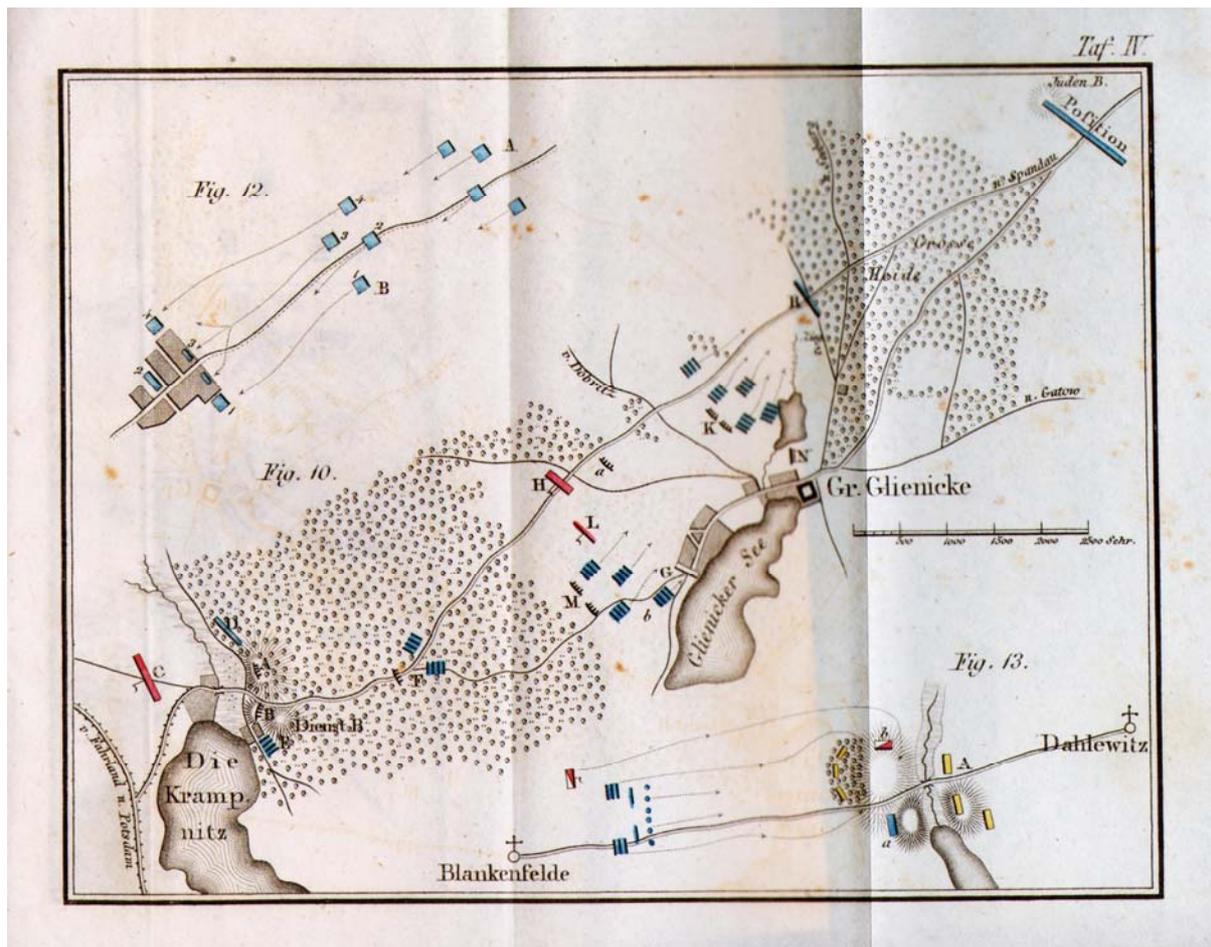


Abbildung 13: Fig. 11: Vorgehen eines Detachements von Krampnitz nach Groß-Glienecke (Decker, Kleiner Krieg, Tafel IV)