



Sapere Aude

13. Kriegsschule Zeilitzheim 2018

# Taktik der preußischen Feldartillerie 1813-15 nach C. v. Decker

„Wissen ist viel werth, Können ist mehr werth.“

Artillerie ist eine Hilfswaffe, die nur im  
Verbund mit anderen Waffen wirken kann!

## Materielle Einrichtungen

Maß 1 preußisches Pfund = 468g

Abkürzung lb = lat. Librum, pf.

Schreibweisen: x-pfündige Kanone oder  
x-Pfänder

### Im Felde

Kaliber

- Kanonen nach Gußeisen
- Haubitzen nach Stein

6-pfündige Kanonen, 6-fach bespannt

12- pfündige Kanonen, 8-fach bespannt,  
ca. 12 Mann, ca. 1/7 aller Kanonen

7-pfündige Haubitze, 6-fach bespannt

10-pfündige Haubitze, 8-fach bespannt

### Im Festungskrieg

zusätzlich

24-Pfänder

Mörser etc.

### Irregulär

3-Pfänder

Packmörser?

Britische und französische Geschütze etc.

## Formation

3 Artilleriebrigaden der Provinzen

Kompanien bzw. mobil gemachte  
(Feld)Batterien mit je 8 Geschützen, diese  
in:

Halbbatterie (4x)

Zug (2x)

### Leichte Fußbatterie

Auch: Leichte Fußartilleriekompanie

6 x 6-pfündige Kanonen

2 x 7-Pfündige Haubitzen

### Schwere Fußbatterie

6 x 12-pfündige Kanonen

2 x 9-Pfündige Haubitzen

### Reitende Batterie

Wie leichte Fußbatterie, alle Kanoniere  
beritten

### Haubitzbatterie

Im Juni 1815 bestanden 6 Haubitz-  
Batterien (Pr. Heer d. Befr. Kr., Bd. 3, S.  
404)

Mitte August 1813 war es nur eine  
gewesen. (Pr. Heer d. Befr. Kr Bd. 2, S.  
488)

### Angegliedert pro leichte Fußbatterie<sup>1</sup>

6 6pfünder Munitionswagen oder  
Kartuschwagen

4 Haubitz-Munitionswagen oder  
Granatwagen

1 Feldschmiede

2 Handwerkswagen inclus. Laboratorium  
oder Leiterwagen

Hebezeug

---

<sup>1</sup> Reglement 1812, s. 175

## **Bemannung einer 6-Pfünder Batterie:**

7 Offiziere, 26 Unteroffiziere, 177  
Kanoniere, 11 Handwerker, 1 Chirurgus, 2  
Spilleute  
Summa 224

## **Terrain für Manœuvrieren**

### **Praktikabel**

Ebenes, freies Gelände, Hänge bis 10%  
Steigung, lichter Hochwald ohne  
Niederholz

Brücken, Deiche, Wege und Chausseen  
mindestens ein Geleis breit

Modderbrücken über den Morast

Ponton- und Schiffsbrücken  
ausreichender Tragkraft

### **Inpraktikabel**

Sümpfe, Morast, Böschungen, Gräben  
(i.a. alle künstlichen  
Annäherungshindernisse), Befestigungen,  
Niederwald, bergiges Terrain mit steilen  
Hängen, Flüsse, Bachläufe mit steilen  
Ufern, Gärten

### **Eingeschränkt**

Coupiertes Terrain, Ortschaften, flache  
Furten

## **Schußarten**

### **Kanonen**

Kernschuß auf 400-500 S

Visierschuß auf 800-900 S

Rollschuß über 1100 S

Bogenschuß ab 800 S

Kartätschen bis ca. 600 S

### **Haubitzen**

Wurf

Rollschuß

Kartätschen mit geringer Wirkung

## **Effektive Reichweiten**

Sechspfünder: ca. 1200m

Zwölfpfünder; 1350m

Haubitzen: 1500m

## **Terrain für Schuß**

Eben oder leicht plongierend

Gute Sicht mindestens auf  
Kernschußweite, am besten mindestens  
1500 Schritt.

Ziele tagsüber direkt sichtbar; nachts nur  
bei Bettungen oder kurze Entfernungen  
mit Kartätschen möglich.

## **Evolutionen der Batterie<sup>2</sup>**

Ähnlich der Infanterie, zum Beispiel:

### **Marsch:**

Batterie Marsch!

Kolonne zu einem im Marsche (auf  
Chausseen)

Kolonne zu zweien im Marsche (nur auf  
dem Feld)

Batterie – halb rechts Marsch!

Batterie - rechts schwenkt – Marsch!

### **Auffahren:**

Aus der Kolonne in Linie (deployieren,  
entsprechend rechts- und links  
aufmarschiert) :

Aus der Kolonne zu zweien

Beim Vorgehen in Linie:

Batterie halt! Im Avanciren – Protzt ab!

### **Abmarsch**

Batterie halt! Zum zurückgehen – Protzt  
auf!

---

<sup>2</sup> Reglement 1812, vierter Abschnitt, Aufstellung  
einer Batterie etc., S. 174 ff.

## Fechtweisen

Geschlossen = Batterieweise, für alle Batterien

Offen = Zugweise, nur für Sechspfündige Fußbatterie und reitende Artillerie, dem zerstreuten Gefecht der Infanterie entsprechend.

### Wirksamkeit des Feuereffektes

Bei ihr kommt das Unterschätzen der Entfernungen seltener vor, als bei der Infanterie und Kavallerie, theils weil alle ihre Uebungen darin zweckmäßiger sind, theils weil die Offiziere und nicht die Leute darin zu bestimmen haben.

Beim 12pfünder. Mit Vollkugeln auf 1500 Schritt von 100 Kugeln 20; auf 1300 Schritt 30; auf 1000 Schritt 40; auf 800 Schritt 46; auf 400 Schritt würde kaum eine Kugel fehl gehen, aber die Artillerie wird auf diese Entfernung zu schießen nicht geübt.

Beim 6pfünder. Auf 1200 Schritt von 100 Kugeln 27 Treffer; auf 1000 Schritt 36; auf 800 Schritt 42; auf 400 Schritt wahrscheinlich 80 bis 90, wenn der Versuch gemacht würde.

Bei der Feldhaubitze, in einem Quadrat von 20 Schritt Seite: Auf 1500 Schritt von 10 Wurf 20; auf 1400 Schritt 25; auf 1000 Schritt 33; auf 900 Schritt 36 **Granaten**.

Die Wirksamkeit der **Kartätschen** ist im Kriege gar keiner Berechnung unterworfen, weil sie von zu vielen Nebenumständen abhängt.

Durch Anwendung der **Rollschüsse** und Rollwürfe kann die Artillerie ihre Wirksamkeit unter Umständen auf Vierdrittel bis auf das Doppelte erhöhen. Die Rollwürfe mit Feldgranaten sind noch großer Verbesserungen fähig.

### Feuer der Artillerie

1) Das langsame (rollende) Feuer. Es fängt von einem Flügel einer ganzen Batterie an, und läuft Geschützweise in mäßigen Pausen nach dem anderen Flügel.

2) Das Zugfeuer. Jeder Zug (2 Geschütze) feuert für sich, nach dem Kommando des Offiziers, der hier das Tempo zu bestimmen hat.

3) Das Schnellfeuer. Jedes Geschütz feuert auf eigene Hand; besonders ist dies beim Kartätschfeuer üblich.

4) Das Batterief Feuer. Mit allen Geschützen einer Batterie zugleich. (Generalsalve

### Fehlschüsse

Die Hauptursachen zu allen Fehlschüssen bei jeglicher Feuerwaffe bestehen (wenn sonst die Waffe gut und die Munition brauchbar ist):

1) In dem Unter-, nicht Ueberschätzen der Entfernungen, d. h. wenn das durch das aufgeregte Gemüth erweiterte Auge die Gefahr größer steht und den Feind viel näher glaubt, als er ist.

2) In der Uebereilung, mit welcher geschossen wird, wodurch Ruhe und Ordnung verloren gehen.

3) In dem absolut schlechten Zielen, das offenbar um so schlechter ausfallen wird, je aufgeregter die Gemüther sind, oder wenn das Ziel sich bewegt, in Rauch, Nebel und Staub gehüllt ist

## Platzierung (Aufstellungspunkte) und Taktik

### Kanonen

#### Allgemein

Offenes Schußfeld, direkte Sicht

Vorderhang / Hügelkuppe, vorzugsweise leicht plongierend

Bergauf ungünstig

#### Defensiv

Artillerie hat das erste Wort!

Maskierung durch Infanterie / Kavallerie

Blendung durch Gebüsch etc.

Schutz gegen Enfiladen der  
aufgefahrenen Batterie

Vorzugsweise vor der Front in Reichweite  
des Kartätschfeuers ein Morast, Graben,  
Bach...

Eine Batterie darf niemals die eigenen  
Truppen überflügeln.

Die Truppen werden zwischen den  
Batterien eingefügt, nicht umgekehrt!

Keine Massierung von mehreren  
Batterien, sondern nur einzelne Batterien!

Reservebatterie muß verfügbar sein!

Abstände der Batterien in  
Kartätschschußreichweite, d.h. max. 800  
S.

Offensive aus der Verteidigungsstellung  
muß jederzeit möglich sein.

Sparsamer Gebrauch der Geschosse, wer  
sich in der Defensive verschossen hat, ist  
verloren!

Soutien der Infanterie / Kavallerie!

#### **Offensiv**

Ebenes Terrain, harter Boden

Gestaffelte Aufstellung von Artillerie,  
Infanterie, Kavallerie vermeiden!

Leichte Fußbatterie zur Infanterie

Schwere Fußbatterie unterstützt  
anfänglich den Angriff (Positionsartillerie)

Auf- und Abprotzen kostet Zeit

Reitende Artillerie zur Kavallerie

Prolonge nur auf kurze Distanzen  
möglich.

Bewegung der Infanterie nicht behindern:

2-3 Batterien vor der Infanteriefronte  
zusammenfassen,

Intervalle dazwischen 3-4  
Bataillonsfronten

Angriffsbatterien bleiben immer unter dem  
Schutz der anderen Waffen!

#### **Haubitzen**

Mehr Wert in der Offensive!

Niemals im zerstreuten Gefecht, zu  
geringe Wirkung!

Niemals so wie Kanonen einsetzen! Am  
besten aus der Kanonenbatterie  
herausnehmen:

8 Haubitzen in einer Batterie  
zusammenfassen!

Wirksam gegen große Massen,  
verschanzte und waldige Räume,  
Defileen, Dörfer etc. (s.u.)

## **Bestimmungen der Feldartillerie**

Die nachfolgenden, gekürzten Texte sind  
von Decker übernommen

#### **Fuß-Artillerie (schwere) in der Artilleriereserve**

Sie soll<sup>3</sup>:

- 1) Den Geschützkampf überhaupt mit Kraft,  
Nachdruck und Ausdauer führen.
- 2) Die schwächsten Punkte aller Stellungen  
(defensiv oder offensiv) verstärken.
- 3) Den Rückzug einer Armee durch Besetzung  
rückwärts gelegener Punkte sichern (nicht  
decken).
- 4) Die Vertheidigung einzelner Terrain- und  
anderer Gegenstände von Wichtigkeit  
basiren; z. B. bei Dorf-, Defilee-, Schanzen-  
Gefechten, Flußübergängen ic.
- 5) Die Hindernisse der Kunst durch die Gewalt  
ihrer Geschosse aus dem Wege räumen, und  
dadurch unserm Angriffe Bahn machen; z. B.  
Pallisaden, Wälle, Mauern und Thore  
einschießen :c.

#### **Fuß-Artillerie (leichte).**

Sie soll:

- 1) Bei den Infanterie-Divisionen Dienste  
leisten.
- 2) Während der Schlacht zu Umgehungen  
mitwirken, die unter den Augen des Feindes  
geschehen.

---

<sup>3</sup> Vor allem den Bewegungen der Infanterie folgen!

- 3) Die Flanken der Stellungen durch seitwärtige Aufstellungen, und überhaupt durch kleine Offensivausfälle decken.
- 4) Die Masse der Geschützreserve einer Armee ausmachen.
- 5) Ueberhaupt da verwendet werden, wo es weniger auf ausdauernde Schnelligkeit der Bewegung, als viel, mehr auf ausdauerndes Geschützfeuer ankommt, und das Terrain den Gebrauch der 12Pfünder verbietet.

### **Reitende -Artillerie**

Sie soll:

*I. Für alle Theile der Schlachtordnung als Reserve dienen, und deshalb:*

- a) theilweise in der Geschützreserve stehen, um zur Unterstützung jedes einzelnen hülfbedürftigen Theils der Schlachtlinie gleichmäßig wirken zu können.
  - b) Jeglichen Geschützangel, für den Augenblick, und bis eine Ablösung von Fuß-Artillerie stattfindet, ersetzen.
  - c) Zu Umgehungen gebraucht werden, welche eine anhaltend rasche Bewegung erfordern.
  - d) Feindlichen Angriffen sich entgegen werfen.
  - e) Einzelne Infanterie-Angriffe begleiten, da wo Fußartillerie nicht so schnell folgen könnte.
  - f) Durch einen vereinten raschen Angriff die Schlacht entscheiden helfen.
  - g) Ueberhaupt da gebraucht werden, wo es weniger auf einen anhaltenden Geschützkampf, als vielmehr auf ausdauernde Schnelligkeit und auf Manövriren ankommt.
- II. Das Gefecht der Kavallerie begleiten und unterstützen (s. Gefechtslehre S. 98). Dahin gehört, daß die Reitende-Artillerie:*
- a) Die Attacke der Kavallerie (unter Umständen) vorbereitet.
  - b) Die Kavallerie bei solchen Expeditionen begleitet, wo ein hartnäckiger Widerstand des Feindes zu erwarten steht.

- c) Das ursprünglich schwache defensive Element der Kavallerie überhaupt verstärkt.
- d) Vortheile behaupten hilft, welche die Kavallerie errungen hat.
- e) Die Gunst des Augenblicks fesselt, um Waffenthaten vollbringen zu helfen, die ohne Mitwirkung von Geschütz scheitern würden.

*III. Im Kleinen, und Partheigänger-Kriege Dienste leisten.*

### **Haubitz -Batterien.**

Sie sollen:

- 1) Den Feind aus solchen Stellungen vertreiben, dem man nur durch Granaten beikommen kann.
- 2) Im bedeckten Terrain gebraucht werden, und namentlich beim Angriff von Wäldern und Defileen.
- 3) Gegen große feindliche Kavallerie-Angriffe wirken.
- 4) Den Angriff auf Verschanzungen und Posten vor, bereiten.
- 5) Brennbare Gegenstände von größerer Ausdehnung in Brand stecken.

### **Nachweisung**

1. *Bleckwenn, H.: Zur Ausbildung und Taktik der Artillerie; Altpreußischer Kommiss, Heft 41, Osnabrück: Biblio Verlag, 1982 - Vorlesungen und Manuskripte 1772-1804*
2. *Decker, Carl von: Die Taktik der drei Waffen: Infanterie, Kavallerie und Artillerie einzeln und verbunden. 2 Theile, Berlin 1828*
3. *Reglement Artillerie, Berlin, 1812, Wiesbaden: Reprint LTR*
4. *Decker, Carl von: Der preußische Taschenartillerist, Berlin 1828*
5. *Hoyer, Johann-Gottfried von: Allgemeines Wörterbuch der Artillerie: Supplement-Band 3, Berlin, 1831*
6. *Preußischer Generalstab (Hrsg.): Das Preußisches Heer der Befreiungskriege, Band 1-3, Mittler, Berlin, 1914*