



## Formation militaire et paramilitaire Urbaine et zone vierge

Par TmTk2

### GUERRILLA URBAINE



Dans ce fichier, vous trouverez deux parties. La première concerne une formation théorique et très rapide aux techniques militaires et principes de base puis la seconde où j'ai repris les écrits de **Carlos Omarighela** (*manuel du guérillero urbain*), que j'ai quelque peu modifié afin de les mettre à jour. Les mesures de sécurité étant partout renforcées, il faut s'adapter.

**Afin d'éviter les amalgames et les crises cardiaques (éhéhé), on va considérer tous les objectifs ici cités, qu'ils soient humains, gouvernementaux ou matériels, comme « terroristes ». Ce fichier est une petite source d'information et d'explication pour qui veut une formation théorique et paramilitaire... ou comment donner des cauchemars à tout pays qui en subirait réellement et physiquement ses effets... ☺**

**Avant tout, je souhaite préciser que la guérilla n'est pas la technique de combat du faible mais du sage. La guérilla est une méthode de guerre destinée à frapper l'adversaire là où il ne s'y attend pas, lui causant des pertes conséquentes et des dégâts matériels non négligeables tout en préservant au maximum l'intégrité physique de nos assaillants et donc de minimiser au mieux nos pertes. La ligne de front est inexistante, la menace permanente.**

-----  
Quelques notions militaires :

## 01 - Communications

<< Visuel sur Charlie **R**oméo **O**scar Charlie **O**scar **D**elta **I**ndia **L**ima **E**cho >>

Mais que raconte-t-il ?? ... Première chose à savoir, la communication. On ne donne jamais son nom à la radio. JAMAIS son nom ni de prénom. De plus, les lieux importants ou les noms de personnes interpellées sont transmises en alphabet phonétique :

Chaque lettre d'un mot correspond à un mot. Ainsi, au dessus la phrase est : Visuel sur Crocodile. Voici la correspondance des lettres :

A = Alpha  
B = Bravo  
C = Charlie  
D = Delta  
E = Echo  
F = Foxtrot  
G = Golf  
H = Hôtel  
I = India  
J = Juliette  
K = Kilo  
L = Lima  
M = Mike  
N = November  
O = Oscar  
P = Papa  
Q = Québec  
R = Roméo  
S = Sierra  
T = Tango  
U = Uniforme  
V = Victor  
W = Wisky  
X = X-ray  
Y = yanki  
Z = Zulu (prononcez zoulou)

« Collationnez » veut dire : répétez...

A savoir :

**STATION DIRIGEE** : Le réseau est dit dirigé lorsque les stations secondaires doivent obtenir l'autorisation de la station directrice avant de communiquer entre elles.

**STATION DIRECTRICE** : C'est la station qui dessert en principe la plus haute autorité. Elle est chargée de faire appliquer les procédures.

**STATION SECONDAIRE** : Toutes les stations travaillent entre elles, selon les mêmes caractéristiques du système d'exploitation (fréquence)

**STATION RADIO** : Un appareil ou un ensemble de radios assurent la liaison.

**RESEAU LIBRE** : Le réseau est dit libre lorsque les stations peuvent communiquer entre elles sans autorisations préalables de la station directrice.

Fréquences de marche des TRPP 13, TRPP 11, TRPP 39 et PR4G : désolé je suis à la rigueur ok pour filer les recettes de bombes, les formations militaires, paramilitaires etc... mais je me refuse à communiquer les fréquences d'utilisation de nos postes de transmission. Si quelqu'un d'autre les communique tant mieux pour vous, moi c'est hors de question, ça reviendrait à trahir mon pays ; c'est strictement confidentiel défense mais surtout c'est un point que je ne violerais pas pour la sécurité de mes compagnons d'armes.

## 02 - NBC

### Définitions

NBC = Nucléaire bactériologique chimique.

Un toxique : C'est une substance chimique qui lorsqu'elle est dispersée en quantité suffisante peut provoquer la mort des hommes et contaminer le terrain. Efficace à très faible dose. Stable au stockage. Production massive aisée. Concentration efficace, facile à utiliser. Protection difficile.

### Les formes des agents chimiques :

- Liquide
- Vapeur
- Aérosol

### Les principaux agents chimiques :

Toxiques → Vésicants

→ Suffocants (chlore / phosgène)

→ Toxiques généraux → Toxiques sanguins (arsenic)

→ Toxiques cellulaires (cyanhydrique)

→ Neurotoxiques (produit A et G tabun, sarin)

Incapacitants → Physique  
→ Psychiques  
→ Irritants → Lacrymogènes  
→ Respiratoire  
→ Cutané

### Modes de pénétration :

- Cutané (peau)
- Percutané (blessure)
- Inhalation
- Digestion

En France, sont disponibles les ANP (appareils normaux de protection) et les ANP VP (appareils normaux de protection à vision panoramique) :



- **L'appareil ANP VP (2eme photo) :**
  - L'ANP peut être équipé d'un raccord souple pour placer la cartouche à distance dans un engin blindé.
  - Il peut être équipé par cliptage d'un microphone.
  - Il permet l'absorption de liquide (eau uniquement).
- **La cartouche filtrante :**
  - La cartouche filtrante protège contre tous les toxiques. Elle contient du charbon qui arrête les vapeurs, et du papier qui neutralise les aérosols.
- L'appareil normal de protection à visière panoramique filtre l'air avant qu'il n'entre dans l'organisme. Il protège la peau du visage des toxiques liquides.
- L'ANP est compatible avec les tenues S3P et Outre-mer.
- Il existe en 4 tailles.

## Description des armes chimiques

Une typologie des armes chimiques peut être établie à partir de critères médicaux, en fonction des effets de ces substances toxiques sur l'organisme. Cette typologie est d'autant plus effrayante que la défense chimique, en dépit de progrès certains, ne semble pas véritablement infaillible.

### *a) La forte létalité des agents de guerre chimique*

La frontière désormais ténue entre armes chimiques traditionnelles et armes à toxines incite à étendre la typologie des agents de guerre chimique à certaines substances issues des biotechnologies.

#### (1) Les gaz de combat

Les agents de guerre chimique se répartissent entre quatre catégories principales, en fonction de leurs effets sur l'organisme.

- **Les vésicants** se présentent sous forme de liquides épais, qui peuvent agir non seulement par inhalation, lorsqu'ils sont vaporisés, mais aussi sur la peau, dont ils détruisent les cellules. S'ils atteignent l'appareil respiratoire, ils causent la mort par asphyxie. La substance vésicante la plus célèbre est l'ypérite ou gaz moutarde, du nom de l'attaque allemande d'Ypres, en avril 1915 (5 000 morts et 15 000 blessés).

- **Les suffocants** (chlore, phosgène, diphosgène) se présentent sous forme de liquides plus volatils que les vésicants. Agissant exclusivement par inhalation, ils provoquent un oedème du poumon et l'asphyxie.

- **Les hémotoxiques** (chlorure de cyanogène, acide cyanhydrique) détruisent les globules rouges et ont pour effet secondaire un empoisonnement par l'arsenic. L'acide cyanhydrique était utilisé par les nazis dans les chambres à gaz.

- **Les neurotoxiques** (agents G : sarin, tabun, soman, et agents V, parmi lesquels le VX) provoquent la paralysie des muscles (notamment des muscles respiratoires). Ils sont dérivés d'ingrédients entrant dans la fabrication des insecticides, des engrais et de certains colorants.

**Notons que les effets produits par ces agents toxiques sur l'organisme dépendent de la dose reçue. Si la dose létale de l'ypérite est de 7 grammes, certains agents neurotoxiques ont une dose létale de 5 à 15 milligrammes.**

#### (2) Les armes chimiques à toxines

L'arsenal biologique est principalement constitué par le charbon, les toxines botuliniques et les entérotoxines du staphylocoque B. L'anthrax, ou bacille du charbon, cause la mort par septicémie ou toxémie (empoisonnement du sang). L'infection peut être d'origine pulmonaire, digestive ou cutanée.

L'épidémie locale de charbon observée en 1979, à proximité de l'usine chimique soviétique de Sverdlovsk, paraît attester la **collusion entre armes chimiques et armes biologiques**.

La frontière est, en réalité, beaucoup plus ténue entre armes chimiques et armes biologiques en ce qui concerne les **toxines**. A la différence des armes chimiques traditionnelles, fabriquées artificiellement, les toxines sont sécrétées par reproduction naturelle d'agents vivants, et peuvent être ensuite dispersées par un vecteur chimique. Ainsi ont été intégrées au champ d'application de la convention la ricine et la saxitoxine, inscrites au tableau 1 qui regroupe les substances les plus toxiques, dont les utilisations

industrielles civiles sont les plus rares.

Dispersées sous forme d'aérosol, comme les gaz de combat, les toxines de guerre ont des **effets létaux considérables** (75 à 100 %) , dans des délais rapides mais différés (entre un et cinq jours après l'attaque).

### **b) Les lacunes de la défense chimique**

Les mesures de défense reposent sur la détection, la protection, la décontamination, ainsi que sur des mesures médicales.

- **La détection** vise à donner l'alerte à temps pour pouvoir prendre des mesures de protection efficaces. Les moyens de détection s'appuient sur des technologies très diverses, du papier imprégné de réactifs qui se colorent au contact de substances toxiques, aux méthodes d'analyse par spectrométrie.

- **La protection** repose sur des moyens collectifs et individuels. Les moyens collectifs passent par le filtrage de l'air pénétrant dans les locaux confinés et dans les véhicules. Les blindés sont aujourd'hui, pour la plupart, équipés pour évoluer en atmosphère contaminée. La protection individuelle comprend un masque à gaz et des vêtements spéciaux, qui arrêtent les substances toxiques sans entraver les échanges thermiques avec l'air ambiant. Notons que les masques de protection de dernière génération permettent la transmission de la voix ainsi que l'absorption des liquides. Les nouveaux équipements de protection individuelle présentent le mérite de nuire aussi peu que possible à la performance des troupes. Le maintien, dans la durée, des capacités opérationnelles des combattants n'est cependant pas assuré, compte tenu du relatif inconfort de ces tenues.

- **La décontamination** concerne non seulement les personnels, mais aussi les matériels (véhicules, armes ...), les bâtiments, le sol et les végétaux. La décontamination des matériels doit être faite dans les heures qui suivent l'attaque. Elle s'effectue à partir de solutions décontaminantes et d'eau, et nécessite une main-d'oeuvre importante et entraînée. La décontamination d'urgence des personnels passe par l'application de "terre de Foulon", sorte de talc de couleur brune, susceptible d'absorber l'agent toxique.

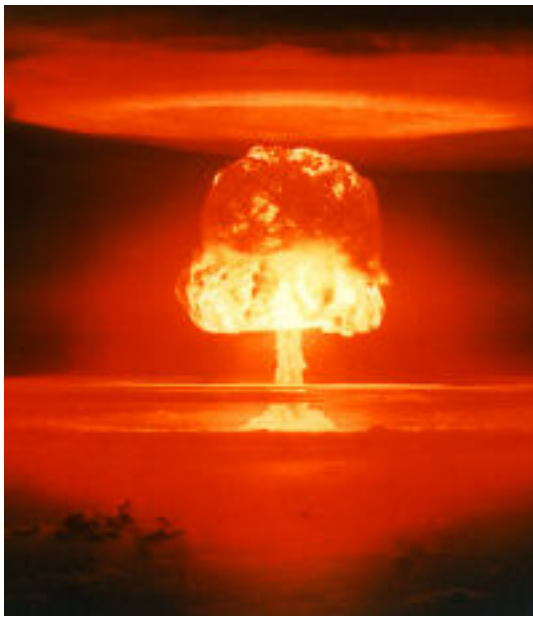
- **La défense médicale** est très complexe, car il n'existe pas d'antidote efficace contre tous les agents chimiques existants. Certains médicaments pris préventivement, sous forme de comprimés, diminuent l'effet des organophosphorés. Un autre antidote, que le combattant doit s'injecter en cas d'attaque, permet de supporter des doses élevées de neurotoxiques sans effet nocif à long terme. Cette thérapeutique donne au combattant la possibilité d'attendre son évacuation sanitaire, mais elle se traduit par la mise hors de combat temporaire du sujet traité. Notons enfin qu'il n'existe aucune thérapeutique appropriée contre les effets de l'ypérite.

La défense chimique, en dépit des progrès récemment accomplis, présente donc d'incontestables lacunes : en cas de diffusion d'agents persistants dans l'atmosphère, les troupes doivent procéder à la décontamination de leurs matériels au plus tard six heures après l'attaque, ce qui suppose d'interrompre le combat. Cet impératif introduit donc un **élément de vulnérabilité évident** dans la situation des troupes attaquées. Par ailleurs, il n'est pas établi que le combattant équipé d'une tenue de protection puisse, comme votre rapporteur le relevait précédemment, se livrer à des efforts très prolongés. Enfin, notons **l'importance primordiale de l'eau dans les processus de décontamination chimique**. La rareté des ressources en eau dans certaines régions du monde pourrait donc altérer l'efficacité de la défense chimique.

## 03 – le nucléaire

Lors d'une explosion nucléaire, on a :

- Un effet lumino-thermique ; un éclair intense qui peut durer plusieurs secondes et de la chaleur. 35% de l'énergie
- Un effet mécanique avec 50% de l'énergie ; secousses que l'explosion entraîne, un tremblement de terre, un violent vent
- Un effet radioactif avec 15% de l'énergie totale, dû au rayonnement nucléaire initial ((1 min) ; particules Alfa, bêta, gamma et neutron) et dû au rayonnement nucléaire résiduel (instantané et retombant).



Procédure à suivre : Se jeter au sol ou dans l'abri le plus proche et prendre la position de protection instantanée ; PPI : les bras croisés en hauteur, le visage plaqué au sol dans les bras, le corps parfaitement allongé.

Les particules alfa ont un pouvoir de pénétration très faible.

Les particules Bêta ont un pouvoir de pénétration faible. La peau, les muscles et ce, jusqu'à une minute.

Les particules neutrons peuvent traverser le corps. Portée : entre 1 et 2 kms.

Les particules gamma peuvent également traverser le corps mais ont une portée de 2 à 3 kms.

➔ Contamination externe : Dépôt de poussières contaminées sur le corps, la peau.

➔ Contamination interne : Boire de l'eau contaminée, par une blessure, par respiration. Pénétration de matières radioactives à l'intérieur de l'organisme.

➔ Contamination externe : Qui provient directement de la source.

## 04 - Le combat

Il y a **11 réflexes** à avoir dans l'ordre :

- S'orienter
- Observer
- Progresser
- Se protéger
- Se camoufler
- Apprécier une distance
- Désigner un objectif
- Communiquer
- Rendre compte
- Garder la liaison au sein du trinôme
- Tirer et lancer une grenade.

### Se protéger :

Un bon abri est un abri **VITAL** :

**V**oir (voir l'ennemi)

**I**nvisible (Ne pas être repérable par l'ennemi)

**T**irer (pouvoir ouvrir le feu)

**A**abri (être à l'abri des tirs ennemis)

**L**iaison (pouvoir garder la liaison avec les autres)

### Se camoufler :

A connaître par cœur ; un bon camouflage doit être : **FOME C BOT PADE** qui veut dire :

**F**orme fond (la forme ne doit pas être visible)

**O**mbre (Aucune ombre ne doit être perceptible)

**M**ouvements (ne pas se faire repérer)

**E**clats (éviter les éclats de verre de type montre, lunette etc..)

**C**ouleurs (couleur identique à celle de l'environnement)

**B**ruit (pas de bruit)

**O**deur (pas d'odeur type nourriture ou autre)

**T**races (effacez vos traces)

**P**ermanent (soyez prêt à y rester longtemps)

**A**dapté (adapté à votre mission)

**D**iscret

**E**ntretenu (pour votre confort)



### **Observer :**

Permanente, continue, totale : vue et ouïe.

### **Apprécier une distance :**

Désigner précisément un objectif

Tirer de manière efficace sans gâchis de munitions.

### **Désigner un objectif : DDRO**

**D**irection (avec votre bras)

**D**istance (combien de mètres ?)

**R**epère (à coté de cet arbre ou de ce poteau etc..)

**O**bjectif (un homme ou un véhicule de telle couleur...)

### **Rendre compte : PNVA**

**P**osition (précise)

**N**ature (hommes ? véhicules ?)

**V**olume (combien ?)

**A**ptitude (que faisaient ils ?)

## **05 – identification**

Désolé, je refuse de diffuser mes documents d'identification des blindés, véhicules, avions, hélicos et missiles... Vous pourrez cependant trouver cela sur le web à moins que mes compagnons les diffusent.

Divers : Dans l'arsenal Français, vous trouverez des MIACAH : mine anti-char ; portée 80m et des MIACID : mine anti-char indétectable (en plastique). De même, des mines anti-personnelles sont toujours dispo bien que les accords les interdisent. Cependant, entre milis, on sait très bien qu'en cas de coup dur, on peut les ressortir des stocks d'armes malgré les interdictions (en fait on fait un peu ce qu'on veut quand on a un certain grade...), c'est pourquoi on a été formé à les poser. Donc à prendre en considération.

## **06 - LES RÈGLES DE DÉPLACEMENT AU SEIN DU BINÔME**

Dans les forces armées, il est établi que la plus petite entité de combat est le Binôme (2 hommes) ce binôme est préférable car il vous permettra "peut être" de survivre connaissant le vieille adage "l'union fait la force".

Ces règles sont en 5 points :

### **1- RESPECTER LA DISTANCE MINIMUM ENTRE LES 2 HOMMES**

- Distance a la vue et a la voie

### **2- Définir LES SECTEURS D'OBSERVATION**

- Le premier homme regarde au plus près
- Le deuxième homme regarde au plus loin  
(suivant la visibilité)

### **3- RESPECTER LES RYTHMES DE DEPLACEMENT**

- Allure rapide (exfiltration)
- Allure lente (marche d'approche)
- Allure très lente (infiltration)

### **4- ÊTRE DISCRET**

- camouflage adapter au terrain
- silencieux
- communiquer aux gestes
- toujours observer avant de progresser

### **5- RESPECTER LA DISCIPLINE DE FEU**

- attention a votre emplacement par rapport à votre équipier
- règles de sécurité
- se déplacer en appuis mutuels

Si vous appliquer ces règles sérieusement vous obtiendrez une efficacité certaine.

---

## **A) LES Déplacements EN FORET**

- en ligne
- en colonne

(suivant la topographie et la végétation du terrain)

\* 3 points à connaître :

- 1) Manière de se déplacer en ligne droite
- 2) Manière d'aborder un virage
- 3) Manière de franchir un découvert

### **1) Manière DE SE Déplacer EN LIGNE DROITE**

Pour le déplacement en foret, se référer aux règles citées en 1ère partie des tactiques. Si vous vous déplacer le long d'une piste, il y a un point particulier à observer, c'est que vous ne vous déplacerez pas dessus, mais à coté, dans ce que l'on appel la Lisière MILITAIRE *LISIÈRE MILITAIRE : zone se trouvant entre 5 et 10 mètres à l'intérieur d'un bois, le long d'une piste, sentier, découvert*

### **2) MANIÈRE D'ABORDER UN VIRAGE**

Le problème majeur lorsque l'ont aborde un virage, c'est la visibilité, en effet, quoi de plus facile que de monter une embuscade derrière une courbe ! Pour éviter ce genre de désagrément il y à 2 règles à respecter

- toujours se trouver dans l'arc de cercle intérieur du virage, ceux-ci vous permettras, d'une part, de pouvoir observer la zone sans vous découvrir, d'autre part, d'être vu par l'adversaire au dernier moment (effet de surprise)

- de ralentir votre rythme de déplacement, dans un but de discrétion

### 3) FRANCHISSEMENT D'UN Découvert

Ont appel "découvert" tous lieux où la végétation et la topo du terrain ne vous permet pas de vous protéger des vues de l'ennemi et de ses tirs.

(Exemple : clairière ; intersection de pistes ; etc.)

La aussi il y a 2 règles de base à respecter tout en restant dans la lisière militaire :

#### **-SE POSTER avant de le franchir**

*POSTER : disposition tactique visant à observer sans être vu tout en se protégeant des éventuels tirs de l'adversaire*

**-EFFECTUER UN BOND EN AVANT** ce bond s'effectuera toujours en courant jusqu'à l'opposé du découvert dans la lisière militaire, en garde face à la direction dangereuse. (il est évident, que si la végétation et la dimension du découvert le permet, de ne pas le franchir, mais de le contourner)

---

## B) PROGRESSION COMBAT

Nous allons voir 2 types de progression

- en **TIROIR**

- en **Perroquet**

Ces dispositions sont prises afin d'assurer l'appui mutuel au sein du Binôme ou de l'équipe lors d'un déplacement en terrain hostile.

**-PEROQUET (voir schéma)**

A et B étant les hommes

1234 étant les points de déplacements

1 2 3 4

A

B

**Action 1 : A se rend au point 2.**

**A reste en appui au point 1.**

1 2 3 4

B

A

**Action 2 : A reste en appuis au point 2.  
B rejoint A au point 2.**

1 2 3 4  
B  
A

**Action 3 : A se rend au point 3.  
B reste en appuis au point 2.**

1 2 3 4  
B  
A

**Action 4 : A reste en appuis au point 3.  
B rejoint A au point 3.**

1 2 3 4  
B  
A

**Action 5 : A se rend au point 4.  
B reste en appuis au point 3.**

1 2 3 4  
B  
A

**Et ainsi de suite.**

**-TIROIRE (voir schéma)**

1 2 3 4 5 6  
A  
B

**Action 1 : A se rend au point 2.  
B reste en appuis au point 1.**

1 2 3 4 5 6  
A  
B

**Action 2 : A reste en appuis au point 2.  
B se rend au point 3.**

1 2 3 4 5 6  
A  
X==→ B

**Action 3 : B reste en appuis au point 3.  
A se rend au point 4.**

1 2 3 4 5 6  
X===→ A  
B

**Et ainsi de suite.**

## 07 - Le Sniping

Qu'est ce qu'un sniper ?

Un sniper est un combattant spécialisé comme peut l'être un spécialiste mortier ou un tireur missile. L'importance du rôle des snipers a rendu nécessaire l'adoption de doctrine d'emploi. Doctrine qui débouche sur la mise en place de toute une infrastructure : formation, sélection des tireurs, emploi, etc... Contrairement à certaines idées reçues, les snipers ne sont pas utilisés de la même façon au sein des différentes armées de la planète. Il y a bien sure des similitudes mais aussi de grandes différences. Nous prendront 3 exemples :

- 1- les pays de l'est
- 2- les États Unis
- 3- la France

Nations qui caractérisent les différentes doctrines d'emploi des snipers en vigueur actuellement.

-----  
1- Les pays de l'Est  
-----

Ils ont une vision "populaire" et non élitiste de l'usage des snipers. Pour ces pays, l'objectif est de déployer le plus grand nombre possible de tireurs de précision afin de provoquer un maximum de pertes à l'adversaire. Cette conception populaire du sniper et bien entendu le résultat de l'expérience acquise durant la 2ème guerre mondiale ou les francs tireurs soviétiques se sont particulièrement illustrés. La nécessité de disposer d'armes de précision en grande quantité à conduit les soviétiques à adopter une arme plus économique que celles dont sont dotés les pays occidentaux. Bien entendu, en performances pures, le dragunov reste en deca de ses concurrents. Toutefois il s'agit d'une arme excellente qui fait largement l'affaire. Cette tactique de l'utilisation massive du sniper est celle qu'on va retenir pour des actions de guérilla précises et répétées, que ce soit par action solo ou de groupe.

---

## 2- les États Unis

---

Suite à l'utilisation soviétique nous trouvons la conception du sniper US diamétralement opposé de part ça conception très élitiste. Un bataillon US ne dispose que d'une équipe spécialisée [elle se compose d'un chef, d'un adjoint, d'un armurier et de 3 binômes snipers (avec 2 armes snipers par binôme)]. Au sein des brigades il existe une section sniper. Toutefois les "ranger régiment" qui appartiennent aux forces spéciales sont un peut mieux lotis. Chacun des 3 bataillons composant un régiment de ranger dispose de 24 M 24. Pour les américains, le sniper est en quelque sorte le "joker" du commandant d'unité.

---

## 3- la France

---

Le point de vue Français du sniper constitue une sorte de compromis entre les conceptions soviétique et américaine. Chaque groupe de combat possède un tireur d'élite. Ce tireur fait partie intégrante du groupe, ce n'est pas un élément rattaché. Le sniper Français est binôme avec le chef de groupe. Il peut progresser avec le groupe ou au contraire se déplace comme bon lui semble, mais tout en restant à proximité du groupe. Les Français utilisent aussi des tireurs d'élite opérant hors du cadre du groupe de combat mais il s'agit la de missions destinées aux forces spéciales.



---

## Les missions des snipers

Les missions des tireurs d'élite sont semblables quelques soient les armées. La première de ces missions consiste bien évidemment à délivrer des tirs de précision et la seconde à recueillir des informations sur l'ennemi. Les snipers opèrent soit avec les unités de combat, soit seuls. Le travail au sein des unités d'infanterie est un travail classique. Le sniper suit la manœuvre de l'unité à laquelle ils appartient ou est rattachée. Il doit obéir aux ordres de son chef sans disposer d'une liberté totale de mouvement. Il effectue des tirs de neutralisations en cas de confrontation avec l'ennemi que ce soit dans les phases offensives ou défensives de la manœuvre. Les cibles sont en priorité constituées des opérateurs radio, des servants d'armes automatiques, des officiers et bien sur des snipers adverses. Le sniper a aussi la faculté d'opérer par lui même, dans ce cas il travaille seul ou en compagnie d'un sniper ou d'un observateur. L'observateur peut servir de garde du corps celui-ci sera donc armé en conséquence soit d'un PM soit d'un FA. Le tireur d'élite opère à partir d'un poste fixe ou de façon mobile. En règle générale lorsque un sniper utilise un poste fixe, il n'est pas seul mais travaille en binôme. Le poste fixe consiste en une cache creusée dans le sol est parfaitement camouflée. Habituellement un sniper a recours à une cache lorsqu'il doit impérativement se trouver dans un secteur donné et que celui-ci est parcouru par des patrouilles ennemies. La cache lui permet de demeurer invisible jusqu'au moment où il

devra opérer. Le sniper mobile à la façon d'un chasseur dispose de la plus grande liberté dont peut jouir un combattant. Il est chargé de détruire tous les ennemis qu'il rencontre sur le territoire qui lui a été assigné. Les limites de ce territoire ne sont pas nécessairement fixées. Il est donc libre de se déplacer comme bon lui semble, de se reposer quand il le désire, bref il fait ce qu'il veut, sa seule obligation étant de ramener des "scalps".

Quelquefois le sniper mobile dispose aussi d'une cache. Celle-ci n'est toutefois pas utilisée comme poste de tir mais comme un emplacement de repos. Le sniper rayonne à partir de sa cache. Le tireur d'élite peut aussi être chargé de recueillir des informations sur l'ennemi. Le plus souvent il lui est demandé de rechercher des objectifs sur les axes de communication de l'adversaire. Il peut commander des frappes aériennes sur ces objectifs. Il a aussi la possibilité de perturber la logistique de l'ennemi en cas d'opportunité. Par exemple, un sniper peut neutraliser les conducteurs de tête et de queue d'un convoi de façon à immobiliser celui-ci en attendant l'arrivée des avions.

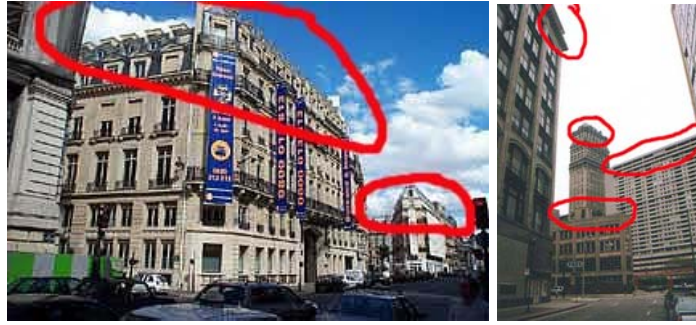
### **SNIPER : Conseils personnels de TmTK2... :**

Quand vous devez abattre une personne, veuillez préalablement à analyser le secteur. Car si vous êtes un sniper, vos ennemis, ce seront peut-être eux :



Les services de sécurité, la police, la gendarmerie etc...

**Phase 1 : Reconnaissance du site où vous avez l'intention de vous positionner,** quelques jours avant. Localiser vos futurs emplacements (au pluriel car il en faut de secours en cas de problème ou de présence d'éléments hostiles qui auraient un visuel sur certaines positions) en prenant bien soin de repérer les itinéraires de repli. La position idéale est en hauteur. Localiser également les emplacements possibles des tireurs de précision adverses. Comment le savoir ? Simple... Ils ont généralement les meilleures places :



**Phase 2 : Analyse de l'itinéraire de repli et de l'itinéraire de secours et tenter d'y trouver une faille.** Mémorisez-le.

**Phase 3 : Vérifiez l'actualité de vos renseignements sur la cible.** Va-t-elle bien passer à cet endroit ? S'arrêtera-t-elle comme prévu ?

**Phase 4 : Déploiement.** Arrivez sur le site en tenue discrète avec dans un sac votre arme, des munitions de rechange, une arme de poing ou mitraillette compacte si vous êtes solo et surtout des habits de rechange. Avant de prendre votre position, vérifiez s'il n'y a pas de tireurs de précisions adverses dans le secteur et s'il y en a, s'ils peuvent avoir un visuel sur votre position. Si c'est le cas, allez à un autre endroit. Prenez votre position délicatement et discrètement. Mettez votre arme en position mais n'ouvrez pas votre lunette avant d'avoir la cible en vue.

**Phase 5 : L'alignement de la cible. Je vous déconseille fortement de tirer dans le corps ; visez la tête.**

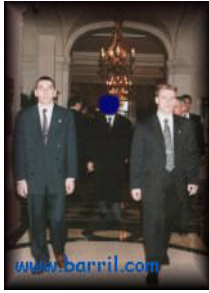


On ne se sait jamais si la cible porte ou non un gilet par balle. Certes la tête c'est plus petit, plus difficile à avoir mais au moins vous êtes sûr que si ça touche, c'est bon. En cas de présence de gardes du corps, essayez d'avoir un créneau pour presser la détente. Respirez un bon coup, bloquez votre respiration, anticipez les mouvements de la cible, pressez la détente. Si vous êtes seul, pas de second tire possible, vous faites mouche ou vous ratez mais quand le coup de feu sera parti, vous devrez passer à la phase 6.

**Phase 6 : Repli immédiat.** Ne vous levez pas, reculez en rampant en tirant votre arme vers vous. A partir de maintenant, chaque seconde compte. Planquez vous à un endroit, virez vos vêtements, mettez les dans un sac, changez de vêtements, mettez votre arme dans le sac, et tirez-vous en vitesse. Attention, ne courez pas. Faites comme rien ne s'était produit.

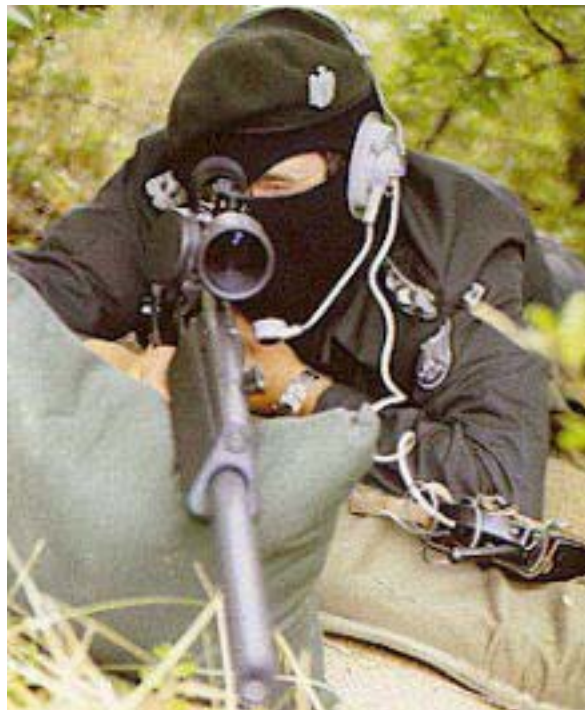
**Note :** si vous êtes plusieurs, la situation est plus abordable. La présence de gardes du corps n'a alors plus d'importance ou presque. **S'ils vous gênent, abattez les agents de protection qui sont à proximité de la cible.**





**Un des tireurs doit se charger uniquement de la cible, les autres se chargent des gardes du corps.** De même, ne visez pas le corps mais la tête car il est plus que probable qu'ils disposent de gilets par balle. Cependant, si la situation vous le permet, tirez sur la poitrine des types et si ces derniers tombent, ils seront immobilisés pour quelques instants sous l'impact. Vous pourrez alors en profiter pour viser plus aisément la tête. Attention cependant, votre Timing est serré, il faut compter un grand maximum de 10 secondes entre le premier coup de feu et le repli. Après quoi vous pouvez commencer à vous faire du souci pour votre sécurité. Ce laps de temps de 10 secondes permet à de bons tireurs d'exécuter au maximum 3 tirs. Cependant, certaines situations ne vous permettent absolument pas ne serait ce qu'un deuxième tir. Pour des professionnels, un seul feu est acceptable et il doit obligatoirement faire mouche. << One Shoot, One kill. >> A vous de vous démerder et à vous entraîner correctement pour cela.

Toujours dans l'optique où vous seriez plusieurs tireurs, il serait judicieux de les placer à des endroits différents et de tirer en même temps. Une détonation pour deux ou trois impacts, soit deux ou trois hommes à terre d'un coup dont la cible principale, serait parfait. Ça déblaie déjà la voie. Je recommande personnellement l'équipement de systèmes de communications avec oreillette et micros pour la coordination des tirs. Il vous faudra activer votre talkie-walkie au moment où la cible entre dans votre champ de vision et pas avant pour éviter les interceptions et écoutes.



Si par malheur vous ratez votre cible et qu'un garde du corps encore vivant met la cible à l'abri derrière une voiture par exemple, demandez à un collègue s'il a le visuel sur la cible en question. A la radio bien évidemment, vous n'utiliserez pas le mot cible.

Exemple :

- Tonton à Tati : est ce que tu vois la peluche ?
- Réponse : Tati à tonton : Oui je l'ai en visuel.
- Tonton à Tati : prend le relais.
- Bien pris.



A ce moment, vous prenez pour objectif les cibles de votre collègue et lui prend en charge la cible principale. Si tous les tireurs n'ont plus de visuel sur la cible, c'est que c'est trop tard, repliez-vous. Cela voudra dire deux choses :

- **Vous avez raté la première série de feu.**
- **Vous avez été incapable d'exécuter une seconde et risquée série de feu** dans le but d'atteindre la cible.

**Optique roquette :** Bien évidemment, le plus simple serait s'avoir un ou des lance-roquettes ; c'est la solution radicale... Mais la plus efficace. Un premier tir et si la cible est encore en entier, un second tir de roquette pour nettoyer. Même s'il y a des gardes du corps autour, ils vont théoriquement voler en morceau. Si la cible est dans un véhicule, probabilité que ce dernier soit blindé. Visez alors le moteur. Le véhicule stoppé, les gardes du corps feront sortir la cible pour la mettre en sûreté. Allumez les gardes du corps dès leur sortie ou si vous avez la possibilité, tirez une seconde roquette sur le toit du véhicule.

Cependant, les roquettes devenant de plus en plus performantes (charges creuses), il serait intéressant de pouvoir tester l'impact d'une roquette directement sur une portière de limousine blindée. Je serais curieux de savoir dans quel état serait la cible mais je pense qu'elle serait en miette...

En milieu forestier, la situation est différente, il est plus aisé de se replier de même que de se camoufler. L'embuscade devient alors un vrai tire au lapin.



# LA GUERRILLA

Le guérillero ne craint pas de démanteler et de détruire le système économique, politique et social en vigueur, car son objectif est d'aider la guérilla rurale et de contribuer à l'instauration de structures sociales et politiques entièrement nouvelles

Le guérillero doit acquérir un minimum de connaissances.

## Les qualités personnelles du guérillero :

Le guérillero se caractérise par le courage et l'esprit d'initiative. Il doit être **un grand tacticien** et bon tireur. **Il compensera par l'astuce son infériorité sur le plan des armes, des munitions et de l'équipement.**

Le militaire de carrière ou le policier au service du gouvernement disposent d'un armement moderne et de bons véhicules ; ils peuvent circuler librement, aller où ils veulent, puisqu'ils ont pour eux l'appui du pouvoir. Le guérillero, qui ne peut compter sur toutes ces ressources, agit dans la **clandestinité**. Il arrive qu'il ait déjà été condamné ou que pèse contre lui un décret de prison préventive ; il est, dans ce cas, contraint de faire usage de faux papiers.

Les armes du guérillero sont inférieures à celles de son ennemi ; mais, sur le plan moral, sa supériorité est indiscutable.

C'est grâce à elle qu'il peut remplir ses tâches principales qui sont **d'attaquer et de survivre**. Le guérillero doit, pour pouvoir lutter, prendre à l'ennemi ses armes. Comme celles-ci tombent entre ses mains dans les circonstances les plus diverses, il finit par se

trouver en possession d'un armement assez varié et pour lequel manquent les munitions correspondantes.

Le guérillero urbain ne dispose d'aucun lieu où il puisse s'exercer au tir. Ces difficultés, il les vaincra grâce à **son pouvoir d'imagination** et à **sa capacité créatrice**, qui sont indispensables s'il veut mener à bien sa tâche de révolutionnaire. Le guérillero urbain doit être doté d'**esprit d'initiative**, d'**une grande mobilité**, de souplesse, du sens de l'**adaptation** et de **beaucoup de sang-froid**, la qualité principale étant **l'esprit d'initiative**, car on ne peut pas toujours tout prévoir et le guérillero urbain ne peut se permettre de tomber dans la perplexité ni attendre que lui soit donné un ordre. **Il doit agir, envisager, pour chaque problème qui se présente, la solution correspondante, et ne pas remettre à plus tard. Il vaut mieux agir et se tromper que ne rien faire par souci d'éviter l'erreur.** C'est bien connu l'humain apprend de ses erreurs. Sans esprit d'initiative, il n'y a pas de guérilla urbaine. D'autres qualités sont souhaitées ; il faut être bon marcheur, pouvoir résister à la fatigue, la faim, à la pluie et à la chaleur ; il faut savoir se cacher et veiller, connaître l'art du déguisement, ne jamais craindre le danger, être capable d'agir de nuit comme de jour, **ne pas agir avec précipitation**, être doté d'**une patience sans limites**, garder son calme et son sang-froid dans les pires situations, **ne pas laisser la moindre trace** et **ne pas se décourager**. Face aux difficultés qu'ils considèrent comme presque insurmontables, certains guérilleros faiblissent, se désistent ou démissionnent.



# Comment vit et subsiste le guérillero ?

**Le guérillero doit savoir-vivre au milieu du peuple et veiller à ne se distinguer en rien du citoyen ordinaire.**

Il ne peut se vêtir d'une façon qui attire l'attention. Des vêtements excentriques et à la mode détonnent dans les quartiers ouvriers. Il en va de même pour ceux qui vont du nord au sud du pays et vice versa, où la façon de s'habiller varie.

Le guérillero doit vivre de travail, de son activité professionnelle.

S'il est recherché par la police ou connu d'elle, s'il est condamné ou fait l'objet d'une mesure de prison préventive, il doit entrer dans la clandestinité et parfois vivre caché.

En toutes circonstances, **le guérillero ne doit parler à personnes de ses activités** ; celles-ci ne concernent que l'organisation à laquelle il appartient. Il doit avoir **une grande capacité d'observation, être très bien informé, en particulier sur les mouvements de l'ennemi, être un bon enquêteur et bon connaisseur du terrain sur lequel il agit.** Étant donné qu'il lutte les armes à la main, il ne lui est guère possible de s'acquitter pendant longtemps de ses obligations professionnelles courantes sans se faire repérer. C'est alors que la tâche appelée "expropriation" s'importe à lui avec clarté. Il devient en effet impossible au guérillero urbain de subsister ou de survivre sans s'engager dans la lutte pour l'expropriation.

Dans le cadre des objectifs, on peut trouver :

**1. la liquidation physique des chefs et des subalternes des forces armées et de la police**

**1. la liquidation physique des chefs et des subalternes de la classe politique y compris aux plus hauts niveaux de l'Etat terroriste.**

**2. L'expropriation d'armes ou de biens appartenant au gouvernement**

Les expropriations mineures servent à l'entretien personnel du guérillero ; les autres à alimenter son combat. Ces deux buts n'en excluent pas d'autres, secondaires.

Le produit de ces expropriations est destiné à l'apprentissage et au perfectionnement technique du guérillero, à l'achat, à la fabrication et au transport des armes et des munitions destinées au secteur rural, à l'organisation du réseau de sécurité, à la subsistance quotidienne des combattants, en particulier des camarades délivrés de la prison par d'autres compagnons armés, des blessés ou des camarades pourchassés par la police ou les soldats et qui doivent vivre dans la clandestinité.

C'est sur les exploités et les oppresseurs du peuple que doivent retomber les terribles charges de la guérilla.

# La préparation technique du guérillero urbain

**Personne ne peut devenir guérillero sans passer par une phase de préparation technique à moins que vous ne soyez suicidaire.** Elle va de **l'entraînement physique** à l'enseignement de professions ou d'activités de tout genre, mais surtout manuel. On ne peut acquérir une bonne résistance physique qu'en s'entraînant. On ne peut devenir un bon lutteur qu'en apprenant l'art de lutter. Le guérillero apprendra donc à pratiquer les différents types de luttes, qu'ils regardent l'attaque ou la défense personnelle. Pour ce faire, il peut aller dans un premier temps à des cours d'arts martiaux et s'inscrire dans des clubs.

**Outre la préparation technique, je considère comme utiles les formes d'entraînement telles que les excursions à pied**, le camping et des séjours prolongés en forêt, l'ascension des montagnes, la natation, le canotage, les plongées et les chasses sous-marines, à la manière des hommes-grenouilles, la pêche, la chasse aux volatiles et au gibier de petite et grande taille.

Il est très important d'apprendre à conduire une voiture, piloter un avion, gouverner une embarcation à moteur ou à voile, d'avoir des notions de mécanique, de radiophonie, de téléphonie, d'électricité et même d'électronique. Il est également important de posséder de notions de topographie, **de savoir s'orienter**, calculer les distances, établir des cartes et des plans, chronométrer, transmettre des messages, **utiliser la boussole**, etc.

Des connaissances de chimie, sur la combinaison des couleurs, sur la fabrication des cachets, sur l'art d'imiter l'écriture d'autrui et autres habiletés, font partie de la préparation technique du guérillero. Pour pouvoir survivre dans la société qu'il propose de détruire, celui-ci est obligé de falsifier des documents, comme des passeports, des permis de conduire, des cartes d'assurance maladies et divers papiers d'identités.

En ce qui concerne les soins médicaux, il est clair que jouent un rôle spécial et important les guérilleros médecins, infirmiers ou pharmaciens, ainsi que ceux qui possèdent des connaissances correspondantes (les premiers soins), prescription et emploi de médicaments et notions de chirurgie.

La partie la plus importante de la préparation technique reste, toutefois, le maniement des armes telles que la mitrailleuse, le revolver, les armes automatiques, le mortier, le bazooka, le fusil FAL et d'autres types de carabine, S'y ajoute la connaissance des différentes sortes de munitions et explosifs. La dynamite est un de ces explosifs ; il importe de bien savoir s'en servir, comme il importe de savoir utiliser les bombes incendiaires, les grenades fumigènes, le C-4 et autres. **Il faut apprendre à fabriquer des cocktails Molotov, des bombes, des mines, à détruire des ponts, démonter ou détruire des rails et des traverses de chemin de fer.**

# Les armes du guérillero

Les armes du guérillero urbain sont légères, facilement remplaçables, en général prises à l'ennemi, achetées ou fabriquées sur place. On peut notamment citer les armes de poing achetées dans des banlieues, à des trafiquants d'armes, ou des armes de précision en armurerie, en suisse etc... L'armement léger peut être manié et transporté rapidement. Cet armement se distingue par son canon qui est court ; il comporte plusieurs armes automatiques et semi-automatiques, qui augmentent considérablement la puissance de feu du guérillero, mais qui sont difficilement contrôlables. De plus, celles-ci entraînent une forte consommation, voire un certain gaspillage de munitions que seule une grande précision de tir peut compenser.

L'expérience nous a montré que l'arme de base du guérillero urbain est la mitraillette. Elle est efficace et peut être facilement dissimulée ; elle impose de plus le respect à l'adversaire. Vous pourrez trouver assez facilement sur le territoire français des AK-47 certes un peu vieux mais toujours très efficaces pour les prix qui sont les leurs, notamment dans certaines cités parisiennes. Il faut connaître à fond le maniement de cette arme devenue si populaire. La mitraillette idéale est l'INA, calibre 45. D'autres de différents calibres, peuvent également être utilisées mais il est moins facile de pourvoir à leur chargement. On souhaitera donc que la base logistique industrielle en arrive à produire un type uniforme de mitraillette à munitions standardisées.

Chaque groupe de guérilleros doit disposer d'une mitraillette maniée par un bon tireur. Les autres auront des revolvers 38, notre arme commune. L'usage du revolver 32 est permis mais nous donnons la préférence au 38, à cause de sa force d'impact. Le Beretta modèle 92 est cependant le plus facile à trouver en banlieue ou au noir. A noter que de nombreuses personnes font des voyages en Yougoslavie pour s'approvisionner en armes et munitions, et les ramènent dans leur voiture, planquées dans les sièges. Généralement destinées à la revente, vous pouvez faire de même mais pour vous.

Les grenades à main et les grenades fumigènes peuvent être considérées comme des armes légères, utiles à la défensive et pour protéger la retraite des guérilleros.

Les armes à canon long sont plus difficilement transportables et attirent davantage l'attention. Parmi ces dernières se rangent les FAL, les mausers, les fusils de chasses et les Winchesters. Les fusils de chasse peuvent être efficaces lorsqu'ils sont employés pour des tirs à faible portée ou à bout portant, ce qui arrive surtout la nuit. Un fusil à air comprimé peut-être avantageusement employé pour le tir à la cible. Des bazookas et des mortiers peuvent être utilisés mais par des gens bien entraînés.

**Les armes de fabrication artisanale sont parfois aussi efficaces que les armes conventionnelles**, ainsi que les fusils à canon raccourci.

Les camarades qui sont armuriers jouent un rôle important. Ils entretiennent les armes, les réparent et peuvent même monter un atelier où ils en fabriqueront. Les ouvriers

métallurgistes, les mécaniciens et les tourneurs sont des personnes tout indiquées pour assumer ce travail de logistique industrielle. Ils peuvent, à partir de leurs connaissances, aussi bien fabriquer secrètement des armes chez eux. On organisera aussi des cours sur l'art de fabriquer des explosifs et l'art de saboter ; on y prévoira la possibilité de faire des expériences.

Les cocktails molotov, L'essence, les instruments destinés au lancement de pétards, les grenades faite au moyen de tuyaux et de boîtes, les mines, les explosifs fabriqués avec de la dynamite et du chlorate de potasse, le plastic, les capsules fulminantes, etc. constituent l'arsenal du guérillero soucieux de remplir sa mission. Le matériel nécessaire à la fabrication des ces engins sera acheté ou dérobé à l'ennemi au cours d'opérations soigneusement planifiées et exécutées. Le guérillero veillera à ne pas garder longtemps près de lui ce matériel susceptible de provoquer des accidents ; il cherchera à s'en servir tout de suite.

L'introduction d'armes modernes, comme toute innovation en ce domaine, influe directement sur les tactiques de la guérilla. Ces tactiques changeront dès que sera généralisé l'usage de la mitrailleuse standardisée. Les groupes de guérilleros qui parviennent à uniformiser leur armement et leurs munitions acquièrent un pouvoir d'efficacité supérieur aux autres car leur puissance de feu devient plus grande.

## Le tir, raison d'être du guérillero

La raison d'être du guérillero, son action, sa survie, tout cela dépend de son art de tirer. Il est indispensable qu'il s'en acquitte bien. Dans la guerre conventionnelle, le combat se fait à distance et avec des armes à longue portée. Dans la guérilla, c'est le contraire ; s'il ne tire pas le premier, il risque de perdre la vie. Encore que, je rajouterais personnellement qu'une nouvelle forme de guérilla peut apparaître, la « toute sniping » comme je l'appelle où l'on snipe les autorités d'une manière continue... Entendez par là qu'**on abat des responsables avec des armes de précision et à longue ou moyenne distance**. De plus, comme il n'a sur lui que peu de munitions et que son groupe est réduit, il ne peut perdre du temps ; il sera donc prompt au tir.

**Un autre point sur lequel il convient d'insister jusqu'à l'exagération, c'est que le guérillero ne peut tirer jusqu'à épuisement de ses munitions. Il est, en effet, possible que l'ennemi ne riposte pas, précisément parce qu'il attend que l'autre ait fait usage de toutes ses balles, s'exposant ainsi à la capture ou à la mort.**

Afin d'éviter d'être une cible facile, **le combattant ne cessera de se mouvoir, tout en tirant s'il est repéré.**



On devient un bon tireur en s'exerçant systématiquement par les moyens les plus divers : en tirant à la cible dans les fêtes foraines ; en tirant, chez soi, avec un fusil à air comprimé, etc. **Le bon tireur pourra devenir un franc-tireur, c'est-à-dire un guérillero solitaire, capable d'opérer des actions isolées.** En tant que tel, il devra pouvoir tirer à longue et courte distance, avec des armes appropriées à l'une ou l'autre fonction.

## Les "groupes de feu" (cellules)

Les guérilleros seront organisés en petits groupes. Chaque groupe, appelé "groupe de feu" (cellule), ne peut dépasser le nombre de 4 ou 5 personnes. Un minimum de 2 groupes (cellules), rigoureusement compartimentés et coordonnés par 1 ou 2 personnes, s'appelle une "équipe de feu" (réseau). **NOTE : une personne seule peut mener une forme de guérilla en s'y prenant d'une manière correcte, efficace et bien réfléchie.**

Au sein de chaque groupe (cellule) doit régner la plus grande confiance. Celui qui tire le mieux et sait manier la mitraillette se chargera d'assurer la protection de ses camarades au cours des opérations. Chaque groupe planifiera et exécutera les opérations qu'il aura décidées, gardera des armes, discutera et corrigera les tactiques employées. Le groupe agit de sa propre initiative, sauf dans l'accomplissement des tâches décidées par le commandement général de la guérilla (cellule centrale ou comité central). Pour donner libre cours à cet esprit d'initiative, on évitera toute rigidité à l'intérieur de l'organisation.

Parmi les initiatives possibles laissées à la décision de chaque groupe (cellule), citons : les raids contre des banques, les enlèvements de personnes, les exécutions d'agents ou des espions et délateurs au sein de l'organisation, toute forme de propagande ou de guerre de nerfs. Il n'est pas nécessaire, avant de décider de l'une de ces opérations, de consulter le commandement général de la guérilla (cellule centrale ou comité central). Aucun groupe ne doit, du reste, attendre, pour agir, que lui viennent des ordres d'en haut.

**Tout citoyen désireux de devenir guérillero peut, de lui-même, passer à l'action** ou s'intégrer à une organisation.

**En procédant de la sorte, il est plus difficile de savoir à qui doit être attribué tel ou tel coup**, l'essentiel étant qu'augmente le volume des actions réalisées. Exemple typique et parfait ; la Corse

Le commandement général de la guérilla (cellule centrale ou comité central) compte sur ces groupes (cellules) pour les envoyer remplir des missions en n'importe quel point du pays. Lorsqu'ils sont en difficulté, il se chargera de les aider.

## La logistique du guérillero

La logistique conventionnelle peut s'exprimer par la formule N.C.E.M. qui veut dire:

**N = Nourriture**  
**C = Combustible**  
**E = Equipement**  
**M = Munitions**

Le guérillero, lui, ne fait pas partie d'une armée régulière; son organisation est intentionnellement fragmentée. Il ne dispose pas de camions, de bases fixes et la logistique industrielle de la guérilla est difficile à implanter.

La logistique du guérillero correspondra donc à la formule M.A.M.A.E. :

**M = Motorisation**  
**A = Argent**  
**M = Munitions**  
**A = Armes**  
**E = Explosifs**

Il faut des chauffeurs. Ceux-ci doivent, comme les autres guérilleros, subir un bon entraînement. D'ailleurs, tout bon guérillero sera aussi un bon chauffeur. Les véhicules dont il a besoin, il les "exproprie" s'il ne dispose pas de ressources pour en acheter. Comme pour l'achat d'armes, de munitions et d'explosif, le guérillero prélèvera l'argent des banques ou d'attaques de fourgons blindés transportant des fonds ou encore de braquages divers et variés. Ces "expropriations" sont, au départ, indispensables à l'organisation. Il faut aussi bien dérober les armes en vente dans les magasins que celles que portent en bandoulière les soldats de la garde civile ou de la garde militaire.

Postérieurement, lorsqu'il s'agira de développer la force logistique, les guérilleros tendront des embuscades à l'ennemi afin de capturer ses armes, ses munitions et ses moyens de transport. Sitôt dérobé, le matériel doit être caché, même si l'ennemi cherche à

riposter ou à poursuivre les assaillants. Il importe donc qu'ils connaissent très bien le terrain où ils agissent et qu'ils s'annexent des guides spécialement préparés.

## L'aide aux blessés

Au cours des opérations de guérilla, il peut arriver qu'un des compagnons soit victime d'un accident ou soit blessé par la police ou la gendarmerie. Si, dans le "groupe de feu", se trouve quelqu'un qui est secouriste, il lui donnera les premiers soins. En ce sens, il faudra veiller à ce que des cours de secourisme soient organisés à l'intention des combattants. Le rôle des guérilleros médecins, étudiants en médecine, infirmiers, pharmaciens, est important. Ceux-ci pourront rédiger un petit manuel de secourisme à l'intention de leurs camarades.

### **En aucun cas le guérillero blessé ne devra être abandonné sur le lieu du combat.**

Lorsqu'il préparera une opération, le groupe devra s'assurer un appoint médical. Il utilisera, par exemple, une petite infirmerie mobile montée à l'intérieur d'une automobile, ou il placera à un endroit proche du lieu de l'opération, un camarade muni d'une trousse pour les soins. L'idéal serait de disposer d'une clinique propre à l'organisation mais cela coûterait si cher qu'on ne pourrait guère l'envisager qu'en "expropriant" du matériel nécessaire à son équipement. En attendant, il faudra bien recourir aux cliniques légales, non sans faire usage des armes pour forcer les médecins à soigner nos blessés. Au cas où nous aurions besoin d'acheter du sang ou du plasma sanguin dans des "banques de sang", il ne faudra jamais donner les adresses où sont hébergés les blessés ni celles des personnes chargées de s'en occuper. Ces adresses ne seront, du reste, connues que du très petit groupe chargé du transport et du traitement des blessés.

Les linges, bandages, mouchoirs, etc. tachés de sang, les médicaments et tout autre objet ayant servi aux soins seront obligatoirement retirés des maisons par où sont passés les blessés.

## La sécurité du guérillero

**Le guérillero est sans cesse exposé à la dénonciation ou à la découverte par la police.** Pour y parer, **il doit s'entourer d'assez de garanties touchant sa cachette, sa personne et celle de ses camarades. Les pires ennemis sont, en effet, les espions infiltrés dans nos rangs.** On punira de mort ceux qui seront découverts, ainsi que les déserteurs qui se mettraient à renseigner la police sur ce qu'ils savent. Le meilleur moyen d'empêcher cette infiltration est la prudence et la sévérité que l'on observera dans le recrutement.

**On ne permettra pas non plus que tous les militants se connaissent ou qu'ils soient au courant de tout. Chacun ne saura que ce qui est nécessaire à l'accomplissement de sa mission.**

Par manque de vigilance, un guérillero peut avoir l'imprudence de révéler son adresse ou toute indication également secrète à un ennemi de classe. C'est là chose inadmissible. Les annotations dans la marge des pages de journal, les documents oubliés, les cartes de visite, les lettres et les billets sont des indices que la police ne négligera pas. **L'usage d'un carnet d'adresses, de papiers portant des numéros de téléphone, des noms, des indications biographiques, des cartes et des plans, doit être aboli. Les lieux de rendez-vous seront retenus de mémoire.** Celui qui transgressera ces normes sera averti par le premier camarade qui s'en rendra compte; s'il persévère dans l'erreur, on cessera de travailler avec lui.

Les mesures de sécurité à prendre pourront varier en fonction des mouvements de l'ennemi. Cela suppose, évidemment, que l'on soit bien renseigné, que le service d'information fonctionne normalement. Il sera dès lors utile de lire les journaux, en particulier la page qui rapporte les activités de la police.

En cas d'arrestation, le guérillero ne pourra rien révéler qui puisse nuire à l'organisation, causer l'arrestation d'autres camarades ou la découverte des dépôts d'armes et de munitions.

## Les sept erreurs du guérillero

Quand bien même le guérillero suivrait rigoureusement les normes de sécurité, il n'en resterait pas moins sujet à l'erreur. Il n'y a pas de guérillero parfait ; on peut tout juste

s'efforcer de diminuer la marge de ces erreurs. Nous en voyons sept que nous chercherons à combattre:

**1. L'inexpérience, qui fait que l'on juge l'ennemi stupide, que l'on sous-estime ses capacités, que l'on trouve les choses faciles à faire et, de ce fait, qu'on laisse des traces qui peuvent être fatales.** Cette même inexpérience peut conduire le guérillero à surestimer les forces adverses. Son assurance, son esprit de décision, son audace, s'en ressentiront ; il en sera plus facilement intimidé.

**2. La vantardise, qui fait que l'on propage aux quatre vents ses faits d'armes.**

**3. La surestimation de la lutte urbaine.** Ceux qui se laissent enivrer par les actes de guérilla dans les villes risquent de ne pas se préoccuper beaucoup du déclenchement de la guérilla rurale. Ils finissent par considérer la guérilla urbaine comme décisive et par y consacrer toutes les forces de l'organisation. **La ville est susceptible d'être l'objet d'un encerclement stratégique, que nous ne pourrons éviter ou rompre que lorsque sera déclencher la guérilla rurale.** Tant que celle-ci n'aura pas surgi, l'ennemi pourra toujours nous porter des coups graves.

**4. La disproportion dans l'action par rapport à l'infrastructure logistique existante.**

**5. La précipitation en vertu de laquelle on perd patience, on s'énerve et on passe à l'action au risque de subir les plus grosses pertes.**

**6. La témérité, qui fait que l'on attaque l'ennemi à un moment où celui-ci se fait particulièrement agressif.**

**7. L'improvisation.**

# L'appui de la population

## 1. Les Caractéristiques de la lutte de guérilla

La technique employée par le guérillero présente les caractéristiques suivantes:

**A) Elle est agressive ou offensive. Pour le guérillero, dont la puissance de feu est inférieure à celle de l'ennemi, qui ne peut compter sur l'appui du pouvoir et ne peut répondre à une attaque massive des forces adverses, la défensive ne peut qu'être fatale. C'est pourquoi jamais il ne cherchera à fortifier ou à défendre une base fixe; jamais il n'attendra d'être encerclé pour riposter.**

**B) Elle repose sur l'attaque suivie d'une retraite immédiate, nécessaire à la préservation des forces de la guérilla.**

**C) Elle vise à harceler, décourager, distraire les forces dont l'ennemi dispose dans les villes afin de favoriser le déclenchement et l'implantation de la guérilla rurale dont le rôle est décisif.**

## **2. Les avantages du Guérilleros Urbain sur l'ennemi**

La dynamique de la guérilla aboutit à l'affrontement violent du combattant et des forces de répression. Celles-ci disposent de forces supérieures à celles du premier. Il n'en incombe pas moins au guérillero d'attaquer le premier. Les forces militaires et policières riposteront en mobilisant des ressources infiniment plus grandes. Le guérillero ne pourra échapper à la persécution et à la destruction qu'en exploitant à fond les avantages dont, au départ, il jouit. Ce sera sa façon de compenser sa faiblesse matérielle.

Ces avantages consistent à:

**A) attaquer l'ennemi par surprise**

**B) mieux connaître que l'ennemi le terrain sur lequel il combat**

**C) jouir d'une plus grande mobilité ou d'une plus grande rapidité que les forces de répression**

**D) disposer d'un réseau d'information et de renseignement meilleur que celui de l'ennemi**

**E) faire preuve d'une telle capacité de décision que ses compagnons se sentent encouragés et ne puissent même pas hésiter alors qu'en face d'eux, l'ennemi ne saura où donner de la tête.**

# **La surprise**

La surprise est donc un élément très important et qui permet de compenser l'infériorité du guérillero sur le plan des armes. **Contre elle, l'ennemi ne peut rien opposer; il tombe dans la perplexité et court à sa perte.** Il est fonction de quatre données de base que l'expérience nous fait définir comme suit:

**a) Nous connaissons la situation de l'ennemi que nous allons attaquer, généralement grâce à des informations précises et à une observation méticuleuse, alors que lui-même ignore qu'il va être attaqué et quelle sera la position de l'attaquants**

**b) Nous connaissons la force de ceux que nous attaquons et eux méconnaissent la nôtre**

**c) Nous pouvons mieux que l'ennemi économiser et préserver nos forces**

**d) c'est nous qui choisissons l'heure et le lieu de l'attaque, qui décidons de sa durée et des objectifs à atteindre. L'ennemi en ignore tout.**



## La connaissance du terrain

Le guérillero, s'il veut que le terrain soit son meilleur allié, doit le connaître jusque dans ses moindres détails. Ce n'est qu'ainsi qu'il pourra intelligemment faire usage de son relief, des ses talus et des ses fossés, de ses accidents, de ses zones laissées à l'abandon, etc. Afin de faciliter le tir, les opérations de retrait, et aussi de se cacher.

Les points d'étranglement tels que les impasse, les cul-de-sacs, les rues en chantier, les poste de contrôle de la police, les zones militaires, les entrés ou sorties de tunnels, les

viaducs, les carrefours garnis d'agents de la circulation, de sémaphores ou de toute autre signalisation, doivent être soigneusement repérés si l'on veut éviter des erreurs fatales. Ce qui importe, c'est de bien connaître les chemins par lesquels les guérilleros passeront et les endroits où ils se cacheront, laissant l'ennemi à la merci du lieu qu'il ignore. Familiarisé avec les rues, les coins et les recoins des centres urbains, connaissant bien le terrain vague, les égouts, les massifs de verdure, les immeubles en construction, le guérillero urbain peut semer facilement la police ou la surprendre en lui dressant un piège ou une embuscade. S'il connaît le terrain, le guérillero pourra indifféremment le parcourir à pied, à bicyclette, en automobile, en jeep ou en camion sans ce faire arrêter.

S'il agit au sein d'un petit groupe de combattants, il pourra facilement le reconstituer en un endroit choisi d'avance, avant de déclencher une nouvelle opération. C'est pour la police un véritable casse-tête que de retrouver ou contre-attaquer un guérillero, dans un dédale de rues que lui seul connaît. L'expérience nous a montré que l'idéal, pour un guérillero, est d'agir dans sa propre ville puisque c'est celle-là qu'il connaît le mieux. Celui qui vient d'ailleurs ne peut, avec autant de compétence que le premier, mener à bien une opération de guérilla.

## Mobilité et rapidité

**La mobilité et la rapidité du guérillero urbain doivent être supérieures à celles de la police.** A cet effet, il veillera:

**a) A être motorisé ;**

**b) A bien connaître le terrain ;**

**c) A saboter ou entraver les communications ou les moyens de transport de l'ennemi ;**

**d) A s'assurer la possession d'un armement léger.**

Lorsqu'il réalise des opérations qui ne durent que quelques minutes et s'il quitte le lieu de son action au moyen d'un véhicule à moteur, le guérillero ne pourra échapper à ceux qui le poursuivent **que si, au préalable, il a déjà reconnu l'itinéraire et prévu les moyens d'échapper à ceux qui vont le poursuivre.** Il n'opérera que dans des endroits éloignés des bases logistiques de la police afin de faciliter sa fuite.

Il devra aussi viser à entraver les communications de l'ennemi, sa première cible étant le téléphone dont il fera couper les fils. Mieux, il pourra saboter par avance certains passages, certaines rues par de fausses signalisations, des encombrements etc.



Les forces de répression disposent de moyens de transport très modernes ; il faut s'efforcer de leur faire perdre du temps lorsqu'elles doivent traverser le centre congestionné des grandes villes. Les embouteillages peuvent également nous désavantager mais aussi les désavantager et il est facile d'en créer au moment opportun pour les freiner. Nous veillerons donc nous assurer une position favorable, en adoptant les moyens suivants:

**a) La simulation d'une panne ou le barrage d'une route, que d'autres compagnons assumeront, en utilisant des véhicules dont les plaques seront fausses ;**

**b) L'obstruction du chemin au moyen de troncs d'arbres, de pierres, de fausses plaques de signalisation, de trous ou par tout autre moyen efficace et astucieux ;**

**c) La pose de mines de fabrication artisanale aux endroits par où devra passer la police et l'incendie de ses moyens de transport avec de l'essence ou des cocktails Molotov ;**

**d) Le mitraillage, surtout dans le but de faire éclater les pneus des véhicules de la police.**

**e) Mettre en place une équipe qui aura pour rôle de faire diversion ou de stopper momentanément les poursuivants. Exemple ; une embuscade sur le chemin de repli.**

**Le rôle du guérillero est d'attaquer puis aussitôt de battre en retraite ;** c'est ainsi que, doté d'un armement léger, il peut mettre en échec l'ennemi lourdement et fortement armé. Sans un armement léger, on ne peut jouir d'une grande mobilité.

Les guérilleros pourront toujours être motorisés si la police les attaque à cheval. De l'intérieur de leur voiture, ils pourront facilement tirer contre ces attaquants. Le grand désavantage de la cavalerie est qu'elle offre aux guérilleros deux cibles: le cheval et son cavalier. Autre solution radicale si l'on dispose du matériel adéquat, est de faire feu au lance roquette sur les véhicules de police qui vous poursuivent.

L'utilisation par les forces de répression de l'hélicoptère n'offre guère d'avantages ; il sera difficile à ceux qui l'occupent de tirer de si haut et impossible de se poser sur la voie publique. Volant à basse altitude, il pourra facilement être atteint par le tir des guérilleros. Pour se débarrasser d'une hélicoptère, soit on le sème dans une zone forestière, soit on lui tire dessus avec un feu nourri, notamment en essayant de viser précisément le compartiment du pilote et/ou la zone moteur.

## L'information



Les chances qu'a le gouvernement de découvrir et de décimer les guérilleros diminuent fortement dans la mesure où, au milieu de la population, se multiplient ses ennemis. Ceux-ci, en effet, nous informeront sur les activités de la police et des agents gouvernementaux qu'ils ne renseigneront jamais sur nos propres activités. Pour les embarrasser, ils chercheront plutôt à leur donner de fausses informations. De toute façon, les sources de renseignements du guérillero sont potentiellement plus grandes que celles de la police. Celle-ci se sait observée par la population, mais elle ignore qui se rend complice du guérillero.

**Même si les informations nous proviennent que d'une très petite fraction de la population, elles constituent pour nous une arme précieuse. Elles ne nous dispensent cependant pas de créer notre propre service de renseignements, et d'organiser ce réseau d'intelligences.**

Des informations sûres données au guérillero signifient que des coups également sûrs pourront être portés contre le système.

Afin de s'opposer plus efficacement à nous, l'ennemi stimulera la délation, et s'infiltrera en nous envoyant ses espions. Les traîtres et les délateurs, aussitôt qu'ils seront connus, devront être dénoncés auprès de la population. En attendant, dès qu'ils les connaîtront, les guérilleros devront procéder à leur élimination physique, ce que la population ne manquera pas d'approuver et ce qui diminuera considérablement l'infiltration et l'espionnage de l'ennemi.

**Cette lutte, on la complètera en organisant un service de contre-espionnage.**

**C'est en vivant au milieu de la population, en prêtant attention à tous les types de conversations et de relations humaines, non sans dissimuler avec un maximum d'astuce sa curiosité, que le guérillero complètera son information. Celle-ci concernera tout ce qui peut se passer sur les lieux de travail, dans les écoles et facultés, dans les quartiers où habitent les combattants, qu'il s'agisse des opinions ou de l'état d'esprit des gens, de leurs voyages, de leurs affaires, de leurs fréquentations, de tout ce qui les occupe.**

Le guérillero ne se déplace jamais sans avoir toujours à l'esprit la préoccupation de mettre au point un éventuel plan d'opération. Il n'y a pas d'interruption dans la vie du combattant ; il doit toujours être en éveil et enrichir sa mémoire de tout ce qui peut lui être utile dans l'immédiat comme pour le futur. Il lira attentivement les journaux et s'intéressera aux autres moyens de communication, il enquêtera, ne cessera de transmettre à ses compagnons tout ce qui attire son attention ; c'est là tout ce qui constitue l'immense réseau d'informations donnant au guérillero urbain un net avantage.

# L'esprit de décision

**Un manque d'esprit de décision annule aussitôt les avantages que nous venons d'énumérer.** S'il n'est pas sûr de lui, le guérillero risque d'échouer, pour bien planifiée qu'ait été son action. Cette capacité de décision doit être maintenue jusqu'au bout, sans quoi une opération bien commencée peut, par la suite, se retourner contre lui, car l'ennemi profitera de sa panique ou de son hésitation pour l'anéantir. Il n'existe pas d'opérations faciles. Elles doivent être exécutées avec le même soin et par des hommes soigneusement choisis, précisément en fonction de leur esprit de décision. C'est au cours de la période de préparation que l'on verra dans quelle mesure les candidats à la guérilla en sont dotés. Ceux qui, au cours de ces périodes, arrivent en retard aux rendez-vous, confondent facilement les hommes, ne les trouvent pas, oublient l'une ou l'autre chose, n'observent pas les normes élémentaires du travail, se révèlent être des gens peu décidés et susceptibles de porter préjudice à la lutte — il vaut mieux les écarter. Être décidé, cela signifie exécuter avec une détermination, une audace et une fermeté incroyables un plan tracé. Un seul indécis peut perdre tout un groupe.

## LES OBJECTIFS VISÉS PAR LE GUERRILLERO

Les objectifs que visent les attaques déclenchées par les guérilleros peuvent être les suivants:

**A) Ebranler le système politique par l'élimination des dirigeants.**

**B) Affaiblir le système de sécurité et militaire en forçant l'ennemi à mobiliser ses troupes pour la défense de ses intérêts, sans qu'il sache jamais quand, où, comment il sera attaqué ; et en éliminant ses chefs et ses officiers supérieurs.**

**C) Attaquer de toutes parts, avec beaucoup de petits groupes armés, bien compartimentés et même sans éléments de liaison, afin de disperser les forces gouvernementales.** Plutôt que de donner au pouvoir l'occasion de concentrer son appareil de répression en lui opposant une armée compacte, on se présentera avec une organisation très fragmentée sur tout le territoire national frappant partout là où on ne l'attend pas, changeant constamment la règle du jeu et rendant la situation complètement imprévisible ;

**D) Donner des preuves de combativité, de détermination, de persévérance et de fermeté afin d'entraîner tous les mécontents à suivre notre exemple, à employer, comme nous, les tactiques de la guérilla.** En procédant ainsi, le gouvernement devra envoyer des soldats garder les banques, les industries, les magasins d'armes, les casernes, les prisons, les bâtiments de l'administration, les stations de radio et de télévision, les firmes, les gazomètres, les raffineries de pétrole, les bateaux, les avions, les ports, les aéroports, les hôpitaux, les ambassades, les entrepôts d'alimentation, les résidences des ministres, des généraux et des autres personnalités du régime, les commissariats de police, etc.

**E) Augmenter graduellement les troubles par le déclenchement d'une série interminable d'actions imprévisibles, forçant ainsi le pouvoir maintenir le gros de ses troupes dans les villes, ce qui affaiblit la répression dans les campagnes ;**

**F) Obliger l'armée et la police, ses commandants, ses chefs et leurs subordonnés à quitter le confort et la tranquillité des casernes et de la routine et les maintenir dans un état d'alarme et de tension nerveuse permanentes, on les attirer sur des pistes qui ne mènent nulle part ;**

**G) Eviter la lutte ouverte et les combats décisifs, en se limitant à des attaques surprises, rapides comme l'éclair ;**

**H) Assurer au guérillero une très grande liberté de mouvement et d'action,** pour qu'il puisse maintenir une cadence soutenue dans l'emploi de la violence, aider ainsi au déclenchement de la guérilla rurale et, postérieurement, à la formation de l'armée de libération nationale.

**I) Offrir au peuple de moyenne et basse classe, le bénéfice des attaques par des versements d'argent en liquide dans des colis ou enveloppes déposées en boîte aux lettres joint d'une lettre leur précisant qu'ils sont libres d'accepter ou de refuser ce don envoyé également à de nombreuses autres personnes par « amitié », tout en promouvant la guérilla et en rappelant ses objectifs.**

# LES MODES D'ACTION DU GUERRILLERO

Pour atteindre les objectifs énumérés ci-dessus, le guérillero est obligé de recourir à des modes d'action les plus diversifiés possible, mais non pas arbitrairement choisis. Certaines de ces actions sont simples ; d'autres, plus complexes. Aussi le guérillero qui débute devra-t-il suivre cette échelle allant du simple au compliqué. Avant d'entreprendre une mission, il doit considérer les moyens et les personnes dont il dispose pour l'accomplir. Il ne s'assurera la collaboration que de gens techniquement préparés. Ces précautions une fois prises, il pourra envisager les modes d'action suivants:

- 1. L'attaque.**
- 2. L'incursion ou invasion d'un lieu.**
- 3. L'occupation d'un lieu.**
- 4. Les embuscades.**
- 5. Le combat tactique de rue.**
- 6. La grève ou toute interruption de travail.**
- 7. La désertion, le détournement ou l' "expropriation" d'armes, de munitions et d'explosifs**
- 8. La libération de prisonniers.**
- 9. La mise à mort.**
- 10. L'enlèvement.**
- 11. Le sabotage.**
- 12. Le terrorisme.**
- 13. La propagande armée**
- 14. La guerre des nerfs.**

## L'attaque

Certains raids doivent être réalisés de jour, par exemple quand il s'agit d'attaquer un fourgon postal ; d'autres, la nuit, lorsque c'est plus avantageux pour le guérillero. L'idéal serait que toutes les attaques aient lieu la nuit ; cela augmente l'effet de surprise et favorise la fuite.

On distingue les attaques contre des objectifs fixes, tels que les banques, les maisons de commerce, les casernes, les prisons, les stations de radio etc., des attaques contre des objectifs mobiles comme les voitures, les camions, les trains, les embarcations, les avions, etc. S'il s'avère difficile de détruire ces objectifs en mouvement, on cherchera à les arrêter, par exemple en dressant des barrages sur les routes, en tendant des embuscades. Si on veut des armes, on peut simuler un problème d'ordre faisant intervenir une ou deux patrouilles de police, qu'on neutralisera par embuscade et sur lesquelles on récupèrera le matériel nécessaire.

Les véhicules lourds, les trains, les bateaux ancrés dans les ports, les avions peuvent être attaqués et leurs conducteurs ou pilotes maîtrisés par les guérilleros qui les dévieront de leur itinéraire, faisant au passage un coup de pub forcée, par exemple en quittant un navire avant qu'il s'encastre à pleine vitesse dans un grand port... bloquant ainsi totalement le trafic maritime pour plusieurs jours voire plusieurs semaines.

Les raids contre des fourgons ou des banques sont les modes d'action les plus populaires. Au Brésil, ils sont largement pratiqués ; nous en avons fait un peu comme un examen d'entrée dans l'apprentissage de la technique de la guerre révolutionnaire. Au cours de ces attaques, on peut faire usage de techniques variées: enfermer le personnel de la banque dans les toilettes on le faire asseoir sur le sol, immobiliser les soldats chargés de la garder, leur prendre leurs armes, tandis qu'on forcera le gérant à ouvrir le coffre-fort. On peut, pour égarer la police, se déguiser ; et, dans la fuite, on tirera dans les pneus des véhicules qui chercheraient à prendre en chasse les guérilleros. Le fait d'y installer des sonneries d'alarme ou d'autres moyens électroniques destinés à avertir la police n'empêche pas le guérillero de poursuivre ses opérations. Il emploiera, lui aussi, des moyens nouveaux, fera usage d'une puissance de feu croissante, sera entouré d'un plus grand nombre de compagnons et préparera l'attaque jusque dans les moindres détails. Il peut aussi placer des micros dans les commissariats puisque de nos jours, les moyens technologiques de ce type sont à la portée de tout le monde.

Dans ce genre d'expropriations, les révolutionnaires souffrent d'une double concurrence:

**a) celle des bandits ;**

**b) celle des contre-révolutionnaires de droite.**

Ceci constitue un facteur de confusion pour la population. Le guérillero cherchera dès lors à l'éclairer sur le sens politique de son action, de deux façons:

**1. Il refusera de se comporter comme un bandit, c'est-à-dire d'abuser de la violence et de s'approprier de l'argent et des objets personnels des clients qui se trouveraient dans la banque.**

**2. Il joindra, à l'expropriation, des actes de propagande, en écrivant sur les murs des slogans stigmatisant les classes dominantes et l'impérialisme, répandra des tracts, divulguera des circulaires énonçant les fins politiques qu'il poursuit.**

## Les incursions et les invasions

Les incursions et les invasions sont des attaques éclairs pratiquées contre des bâtiments situés dans les quartiers périphériques et même dans le centre des villes. Certaines incursions auront un double but exproprier, exercer des représailles, délivrer des camarades prisonniers, détruire la logistique de l'ennemi et aussi le forcer à se déplacer, l'entraîner loin de ses bases. Certaines incursions auront pour objectif l'appréhension de documents ou de papiers secrets prouvant la corruption, les malversations, le trafic d'influence, dont sont coupables les hommes du gouvernement.

## Les occupations de lieu

Un groupe de guérilleros peut attaquer un lieu, s'y installer et résister à l'ennemi pendant un certain temps, afin de réaliser un acte de propagande. Les occupations d'école ou de fabrique ou d'une station de radio sont particulièrement importantes car elles ont une très grande répercussion. Mais comme le danger de perdre des hommes et du matériel est plus grand, on veillera à préparer soigneusement la retraite. De toute façon, plus on est rapide dans l'accomplissement de l'opération de propagande projetée, mieux ça vaut.

## Les embuscades

Les embuscades sont des attaques réalisées par surprise. Elles consistent à attirer l'ennemi dans un piège, par exemple en lui adressant un faux appel au secours. Le but des embuscades est de punir l'ennemi de mort ou de lui prendre ses armes. Le guérillero franc-tireur peut facilement dresser des embuscades car il lui est aisé, puisqu'il est seul, de se cacher. Il peut se dissimuler sur les toits, à l'intérieur de certaines constructions, dans la nature. Voir la partie « Sniper »



**Armes camouflées ; excellent pour la discrétion**

## Les combats tactiques de rue

Par les combats tactiques de rue, les guérilleros visent à s'allier la participation des masses contre l'ennemi. Au cours de l'année 1968, les étudiants brésiliens ont réussi à réaliser d'excellentes opérations tactiques, en lançant des milliers de manifestants dans les rues à sens unique et à l'encontre des voitures, en utilisant des lance-pierres et des billes de verre qu'ils répandaient entre les pattes des chevaux de la police montée. À part cela, on peut dresser des barricades, dépaver les chaussées, lancer, du haut des immeubles et des gratte-ciel, des bouteilles, des briques et autres projectiles. L'idéal en France, c'est les zones dites de non-droit. Provoquer un évènement jusqu'au soulèvement des jeunes locaux et à l'émeute, puis d'attendre l'intervention des forces de l'ordre. Lorsque cette intervention aura lieu, les guérilleros pourront entrer en action par revers et tous les mettre au tapis créant ainsi un sentiment de victoire pour les manifestants.



Il faut aussi savoir répondre aux attaques de l'ennemi. Lorsque la police avance, armée de boucliers, il faut se scinder en deux groupes, l'un attaquant par-devant et l'autre par-derrrière, l'un se retirant quand l'autre lance ses projectiles.

**Lorsque les forces ennemies détachent un groupe de soldats ou de policiers pour encercler un ou plusieurs de nos camarades, nous devons, à notre tour, détacher un groupe plus important pour encercler ceux qui les encerclent.**

Lorsque l'ennemi encercle des écoles, des usines, des lieux de rassemblement de la population, les guérilleros ne doivent jamais ni se rendre ni se laisser surprendre. Dans ce but, ils auront soin, avant de pénétrer dans un de ces endroits, d'en étudier au préalable les issues possibles, les moyens de briser l'encerclement, et déterminer les points stratégiques et les chemins par où devront nécessairement passer les véhicules de la police. Ensuite, ils choisiront leurs propres points stratégiques, à partir desquels ils affronteront l'ennemi. Les chemins par où doivent passer les véhicules de la police seront minés. Les guérilleros n'organiseront aucune réunion, assemblée ou occupation en des lieux dépourvus de bonnes possibilités de fuite.

**C'est de cette façon que s'articule l'action des guérilleros avec les mouvements de masses. Les guérilleros ont alors pour tâche d'encadrer, d'appuyer et de défendre les manifestations de masses. Contre ceux qui veulent assaillir les manifestants, ils tireront, incendieront les véhicules, séquestreront leurs occupants ou les fusilleront, en particulier les barbouzes et les chefs des polices parallèles qui, pour ne pas attirer l'attention, s'amènent dans des voitures particulières munies de fausses plaques. Une autre de leurs missions est d'orienter les manifestants et de faciliter leur fuite. Ils seront, d'autre part, aidés par les francs-tireurs qui leur donneront la meilleure couverture possible créant chez les policiers une panique totale et qui va requérir l'intervention des groupes spéciaux.**

## Les interruptions de travail

La grève intéresse avant tout ceux qui étudient ou ceux qui travaillent. Comme elle constitue pour les exploités un moyen de pression très redouté, l'ennemi cherchera à l'empêcher ou à la briser en multipliant, s'il le faut, sa puissance de feu. Il cherchera à frapper les grévistes, à les arrêter ou même à les tuer.

Dans l'organisation des grèves, **les guérilleros doivent donc procéder sans laisser le moindre indice pouvant mener à l'identification des responsables.** Ils prépareront ces grèves, avec des petits groupes et dans le plus grand secret. Ils se muniront d'armes, d'explosifs, de cocktails Molotov et de bombes de fabrication artisanale afin de pouvoir affronter l'ennemi. Et pour que celui-ci soit gravement atteint, on aura aussi mis au point un plan de sabotage que l'on exécutera au bon moment. Les interruptions de travail ou d'étude, pour brèves qu'elles soient, n'en inquiètent pas moins l'ennemi. Il suffit, en effet, que surgissent, de différents points d'un lieu, des groupes troublant le rythme de vie quotidien

et opérant comme un mouvement de flux et de reflux, pour créer une agitation qui est, elle aussi, une opération de guérilla.

Au cours de ces interruptions de travail, les guérilleros pourront occuper le local qui les intéresse afin d'y faire des prisonniers, d'emmener des personnes en otages, particulièrement des agents notoires de l'ennemi, afin de les échanger contre des grévistes détenus.

Ces grèves peuvent également favoriser la préparation d'embuscades dans le but de liquider physiquement les policiers les plus sanguinaires et les responsables des tortures infligées aux patriotes. Les détournements d'armes sont pratiqués dans les casernes, sur les bateaux, dans les hôpitaux militaires, etc. **Le guérillero, qui est aussi soldat, caporal, sergent, sous-officier ou officier de l'armée, désertera au bon moment, emportant avec lui le plus d'armes possibles, les plus modernes, et des munitions qu'il mettra au service de la révolution.**

Un de ces "bons moments" se présente quand le soldat est appelé à quitter sa garnison pour aller combattre ses camarades guérilleros ; il lui sera alors plus facile de leur remettre ses armes, les véhicules qu'il conduit ou l'avion qu'il pilote. Ce moyen d'approvisionnement offre un grand avantage c'est avec les moyens de transport du gouvernement en place que, sans qu'ils se donnent beaucoup de peine, les guérilleros sont pourvus d'armes et de munitions.

Les camarades qui sont militaires seront, de toute façon, attentifs à choisir d'autres occasions d'aider ainsi les révolutionnaires. Si ceux qui les commandent sont mous, versent dans le bureaucratisme, s'acquittent mal de leurs tâches, ils ne feront rien pour y remédier ; ils se contenteront d'en aviser l'organisation à laquelle ils sont liés et prépareront, seuls ou avec d'autres compagnons, leur désertion, non sans veiller à emporter tout ce qu'ils peuvent.

Les incursions de guérilleros à l'intérieur des casernes et autres bâtiments militaires, réalisées dans le but de dérober des armes, pourront être préparées avec la collaboration des camarades soldats.

S'il n'est vraiment pas possible de désertir en emportant des armes, ces camarades devront alors se vouer au sabotage faire exploser ou incendier des dépôts d'armes, d'explosifs et de munitions. Toutes ces activités affaiblissent et découragent fortement l'ennemi.

Les guérilleros captureront encore des armes en saisissant celles que portent les sentinelles ou toute personne remplissant une mission de surveillance ou de répression. On procédera par la violence ou par la surprise et l'astuce. Lorsqu'on désarme un ennemi, il faut toujours le fouiller afin de savoir s'il ne possède pas une autre arme cachée dont il pourrait se servir contre celui qui l'assaille.

Dans la mesure où se multiplie le nombre de patriotes décidés à passer à l'action, ces captures d'armes se font de plus en plus nécessaires. Souvent, le guérillero commencera à lutter avec une arme qu'il aura achetée ou dérobée ; ensuite il lui faudra agir avec audace et esprit de décision ; notre force est celle de nos armes.

Lors des attaques contre des banques, on saisira aussi systématiquement les armes des soldats de la garde civile chargés de les protéger ainsi que celles des gérants ou des trésoriers.

**Enfin, on pourra s'armer aux frais des commissariats de police, des magasins spécialisés dans la vente de ces objets et des fabriques d'armes, en opérant contre eux des raids. On dérobera aussi les explosifs dont on se sert dans les carrières.**

## La libération des prisonniers

Certaines actions à main armée sont destinées à délivrer des guérilleros sous les verrous. Tout guérillero court le risque d'être, un jour, arrêté et condamné à de nombreuses années de détention. Son combat n'en sera pas pour autant terminé ; l'expérience de la prison sera un enrichissement et, en prison toujours, il devra continuer la lutte. Il cherchera d'abord à bien connaître le lieu de sa détention avant de pouvoir s'échapper rapidement et facilement, lorsque des camarades armés viendront le libérer. Aucune prison, qu'elle soit située dans une île du littoral, en ville ou à la campagne, ne peut être considérée comme inexpugnable, face à l'astuce et à la puissance de feu des guérilleros.

Le guérillero en liberté cherchera, lui, à connaître les établissements pénitentiaires de l'ennemi car il sait qu'y croupissent beaucoup de ses frères d'armes. C'est du travail du guérillero en liberté et du guérillero emprisonné que dépend le salut des prisonniers.

Les opérations pouvant y conduire sont les suivantes:

- a) Les mutineries à l'intérieur des maisons de correction, des colonies pénitentiaires, dans les îles réservées aux détenus, sur les navires prisons ;**
- b) Les attaques partant de l'extérieur ;**
- c) Les attaques contre les trains et les véhicules de transport des prisonniers ;**
- d) Les embuscades dressées contre les soldats ou les policiers chargés de les escorter.**

## La mise à mort

Seront punis de mort des gens comme les espions, les agents gradés, les tortionnaires, les personnalités du gouvernement, les délateurs et les informateurs de la police. Ceux qui, de leur propre gré, se rendent à la police pour dénoncer des militants,

fournir des renseignements, aider les enquêteurs, s'ils tombent sur des guérilleros, ceux-ci devront les abattre.

Ces mises à mort sont des actions secrètes ; n'y participe que le plus petit nombre possible de guérilleros. Très souvent, un simple franc-tireur, patient et inconnu, qui agit dans la plus rigoureuse clandestinité et avec le plus grand sang-froid, pourra s'acquitter de cette tâche.

## L'enlèvement

On pourra kidnapper et détenir dans un endroit secret un agent de la police, un espion, une personnalité politique ou un ennemi notoire et dangereux du mouvement. On ne libérera la personne enlevée que quand les conditions formulées par les ravisseurs auront été remplies : la remise en liberté de révolutionnaires emprisonnés ou la suspension des tortures appliquées dans les geôles du gouvernement. Eviter les demandes de rançon ; elles deviennent plus des pièges pour le guérillero que des bénéfices.

L'enlèvement de personnalités connues pour leurs activités artistiques, sportives ou autres, mais qui ne manifestent pas d'opinion politique, peut constituer une forme de propagande mais pas forcément favorable du fait que le peuple ne l'acceptera avec sympathie.

## Le sabotage

Le but des sabotages est de détruire. Peu de personnes, parfois une seule, peuvent réaliser ces opérations. Quand un guérillero envisage de saboter, il le fait d'abord seul. Postérieurement, il agira avec d'autres personnes de telle sorte que se généralise, parmi le peuple, cette pratique.

Un sabotage bien fait exige étude, planification et parfaite exécution. **Les formes les plus caractéristiques du sabotage sont le dynamitage, l'incendie et le minage.** Un peu de sable, la moindre fuite de combustible, une lubrification mal faite, un boulon mal vissé, un court-circuit, des pièces de bois ou de fer mal agencées peuvent causer des désastres irréparables.

En sabotant, on cherchera à affaiblir, détériorer ou même anéantir les appoints vitaux de l'ennemi tels que :

- a) L'économie du pays, en s'attaquant en particulier au réseau commercial interne et externe, aux secteurs cambiste, bancaire et fiscal ;**
- b) La production agricole et industrielle ;**
- c) Le système des transports et communications ;**

## **d) Le système de répression militaire et policier, surtout leurs établissements et leurs dépôts ;**

Pour les opérations de sabotage industriel, les éléments les mieux placés sont les ouvriers. Ceux-ci connaissent en effet comme personne les fabriques dans lesquelles ils travaillent, les machines ou les pièces dont la destruction peut paralyser tout le processus de production.

Dans les attaques contre les moyens de transport, il faut veiller à ne pas provoquer la mort des voyageurs, surtout en ce qui concerne les trains de banlieue et ceux qui parcourent de longues distances, puisque ceux qui les prennent sont des gens du peuple. **D'ailleurs, c'est avant tout les services de communication utilisés à des fins militaires qu'il faut détruire.** Faire dérailler les wagons d'un train chargé de combustible signifie atteindre l'ennemi dans ce qui, pour lui, est vital. Il en va de même pour le dynamitage des ponts et chemin de fer, car il lui faudra des mois pour réparer les dommages causés. Les files des lignes télégraphiques et téléphoniques pourront être systématiquement coupés et les centres de transmissions détruits. Les oléoducs, les stocks de combustible, les réserves de munitions, les arsenaux, les casernes, les moyens de transport de la police et de l'armée doivent être systématiquement sabotés. On peut aussi envoyer des informations économiques, militaires ou sur la recherche à des puissances adverses et en informer le gouvernement pour bien le démoraliser.

# Le terrorisme

Nous entendons par terrorisme le recours aux attentats à la bombe. Ne pourront s'y livrer que ceux qui ont acquis une bonne connaissance technique dans la fabrication des explosifs et qui seront dotés du plus grand sang-froid. Parfois, on inclura dans les actes de terrorisme la destruction de vies humaines et l'incendie d'installations ou de certaines plantations. De plus, ce qui est pour certains du terrorisme est pour d'autres de la résistance. Exemple : l'occupation allemande.

**Si l'on envisage de piller des stocks de produits alimentaires, il faut veiller à ce que la population puisse en profiter, surtout dans les moments et aux endroits où sévissent la faim ou la cherté de la vie.**

# La propagande armée

L'ensemble des actes perpétrés par les guérilleros, et chaque action à main armée en particulier, constituent le travail de propagande armée. Les "mass media" d'aujourd'hui, par le simple fait de divulguer ce que font les guérilleros, sont d'importants instruments de propagande. Leur existence ne dispense cependant pas les militants d'organiser leur propre presse clandestine, de posséder leurs propres imprimantes qu'ils auront "expropriées" s'ils n'ont pas de quoi les acheter. Car il faut publier et répandre, parmi le peuple, des journaux clandestins, des manifestes et des tracts dénonçant les méfaits du gouvernement ou favorisant l'agitation. L'existence de cette presse sert, par ailleurs, à rallier de nombreuses personnes à notre cause.

Les camarades qui ont l'esprit inventif fabriqueront des catapultes destinées au lancement de ces tracts et manifestes. On cherchera encore à faire passer sur les antennes des stations de radio des messages révolutionnaires enregistrés sur bandes. On écrira aussi des slogans sur les murs et à des endroits difficilement accessibles. On enverra aussi des lettres de menaces, de propagande, ou bien visant à expliquer le sens de notre lutte à certaines personnalités qui chercheront à les divulguer pour impressionner la population.

Comme on ne ralliera jamais tous les citoyens, on peut populariser le slogan suivant "Que celui qui ne veut rien faire pour la révolution ne fasse non plus rien contre elle."

## La guerre des nerfs

La guerre des nerfs ou guerre psychologique est une technique de lutte basée sur l'utilisation directe ou indirecte des media ou du "téléphone arabe". Son but est de démoraliser le gouvernement. On y arrive en divulguant des informations fausses, contradictoires, en semant le trouble, le doute et l'incertitude parmi les agents du régime. Dans la guerre psychologique, le gouvernement se trouve en position de faiblesse, aussi censure-t-il les moyens de communication. Cette censure se retourne contre lui, car il se rend impopulaire ; il lui faut par ailleurs exercer une surveillance sans relâche, ce qui mobilise beaucoup d'énergie. Les moyens de la guerre des nerfs sont les suivants:

- a) Le téléphone et l'envoi de lettres.** Par ces moyens, on informera la police sur la prétendue localisation de bombes à retardement, sur des projets d'enlèvement ou d'assassinat de certaines personnalités, ce qui obligera les forces de répression à se mobiliser pour rien, à perdre du temps, à douter de tout ;
- b) Livrer à la police de faux plans d'attaque ;**
- c) Répandre des rumeurs sans fondement ;**
- d) Exploiter systématiquement la corruption, les erreurs et les méfaits de certains gouvernants, les forçant ainsi à se justifier ou à démentir les bruits répandus par les moyens de communication qu'ils ont eux-mêmes censurés.** En informant les ambassades étrangères, l'O.N.U., la nonciature apostolique, les commissions internationales de juristes

et des droits de l'homme, les associations chargées de défendre la liberté de la presse, des magouilles faites par le gouvernement.

# LES METHODES QU'IL FAUT SUIVRE

Le citoyen qui veut devenir guérillero ne pourra agir que s'il domine parfaitement les méthodes qu'il faut suivre. Les hors-la-loi commettent souvent sur ce point des erreurs graves et qui les perdent. Les patriotes auront donc soin d'user d'une technique révolutionnaire et non pas d'emprunter celle des bandits. C'est en fonction de la méthode employée qu'on saura si c'est bien un guérillero qui a commis tel ou tel acte. Les méthodes qu'il faut suivre sont constituées par l'usage ou l'application des éléments suivants:

**L'enquête et le service d'informations.**

**L'observation qu'il convient de combiner avec ce qui précède pour voir s'il y a correspondance avec les renseignements cueillis.**

**L'exploration du terrain.**

**La reconnaissance et le chronométrage des itinéraires.**

**La planification.**

**La motorisation.**

**La sélection du personnel et son renouvellement.**

**La sélection basée sur les capacités de tir.**

**La simulation de l'action projetée en guise de répétition.**

**L'exécution.**

**La protection des exécutants.**

**La retraite.**

**L'enlèvement ou le transport des blessés, en évitant de le faire à bord de véhicules où se trouvent des enfants. Le mieux est d'emporter, à pied, les blessés, en empruntant des chemins assez étroits pour que l'ennemi ne puisse passer avec ses moyens de locomotion.**

**Le brouillage des pistes.**



# RESEAU LIBRE

Le Réseau des Patriotes

[www.reseaulibre.org](http://www.reseaulibre.org)

**RL**  
RESEAU LIBRE