Simulation mittelalterlicher Fehden

$\begin{array}{c} {\rm Dipl.\text{-}Ing.(FH)~Kapt.(AG)~Wolf~Scheuermann} \\ {\rm Forschungskontor} \end{array}$

Version v1.0 Hamburg, 2018

Contents

1	Einleitung										
2	3										
3	Die Simulation										
4	Das Schlachtfeld										
5	Erkenntnisse										
6	Schlußfolgerungen										
7	Quellen										

1 Einleitung

Schlachtfeldarchäologie ist in Deutschland noch ein sehr junges Thema, obwohl Deutschland übersäht mit Schlachtfeldern aller Epochen ist.

Natürlich interessierte mich als Schwertkämpfer [1], der des öfteren an nicht-choreographierten, wenn auch nicht authentischen, Massenschlachten mit bis zu 100 Leuten der "Schule für mittelalterlichen Schwertschaukampf" (SsK) teilnimmt, wie mittelalterliche Schlachten in der Realität abgelaufen sein könnten.



Figure 1: Massenschlacht mit SsK im Film "Das Geheimnis von Golombi", von Robert Kowalewski [2].

Hier steht nun nicht der Ablauf eines solchen Treffens, die Einzelheiten der Kämpfe Mann gegen Mann, im Vordergrund, sondern das Aussehen des Schlachtfeldes nach der Schlacht. Wo lagen Gefallene? Sind Muster zu erkennen, die z.B. den Frontverlauf widerspiegeln oder finden wir Haufenbildungen im Bereich der heftigsten Kämpfe? Wieviele Opfer kostete die Flucht der Unterlegenen in Relation zur Gesamtzahl der Gefallenen und wie verteilten sich die Toten über den Bereich?

Hier helfen Computerspiele wie z.B. Great Medieval Battles [3], das die Schlachten des Hundertjährigen Krieges simuliert. Der Spieler hat zwar begrenzte Eingriffsmöglichkeiten als Heerführer, aber die Armeen agieren selbständig und oft anders als geplant. Es gilt der dem alten von Moltke zugeschriebene Spruch, daß kein Plan die erste Feindberührung überlebt.

Auf jeden Fall erlauben solche Simulationen die Wiederholung von Schlachten, die trotz reproduzierbarer Ausgangsbedingungen oft andere Wendungen nehmen. Das ließ sich zur Beantwortung der oben gestellten Fragen ausnutzen.

2 Die Ausgangslage

Wir wählten als überschaubares kleines Scharmützel die Schlacht von 1337 auf der Insel Cadzand. Hier die Beschreibung aus Wikipedia [4]:

2.1 Die Schlacht von Cadzand

Die Schlacht von Cadzand im Jahr 1337 war eine kleine Schlacht im Hundertjährigen Krieg. Bei dieser Schlacht überfielen die Engländer die kleine flämische Insel Cadzand in der Absicht, eine Reaktion der ortsansässigen Garnison zu provozieren. Durch den einfachen Sieg hoffte Edward III., die Moral in England und die seiner Verbündeten auf dem europäischen Festland zu heben.

2.1.1 Hintergrund

Aufgrund von Verzögerungen bei der Aufstellung der Truppen in England war es Edward III. nicht gelungen, eine ausreichend große Armee für eine Invasion von Frankreich aufzustellen. Das eigentlich bereits für den Sommer geplante Zusammentreffen seiner Truppen mit denen seiner Verbündeten in den Niederlanden und dem Heiligen Römischen Reich verzögerte sich mehrfach. Lediglich eine kleine Truppe von 1450 Soldaten unter dem Kommando von Walter de Mauny auf 85 Schiffen mit etwa 2200 Seeleuten, vornehmlich beladen mit Wolle für den Export um die dringend benötigten Gelder für den Aufbau der Armee zu erlangen, war bereits auf dem Weg nach Hennegau. Edward benötigte dringend eine Demonstration seiner Absichten gegenüber Frankreich und der Schlagfähigkeit seiner Truppen. So befahl er de Mauny, mit seinen Truppen einen Überfall auf die Insel von Cadzand durchzuführen. Cadzand, heute durch Landgewinnung Teil des niederländischen Festlandes, gehörte zu dieser Zeit zu Flandern, einer teilautonomen Region Frankreichs.

2.1.2 Die Schlacht

Cadzand war eine sumpfige Insel mit einigen kleinen Fischerdörfern. Die Insel besaß keine strategische Bedeutung und auch keine Reichtümer, die einen Angriff oder die Plünderung gerechtfertigt hätten. Der einzige Grund für den Angriff bestand darin, dass es nahe dem wohlhabenden flämischen Hafen von Sluis lag und so als Köder für die Garnison dieser Stadt verwendet werden konnte. Dem Führer der englischen Truppen Walter de Mauny war dies bewusst. Nach einem gescheiterten Angriff auf Sluis am 9. November, zog er

seine 3.650 Mann zurück und landete auf Cadzand. Seine Truppen wüteten mehrere Tage lang auf der isolierten Insel.

Die Garnison von Sluis unter dem Kommando von Guy dem Bastard, einem unehelichen Sohn von Ludwig I. von Flandern, reagierte denn auch bald auf die Gewalttaten auf Cadzand. So setzte Guy einige Tage später mit seinen Männern von Sluis auf die Insel über, um die Truppen de Maunys zu stellen. Da der englische Kommandeur darauf vorbereitet war, formierte er seine Männer an einer vorteilhaften Verteidigungsposition auf der Insel. Nach einer kurzen, für beide Seiten sehr verlustreichen Schlacht wurde die flämische Garnison vernichtend geschlagen. Nur eine Handvoll der flämischen Truppen überlebten und konnte sich über das Meer zurückziehen. Unter den Gefangenen war auch Guy der Bastard von Flandern, der wenig später von Edward III. für 8000 £ freigelöst wurde und ab 1340 seinen Anspruch auf den französischen Thron unterstützte.[5]

2.1.3 Folgen

Militärisch hatte die Schlacht nur geringe Auswirkungen, zumal die Engländer die Insel kurz nach dem Sieg wieder verließen. Philipp VI. war bestürzt von den Ereignissen auf Cadzand und verfiel bald der festen Überzeugung, dass diese Niederlage nur durch Verrat unter den flämischen Verbündeten zu erklären war. Er reagierte mit einer Welle von Anklagen und Hinrichtungen gegen flämische Untertanen wegen Hochverrats. Dieser zuvor eher selten geäußerte Vorwurf sollte von da ab während seiner gesamten Herrschaftszeit noch häufig erhoben werden.

Edward III. spendete zehn Jahre nach dem Überfall auf Cadzand, als seine Beziehungen zu den Flamen freundschaftlicher und enger waren, eine Kapelle als Zeichen des Gedenkens an die Gräueltaten.

2.1.4 Sonstiges

In der französischen Nationalbibliothek befindet sich eine 85×90 mm große Miniatur mit einer Darstellung der Schlacht, (BNF, FR 2643). Die Miniatur befindet sich dabei auf fol. 42v der Chroniques des Franzosen Jean Froissart. Die Miniatur entstand ein Jahrhundert nach den Ereignissen und stellt somit keine historisch korrekte Abbildung der Ereignisse dar.



Figure 2: Miniatur aus den Chroniques von Jean Froissart.

3 Die Simulation

Die Schlacht von Cadzand ist Teil einer Kampagne im genannten Computerspiel, wenn auch mit viel geringerer Truppenstärke gekämpft wird.



Figure 3: Aufstellung zur Schlacht von Cadzand.

SCHLACHT VON CADSAND NOV 1337

French blue routed!	32	Infantery Club No Shield	32	Infantery Axe No Shield	32	Infantery Club No Shield	32	Archer Crossbow Club No Shield	=	128
English red Victory!	8	Knights Falchion Round Shield		Archers Club Longbow No Shield	32	Infantery Spear Round Shield		Infantery Falchion Round Shie		



Figure 4: Schlacht von Cadzand.

Die Schlacht geht in der Simulation eigentlich immer zugunsten der Engländer aus.

Man muß sich schon sehr ungeschickt anstellen um zu verlieren. Trotz zahlenmäßiger Überlegenheit der Franzosen fehlt es ihnen an Reiterei. Auch ist ihre Bewaffnung deutlich schlechter als die der Engländer. Und die Armbrustschützen sind schlecht im Hintergrund plaziert, so daß ihre Fernwaffen kaum zum Tragen kommen.



Figure 5: Siegreiches englisches Heer.

4 Das Schlachtfeld



Figure 6: Das Schlachtfeld nach der Schlacht aus der Vogelperspektive.

Im Computerspiel ist das Schlachtfeld in ein Gitter aufgeteilt, in dem der Spieler seine Kämpfer, die als Einheit um ein Banner geschart sind, bewegen kann. Rot dargestellt ist das Heer der Engländer mit vier Bannern, blau das Heer der Franzosen mit ebenfalls vier Bannern.

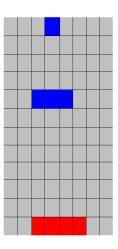


Figure 7: Das Gitter des Schlachtfeldes.

Das heißt aber nicht, daß die Kämpfe sich an diesem Gitter orientieren. Treffen zwei gegnerische Einheiten aufeinander, so hängt es vom Zufall ab, wie und wo das Gefecht sich entwickelt.

Das Gitter war jedoch hilfreich, die Lage der Gefallenen zu fixieren. Hier drei Beispiele des Ausgangs dreier verschiedener Schlachtverläufe.

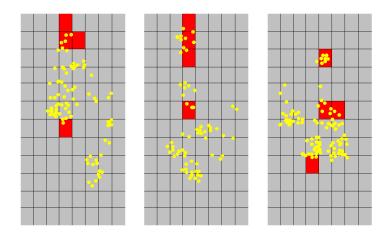


Figure 8: Drei Schlachtfelder.

5 Erkenntnisse

Die erste Beobachtung ist die, daß trotz der in Linie aufgestellten feindlichen Truppen die Gefallenen keine Frontlinie bilden, sondern immer in Haufen am Ort der heftigsten Kämpfe zusammenliegen.

Da die Toten nicht alle zur selben Zeit gefallen sind, stellen wir eine weite Streuung der Gefallenenhaufen über das Schlachtfeld fest. Auch gibt es immer wieder einzeln isoliert liegende Tote, die etwa von Pfeilschüssen getroffen, überrannt oder zusammengebrochen und ihren Verletzungen erlegen sind.

Zuletzt sehen wir viele Tote in Richtung der Flucht des unterlegenen Heeres liegen. Sie wurden bei der Verfolgung niedergemetzelt und stellen einen Großteil der Gefallenen.

Es ist zu vermuten, daß Massengräber nie allzuweit von den Gefallenenhaufen angelegt wurden, besonders nicht in schwer zugänglichem Gelände.

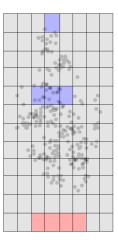


Figure 9: Überlagerung aller Gefallenenhaufen mit der Ausgangsstellung.

6 Schlußfolgerungen

Für die Schlachtfeldarchäologen bedeuten die Ergebnisse, daß selbst bei genauer Kenntnis der Lage und Orientierung eines mittelalterlichen Schlachtfeldes immer mit mehreren Massengräbern zu rechnen ist, deren Lage mehr oder weniger zufällig über das Areal der Schlacht verteilt ist. Daneben dürfte es auch immer isoliert liegende Tote geben.

7 Quellen

References

- [1] Wolf Scheuermann: Schwertschaukampf. Band 1: Grundlagentechniken. Version 1.4 Hamburg 2018
- [2] Robert Kowalewski: Das Geheimnis von Golombi. Kinderfilm mit Amateurschauspielern. Kowalewski Film 2014
- [3] Slitherine Ltd.: Great Medieval Battles. www.slitherine.com Computerspiel für PC 2010
- [4] Wikipedia https://de.wikipedia.org/wiki/Schlacht_von_Cadzand Internet 2018
- [5] Jonathan Sumption: The Hundred Years War.
 Volume 1: Trial by Battle.
 Faber and Faber
 ISBN 0-571-13895-0, S. 215f.
 London u. a. 1990