

Dopo di ciò si lascia ai singoli comandanti l'esatto adempimento del loro dovere, quello cioè di contribuire il più efficacemente alla pronta resa della piazza.

L'*Indipendenza* e il *Washington* si terranno all'isola di Busi finchè non saranno chiamati.

L'*Esploratore*, scovrendo il nemico, farà subito il giro dell'isola di Lissa, col segnale a riva, cominciando da Porto San Giorgio; in questo caso i due gruppi che battono Porto San Giorgio si metteranno in battaglia avanti il canale di Lesina, fuori il tiro di Lissa.

La flotta non corazzata si metta in seconda colonna, a denti, coi due gruppi suddetti.

Il gruppo delle corazzate che batte Porto Comisa si terrà in riserva per chiudere la flotta nemica tra due fuochi.

La chiara intelligenza dei fatti che si svolsero nei tre giorni 18, 19, 20 luglio intorno all'isola di Lissa esige una succinta descrizione dell'isola stessa e delle sue difese. Lissa è la più occidentale tra le terre dell'arcipelago dalmato. È alpestre e petrosa; i pochi abitanti contengono in due o tre villaggi; lunga 9 miglia, è larga 4; il circuito è circa 26 miglia; ha profondissimo il mare circostante. Gl'Inglese s'eran serviti di quel posto avanzato nel periodo napoleonico. Il Vicerè d'Italia avea cercato conquistarlo, con qual costrutto l'ho detto altrove. Gl'Inglese vi avevano innalzato alcune fortificazioni; d'onde i nomi britannici dei forti che più innanzi dirò. Tra Lissa e Lesina corre un canale che appunto si chiama il *Canale di Lesina*. Lissa ha tre porti; uno ha nome di *Porto San Giorgio*; è angusto. Il fondo vi supera le sessanta braccia; più verso levante c'è l'insenatura di *Porto Manego*; poi la costa volge per tramontana e offre la cala di *Porto Comisa*; una spiaggia aperta più in là chiamasi impropriamente *Porto Carober*.

Le fortificazioni del luogo vi sono di due specie, le une alte con molto comando sul mare, le altre basse.

Per quanto la ricognizione del capo di stato maggiore non fosse stata completa, era sufficiente. Le più ardue fortificazioni basse sono quelle di Porto San Giorgio; girano torno torno il porto. A destra è *Forte San Giorgio* con 17 pezzi: poi viene la batteria *Mamula* con 7, quindi la torre *Bentink* con uno, la batteria *Zupparina* con 4, la batteria della *Madonna* con 8, la batteria *Schmidt* con 4, infine (e