

## Lecciones aprendidas

### Operación "HUE CITY"

#### Cía. Charlie, 1<sup>er</sup> Bón./5<sup>a</sup> Brig./1<sup>a</sup> Div. Inf<sup>a</sup>. de Marina

**RVN<sup>1</sup> 31 de Enero de 1968 a 5 de Marzo de 1968**

Incluso en el mejor de los casos, el combate en población es un negocio sangriento. Ésta fue, a fin de cuentas, la mayor lección aprendida por el personal del Cuerpo de Infantería de Marina de los Estados Unidos que participó en la histórica batalla, considerada por muchos la más sangrienta de la Guerra de Vietnam.

Las fuerzas de Infantería de Marina implicadas en la Operación "HUE CITY" sufrieron 142 bajas de infantes de marina muertos en acción durante la batalla que duró un mes, incluyendo los encarnizados combates iniciales que implicaban, principalmente, enfrentamientos por todas partes en los barrios del sur de la ciudad, y los brutales combates a gran escala dentro de la propia fortaleza de la Ciudadela. Otros cientos de infantes de marina fueron heridos en ambas riberas del río y tuvieron que ser evacuados. Se estima que las bajas enemigas bien se cuentan por millares.

Aunque la Operación "HUE CITY" será recordada durante mucho tiempo como una victoria abrumadora del Ejército de los Estados Unidos y del ARVN<sup>2</sup> sobre las mejores fuerzas convencionales que el enemigo pudo empeñar, y aunque la 5<sup>a</sup> Brigada de Infantería de Marina superó muchas dificultades y finalmente triunfaron las más selectas tradiciones de los infantes de marina en combate, en realidad esta batalla se ganó por un pelo. En los niveles de compañía, sección y pelotón los índices de bajas fueron muy altos, tan altos como un 75 % o más en algunas unidades. Esto fue especialmente cierto durante el primer o segundo día de la experiencia inicial de cada unidad en el combate en población a gran escala.

El éxito final de esta operación podría haberse incrementado significativamente, en nuestra opinión, por varios factores, incluyendo:

1. Reglas de enfrentamiento depuradas (menos restrictivas), incluyendo la flexibilidad al tomar posiciones hasta el nivel de sección.
2. Adquisición de mayor información, en particular en lo que al despliegue y entidad de las fuerzas enemigas se refiere. Los reconocimientos de unidades de reconocimiento y pequeñas unidades son fundamentales. Las fuerzas del ARVN lucharon contra el NVA<sup>3</sup> durante más de una semana (1 - 12 de Febrero de 1968), en el mismo campo de batalla en el que lucharía el 1<sup>er</sup>/5<sup>a</sup>, pero no tuvo lugar un trasiego directo de información entre los jefes del ARVN y los jefes de la Infantería de Marina, a ningún nivel, antes de los ataques del 1<sup>er</sup>/5<sup>a</sup> el 13 de Febrero de 1968.
3. Mejor trasiego de información de inteligencia a todos los niveles de mando.
4. Mejor planeamiento del apoyo de fuegos. Acceso a la artillería, el fuego naval, el fuego directo de vehículos blindados ("equipos asesinos" de carros / Ontos<sup>4</sup>), y apoyo aéreo. Todas las armas de apoyo deberían ser

- empleadas de la forma más adecuada.
5. Incremento significativo del adiestramiento en combate en población. Práctica y preparación.
  6. Empleo de las armas químicas disponibles (gases lacrimógenos) en operaciones ofensivas durante las primeras fases de la operación.
  7. Mejor distribución de los detalles de la orden de operaciones, hasta el nivel equipo de fuego.

Por otra parte, el 1<sup>er</sup>/5<sup>a</sup> derrotó rotundamente a las fuerzas del NVA que se encontraban dentro de la fortaleza de la Ciudadela (a pesar de: ser superado ampliamente en número, el (inicialmente) muy alto índice de bajas de la Infantería de Marina, y, la confusión resultante creada por la rápida rotación de oficiales y suboficiales). Los factores que contribuyeron al éxito del 1<sup>er</sup>/5<sup>a</sup> en la Operación "HUE CITY" incluían:

- ▶ la experiencia de combate de las pequeñas unidades,
- ▶ la determinación individual del infante de marina,
- ▶ el compañerismo,
- ▶ la capacidad de los infantes de marina para aprender rápido en condiciones de combate,
- ▶ el mando conjunto (oficiales, suboficiales y plana mayor) del 1<sup>er</sup>/5<sup>a</sup> a todos los niveles,
- ▶ y su gran habilidad para coordinar el apoyo de fuegos y ejecutar tácticas de combate en población bajo fuego enemigo intenso.

Por supuesto, bajo una perspectiva retrospectiva, esta batalla se podría haber resuelto de una forma aún más oportuna y decisiva, reduciendo los índices de bajas en fuerzas propias durante el proceso, si se hubiera prestado más atención a los principios básicos del planeamiento de operaciones de combate de la Infantería de Marina. Un adecuado planeamiento previo evita una mala ejecución de las operaciones.

\* \* \* \* \*

Los siguientes detalles en cuanto a las lecciones aprendidas de la Operación "HUE CITY" proceden de antiguos oficiales y suboficiales de la Compañía Charlie, Primer Batallón, Quinta Brigada, Primera División de Infantería de Marina, que participaron en los combates durante la Operación "HUE CITY", y que estuvieron directamente implicados en los combates con las fuerzas del NVA dentro de la fortaleza de la Ciudadela desde el 13 de Febrero de 1968 hasta el 5 de Marzo de 1968.

## Situación

### Terreno:

Existe una gran variedad de posibles escenarios a los que una fuerza de Infantería de Marina a la que se le encomienda la misión de atacar a una fuerza enemiga en terreno urbanizado tendrá que plantar cara.

Cuando se lanzó la Ofensiva del Tet el 31 de Enero de 1968, y fuerzas convencionales del NVA invadieron barrios importantes de las ciudades más grandes de Vietnam del Sur, las fuerzas de Infantería de Marina estaban, literalmente, hincadas hasta las rodillas en los campos de arroz y el barro de la selva. Desde el establecimiento de las primeras cabezas de playa en Da Nang y Chu Lai en 1965, a los infantes de marina se les había encomendado la misión de llevar a cabo un tipo de guerra contra-insurgencia. La Guerra de Vietnam fue indudablemente un conflicto rural, y los infantes de marina se enfrentaron, durante la mayor parte de la guerra, a un ejército guerrillero. La Ofensiva del Tet de 1968 lo cambió todo. Repentina e inesperadamente, por primera vez desde la última en la Guerra de Corea, los infantes de marina se encuentran con una misión que implica el combate en población.

Disponerse a eliminar un batallón enemigo que ha ocupado un rascacielos de 40 pisos o un campus universitario es una misión muy diferente a sacar un pelotón enemigo de una casa, una escuela o una iglesia en un pequeño pueblo. El combate en población va a tener lugar en grandes ciudades y ciudades de tamaño medio, y cada campo de batalla urbano adoptará un único carácter y desafíos propios. El factor común de todas estas variantes, sin embargo, es que en todos los casos, *en el combate en población los edificios dominan el terreno.*

El estudio y la evaluación del terreno es un aspecto básico y esencial para los mandos de Infantería de Marina cuando planean una misión. Esto es aún más importante cuando se planean operaciones de combate puerta a puerta. Entre otras muchas consideraciones, por todo el mundo los materiales de construcción difieren significativamente en su capacidad para proporcionar cobertura contra el fuego enemigo de las armas de pequeño calibre.

Por medio del reconocimiento y la inteligencia, se recomienda llevar a cabo un análisis exhaustivo de cada edificio o construcción dentro de la zona de operaciones de la unidad, ya que las tácticas a emplear en la ocupación de cada objetivo (edificio, construcción, etc...) pueden ser diferentes en cada caso. Una casa pequeña de madera puede dar la impresión de proporcionar cobertura contra el fuego de armas de pequeño calibre pero poco más; en algunas partes las paredes son tan finas como el papel. Incluso las casas que emplean en su construcción algún tipo de yeso u hormigón pueden resultar inesperadamente porosas en el peor momento posible.

Conoce la organización interna básica de una construcción, tanto como sea posible, antes de entrar. Dirígete a cada construcción con un plan de entrada y un plan de búsqueda, y asegúrate de que cada miembro de cada equipo de fuego y cada pelotón conoce perfectamente estos planes. Establece claves y órdenes verbales, y enlaza regularmente con cada uno. Ten en cuenta que todas las vías de entrada posibles (puertas y ventanas existentes) son extremadamente peligrosas, posibles emplazamientos para trampas, y deben evitarse en la medida de lo posible. Donde sea posible, crea vías de entrada utilizando cargas explosivas o cohetes. Una vez que el

plan de entrada se finalice y se comprenda perfectamente, debe ser ejecutado con fuerte determinación. Estate preparado para cualquier cosa, y listo para improvisar. Sé sistemático, y compruébalo todo (sótanos, alcantarillas, desvanes, tejados, cubos de basura) meticulosamente antes de afirmar que el objetivo es seguro.

El otro aspecto del terreno urbanizado a tener en cuenta son los espacios entre edificios. Calles, callejones y otros caminos son rutas usuales para los humanos, y por lo tanto se debe sospechar que se encuentran bajo observación y campos de tiro enemigos. Siempre que sea posible, sigue el itinerario más complicado o insospechado de una casa a otra.

Establece, de antemano, un plan sobre qué hacer en el caso de encontrarse con no-combatientes en las zonas de combate en población, y cómo señalar los edificios que se van limpiando.

Asegúrate totalmente de que tus infantes de marina son conscientes de que mientras se encuentran en el interior de un edificio que se está limpiando, *corren peligro tanto desde el interior como desde el exterior*. Asume siempre que cada habitación, de cada planta, en cada casa sin excepción, contiene soldados enemigos. Muévete siempre muy rápidamente cuando pases frente a ventanas y puertas. Conoce siempre donde puede haber posiciones enemigas en los edificios adyacentes al tuyo. Como en todas las operaciones de Infantería de Marina, cúbrele las espaldas a tu compañero, y corre tan rápido como te sea posible cuando atraveses campo abierto.

Las construcciones de varios pisos constituyen un desafío aún mayor que los edificios de un único piso. En una ciudad o pueblo de tamaño medio, o pequeña ciudad, donde predominan edificios de uno, dos o tres pisos, sé muy maniático con los edificios más altos, los cuales son empleados naturalmente por los enemigos como posiciones elevadas. Si es posible accede a los edificios más altos y de varios pisos a través del tejado, y trabaja sistemática y meticulosamente hacia abajo.

### **Misión**

La misión que se asignó a las fuerzas de Infantería de Marina durante la Operación "HUE CITY" fue la de atacar y destruir a las fuerzas enemigas que habían conquistado barrios importantes de la antigua capital imperial de Hue durante la ofensiva sorpresa del NVA que rápidamente se apodó la Ofensiva del Tet. Debido al carácter histórico de muchos de los edificios en Hue, el empleo de armas de grueso calibre fue restringido drásticamente durante los primeros días de combate en ambas riberas del río. A medida que las bajas propias se amontonaban, y las estimaciones iniciales acerca de la entidad de la fuerza enemiga en la zona de la ciudad de Hue se incrementaban de manera alarmante, finalmente las restricciones de fuego sobre las armas de apoyo se anularon. En mi respetuosa opinión, la capacidad para cumplir con éxito la misión se vió seria y negativamente afectada por las reglas de enfrentamiento. Como se suele decir acerca de la guerra, ellos mismos eran su peor enemigo.

Aunque se entiende que la misión y las reglas de enfrentamiento no son responsabilidad exclusiva de los jefes de Infantería de Marina a nivel sección, compañía, batallón o incluso brigada, se recomienda encarecidamente que se realicen todos los esfuerzos necesarios, en cualquier nivel de la cadena de mando, para garantizar que se alcanza un equilibrio razonable entre las exigencias de la misión y el efecto de las reglas de enfrentamiento sobre la capacidad del mando para cumplir la misión con éxito.

## **Ejecución**

### **Reconocimiento e Inteligencia:**

El combate en población tiene lugar casi siempre a muy corta distancia. No es difícil encontrarse fuerzas enemigas combatiendo desde posiciones separadas entre sí sólo unos cuantos metros; la mayor parte del combate se entabla a una distancia comprendida entre los 25 y los 100 metros. Debido a esta naturaleza de cercanía, es fundamental saber dónde se encuentra el enemigo y como está desplegado. Esta lección se aprendió a base de palos durante los primeros combates dentro de la Ciudadela. Durante los dos primeros grandes enfrentamientos entre la Infantería de Marina y las fuerzas del NVA en la mañana del 13 de Febrero de 1968, el enemigo nos sorprendió e hizo importantes estragos muy rápidamente. Esto sucedió principalmente porque no sabíamos exactamente dónde se encontraba desplegado el NVA. Aunque el ARVN había participado en varios combates dentro de la Ciudadela, no recordamos haber recibido inteligencia alguna por su parte en cuanto a la localización exacta del enemigo. Además, que sepamos, no se envió ninguna unidad de reconocimiento de Infantería de Marina para comprobar la situación e identificar las posiciones enemigas antes de atacar.

Recomendamos que todos los medios de inteligencia, unidades de reconocimiento, y dispositivos de vigilancia, que puedan estar disponibles se empeñen en un esfuerzo notable por fijar las posiciones exactas de soldados y unidades enemigas. El combatiente que sabe dónde se esconde su enemigo experimenta una indudable ventaja en cuanto a la sorpresa y al empleo devastador de la potencia de fuego.

### **Tácticas de Combate en Población:**

Lo trágico del combate en población es que el "campo de batalla" de cada combate es un barrio; cada objetivo ocupado, es la casa de alguien, o un colegio o una iglesia, o alguna otra construcción de un significado y valor importante para la gente que vive allí. Teniendo en cuenta las posibilidades, no es difícil imaginarse combates entre carros de combate en medio del aparcamiento de un centro comercial; fuego de mortero que alcanza una iglesia, un hospital, o un centro social; intensos tiroteos con armas de pequeño calibre entre viviendas; una barrera de artillería en el patio de un colegio. Aunque estas imágenes pueden ser provechosas para las fábricas de celuloide de Hollywood, cuando se piensa en ellas en relación a nuestras casas y los colegios e iglesias de nuestros propios barrios, la tragedia se incrementa de un modo u otro, convirtiéndose en algo más político. Sin embargo, todos opinamos que la vida de un solo infante de marina es más preciosa que diez edificios, cien casas, colegios, iglesias, cementerios, centros comerciales, o cualquier otra construcción conocida por el hombre. Los edificios se pueden reconstruir, pero la vida una vez que se pierde no puede volver a ponerla en su sitio la mano humana. Por lo tanto, deberían realizarse todos los esfuerzos, empleando cualquier y todo el armamento disponible, para suprimir al enemigo y apoyar el avance de la Infantería de Marina mediante el empleo de las armas de apoyo y *sin tener en cuenta el daño producido a cualquier edificio*.

Al mismo tiempo, el empleo de armamento pesado en el combate en población

es realmente un "arma de doble filo", tal y como lo son muchos otros medios en la guerra moderna. Los escombros pueden ser casi tan efectivos como un edificio para proteger las posiciones enemigas. Además, la artillería y otras armas de "tiro tenso" pueden estar algo limitadas por la altura de los edificios y la distancia entre ellos. En muchos casos, los morteros, aunque más pequeños en calibre, son mejores que la artillería debido a sus trayectorias más altas y por lo tanto pueden disparar sobre blancos enemigos que están protegidos eficazmente de las armas de fuego directo por edificios y otras construcciones.

## **29 de Junio de 2001: Actualización de las Tácticas de Combate en Población de Dale Dye:**

Muchas gracias al Capitán (retirado) del Cuerpo de Infantería de Marina de los EE. UU. Dale Dye, Presidente de Warriors, Inc. (la famosa organización asesora sobre combates de la industria del cine) por sus destacadas aportaciones a este papel blanco. Dale Dye combatió con la Hotel 2º/5ª en la ribera sur del Río Perfume a principios de Febrero, 1968, y después pasó "destinado" a la Delta 1º/5ª durante los combates dentro de la Ciudadela. Además de los infantes de marina de la Delta 1º/5ª, que combatieron con el 2º/5ª en la ribera sur del río durante varios días antes de unirse al 1º/5ª dentro de la Ciudadela, Dale bien puede ser el único infante de marina estadounidense que combatió en ambas riberas del río durante la Operación "HUE CITY". Cabo Primero (E-5 Sergeant) en aquel momento, Dale fue "oficialmente" un corresponsal de guerra, pero dice, "Todo lo que puedo recordar haber hecho durante la Operación Hue City es cambiar de cargador y apretar el gatillo."

Cuando se le pidió que leyera y comentara algo en este papel blanco, Dale expresó lo siguiente: "Habiendo meditado esto durante mucho tiempo hasta este momento, he elaborado lo que creo que serán valiosos consejos a tener en cuenta por el jefe de pequeñas unidades de infantería mientras adiestra a sus infantes de marina para el combate en población y para utilizarlos cuando/si la situación se complica de verdad. Todas estas observaciones/consejos se basan en las cosas que realmente experimenté o aprendí mientras combatía en Hue. Por cierto, acuñé un acrónimo militar para esta materia tras decidir que MOUT (Military Operations on Urbanized Terrain) y FIBUA (Fighting In Built-Up Areas) no se ajustaban exactamente a la realidad. En mi opinión, deberíamos clasificar toda esta materia bajo el acrónimo FISH (Fighting In Someone's House, *Combatir en la casa de alguien*)." Aquí están, pues, los "21 Tips for Successful FISHing", *21 consejos para combatir en la casa de alguien con éxito*, de Dale Dye:

1. **MOVIMIENTO TÁCTICO DELANTE DE VENTANAS/PUERTAS:** La mayoría de los movimientos en el combate en población suelen ser rápidos y cortos. Eso es correcto, pero a veces lleva a ignorar lo obvio. Muchos infantes de marina murieron o fueron heridos - particularmente en la ribera sur de Hue - porque se exponían a sí mismos cuando pasaban por delante de ventanas o puertas. En general, evita movimientos por delante de puertas (abiertas o cerradas), ¡y punto!. Tendrás que pasar por delante de ventanas, pero ASEGÚRATE DE AGACHAR LA CABEZA por debajo del marco de la ventana. Además, no olvides que muchas construcciones tienen ventanas al nivel del suelo que proporcionan luz y ventilación a sótanos o bodegas.

PASA POR ENCIMA DE ESTAS VENTANAS AL NIVEL DEL SUELO y no expongas tus piernas y/o parte baja de tu cuerpo a fuego enemigo procedente del interior.

2. DISPARA A TRAVÉS: Nuestras armas de infantería municionadas con cartuchos ordinarios tienen un factor de penetración tremendo. Como Murphy recomienda, cuando dudes, ¡vacía el cargador! Ten un cuidado especial con los muebles, mesas, armarios, roperos, etc... mientras limpias una habitación. Puedes DISPARAR A TRAVÉS DE ESTOS OBJETOS y un par de proyectiles bien colocados pueden salvarte la vida. En la ribera sur, estaba justo detrás de un infante de marina que con su M-16 disparó instintivamente una ráfaga de cinco disparos contra un gran armario empotrado y fue recompensado con un muerto del NVA que se desplomó atravesando la puerta del armario. Esta técnica rápidamente se convirtió en POV.

3. EFEECTO INTENSIFICADO DE LA METRALLA: No seas transigente - o permitas que tus soldados lo sean - en cuanto a cascos y chalecos antifragmentos en el combate en población. Muchas de nuestras bajas por heridas múltiples de metralla tanto en la ribera sur como en la ribera norte del río fueron consecuencia del efecto de la explosión de RPGs, morteros y granadas ChiCom intensificado por los fragmentos de mampostería proyectados. Ten siempre presente que LAS ARMAS DEL TIPO ALTO EXPLOSIVO CREARÁN UN ABANICO DE METRALLA INTENSIFICADO EN ZONAS URBANAS. Un fragmento de ladrillo, hormigón o macadán proyectado puede matarte tan fácilmente como la metralla de un arma real.

4. EMPLEO DE GRANADAS DE MANO DE FRAGMENTACIÓN: Hasta que estuvimos implicados en Hue, me dí cuenta que muchos infantes de marina eran reacios a llevar y/o emplear granadas. ¡Olvida - y haz que tus infantes de marina olviden - rápidamente esta reserva! La cantidad mínima sería de cuatro a seis granadas por hombre antes de entrar en la zona. ADIESTRA A TUS INFANTES DE MARINA EN EL LANZAMIENTO DE GRANADAS CON AMBAS MANOS. También ADIESTRA A TUS INFANTES DE MARINA EN COCINAR<sup>5</sup> UNA GRANADA antes de lanzarla dentro de una habitación o un edificio. Se dispone de cuatro a seis segundos en una espoleta de granada normal, tiempo suficiente para que un enemigo ágil recoja la granada y la lance de vuelta a tus pies. Esto sucedió en varias ocasiones en la ribera sur de Hue y al menos una vez (con consecuencias fatales) en la ribera norte. A mi me gusta contar hasta tres, pero hasta dos es suficiente, después de soltar la palanca de seguro antes de lanzar la granada. Yo me puse de acuerdo con un compañero para cuando estuviéramos de pie en ambos lados de una ventana sospechosa. Uno de nosotros tiraría de la anilla y soltaría la palanca de seguro; entonces lanzaría la granada al hombre de enfrente que la cogería y haría el lanzamiento. Los oficiales y suboficiales de SEGOP pueden tener algún inconveniente respecto a esto en el campo de tiro, pero ¡tenemos que practicarlo! Cuando tires una granada dentro de una habitación o edificio, generalmente TÍRALA TAN FUERTE COMO PUEDES. La granada rebotará contra las paredes o los muebles y eso hace difícil que el enemigo pueda recogerla y lanzarla de vuelta.

5. ROBA VEHÍCULOS CIVILES: Toda unidad de Infantería de Marina que opere en un medio urbano se encuentra con la necesidad de un medio de transporte rápido,



para reaprovisionamiento, movimiento rápido de soldados, o evacuación de bajas. Naturalmente, no hay medios de transporte disponibles cuando se necesitan urgentemente. Combatiendo en la ribera sur de Hue aprendimos a PUENTEAR Y ROBAR VEHÍCULOS CIVILES. Se hace hincapié en que sean "civiles" ya que los vehículos militares abandonados por el enemigo pueden estar minados o trampeados. Evita los medios de transporte enemigos, carros o camiones militares abandonados en general. Lo que tú quieres es el coche familiar o la camioneta. En cualquier unidad de Infantería de Marina generalmente hay un personaje que ha tenido alguna "experiencia previa" en esta materia. Encuéntralos, y utilízalos. En la ribera sur de Hue, esta técnica salvó vidas una y otra vez. Nosotros incluso puenteamos varios vehículos de los del tipo ciclomotor de tres ruedas y funcionaron muy bien para reaprovisionamiento y MEDEVAC. Humildemente admito haber sido uno de los jugadores estrella en este esfuerzo, lo cual me hizo ser el chico "vete a" del Capitán Ron Christmas que mandaba la Hotel 2º/5ª.

6. PUNTOS DE APROVISIONAMIENTO Y PUNTOS DE REUNIÓN: El reaprovisionamiento de armas, agua y munición siempre es un problema en el combate en población ya que los camiones u otros medios de transporte que intentan alcanzar las unidades en combate se convierten rápidamente en blancos prioritarios. La solución es ESTABLECER PUNTOS DE APROVISIONAMIENTO EN ESQUINAS. Tu personal de apoyo simplemente tiene que coger el material y depositarlo en una esquina o un cruce previamente establecido. En ese instante, los equipos de fuego, pelotones y secciones pueden enviar grupos al punto establecido, conseguir lo que necesitan y llevárselo sin peligro para la ruta de aprovisionamiento. Además, ESTABLECE PUNTOS DE REUNIÓN para los soldados o unidades que pudieran perderse. Cuando avances con una unidad, detente en cruces, edificios o esquinas fácilmente reconocibles y que todo el mundo sepa que ese es un PUNTO DE REUNIÓN. Si se pierden o pierden el contacto con la unidad superior, simplemente localizan el punto de reunión y esperan. El guía de la sección o un mensajero preestablecido pueden comprobar periódicamente estos puntos y recoger al personal extraviado. Esta técnica funcionó especialmente bien para reunir pelotones perdidos en los combates en la ribera norte.

7. ARMAS SIN RETROCESO: El M-72 LAAW<sup>6</sup>, el AT-4<sup>7</sup> y cualquier otro arma sin retroceso disponible son extremadamente valiosas en el combate en población por razones obvias. Sin embargo, es importante TENER EN CUENTA EL REBUFO CUANDO SE EMPLEEN ESTAS ARMAS EN ZONAS CERRADAS tales como habitaciones, callejones sin salida, etc... Una vez disparé un LAAW desde la ventana de un segundo piso en la ribera norte, y estaba muy orgulloso de mí mismo hasta que descubrí que el maldito rebufo casi mata a los otros dos chicos que estaban conmigo en la habitación. ¡El rebufo de un arma sin retroceso rebotará en las paredes de una habitación y actuará como un tornado en miniatura!

8. TÉCNICAS CONTRA-TIRADORES SELECTOS (SNIPERS): Trabajando en equipos en Hue, rápidamente aprendimos el juego de la caza del zorro con perros de caza con los tiradores selectos del NVA. El principal problema era que cualquiera caía abatido antes de que consiguiéramos divisar al tirador que le disparaba. BAJO EL

FUEGO DESDE UNA POSICIÓN DESCONOCIDA DE UN TIRADOR SELECTO UN HOMBRE TENDRÁ QUE SERVIR DE BLANCO mientras el otro localiza al tirador y lo elimina. Nosotros afinamos esta técnica seleccionando una carrera corta hasta un punto cubierto para el blanco u hombre cebo en un intento de perfilar el fuego del tirador selecto. Si se movía rápido y agachado de un punto cubierto a otro, generalmente se conseguía que el tirador selecto efectuara un disparo o ráfaga mal apuntada. Esto revelaba su escondite y el hombre que se encontraba a cubierto podía disparar sobre la posición del tirador selecto o pedir el apoyo del fuego del resto del pelotón señalizando el escondite del tirador con una trazadora o dos. ¡ADIÉSTRATE EN ESTA TÉCNICA!

9. ENFOQUE ALTO/MIRADA BAJA: En Hue solíamos concentrarnos en la búsqueda de posiciones de tiro enemigas en las alturas. El enemigo es infante y sabe el valor que tiene el dominio de las alturas, así que allí es donde buscábamos habitualmente. Desafortunadamente, esto llevó a la tendencia de ignorar troneras y posiciones de tiro al nivel del suelo que frecuentemente nos cogían por sorpresa. UN ENEMIGO EN DEFENSA URBANA FRECUENTEMENTE HARÁ QUE REALICES UN ASALTO DESDE LAS ALTURAS MIENTRAS SUS TIRADORES ESTÁN ASENTADOS EN POSICIONES BAJAS ALREDEDOR DE UN EDIFICIO. Fuimos sorprendidos al descubierto en el asalto a las zonas de la tesorería y del hospital en la ribera sur por no comprobar las partes bajas antes del asalto.

10. ESCONDITES INVEROSÍMILES: Durante el asalto a la Ciudadela en la ribera norte, perdí un hombre y casi me cogen a mi porque no pensábamos que nadie pudiera haberse atrincherado bajo un montón de trastos. Era un montón de mierda con una bicicleta rota en lo alto, exactamente igual que cualquier otro montón de basura en cualquier otra ciudad. Desafortunadamente, un soldado del NVA había excavado por detrás del montón de basura una tronera al mismo nivel del suelo. NUNCA SUPONGAS QUE UN ENEMIGO NO PUEDE ESTAR EN ALGUNA PARTE. ESTARÁ ALLÍ.

11. ALCANTARILLAS Y DESAGÜES: La mayor parte de las fuerzas del NVA que intervinieron en Hue las noches del 30-31 de Enero de 1968 entraron en la ciudad sin ser detectados a través del alcantarillado y los desagües de Hue. EN LA OFENSIVA, VIGILA LAS BOCAS DEL ALCANTARILLADO Y COMPRUEBALAS. EN LA DEFENSIVA, RECONOCE EL ALCANTARILLADO Y LOS DESAGÜES y utilízalos para mover tropas de un punto a otro. Los infantes de marina deberían haber sido adiestrados para hacer esto como parte del procedimiento habitual. Exactamente tal y como habíamos seleccionado y adiestrado ratas de túnel para trabajar bajo tierra en la jungla, deberíamos haber ADIESTRADO INFANTES DE MARINA PARA RECONOCER, MOVERSE Y COMBATIR BAJO LAS CALLES DE LA CIUDAD.

*NOTA: Aunque estoy de acuerdo con la valoración de Dale por la que el alcantarillado debe considerarse una característica del terreno fundamental y cubrirse tácticamente, al visitar Hue en 1998 vi las alcantarillas de la ciudad. Estas alcantarillas son sólo de metro por metro, y están atascadas hasta el borde. No sé en qué estado estaban estas alcantarillas en 1968, así que esta era una posibilidad, pero creo que la mayoría de las fuerzas del NVA se infiltraron a través de las puertas de la ciudad con motivo de la festividad del Tet. Warriors Inc.*

12. PUESTOS DE OBSERVACIÓN ELEVADOS: Los tejados son muy valiosos como POs<sup>8</sup>. Un hombre capacitado en las alturas puede dirigir el fuego y el movimiento de las fuerzas bajo sus pies y ahorrarte mucho tiempo y muchos problemas al localizar zonas potencialmente o realmente peligrosas. PON UN OBSERVADOR EN LAS ALTURAS Y ELABORA UN SISTEMA DE SEÑALES PARA QUE PUEDA DIRIGIR TU FUEGO O TU MOVIMIENTO. Un observador con un cargador de munición trazadora puede ser muy valioso en esta empresa. Al seleccionar el PO en el tejado, no descrestes en el horizonte. Si es posible, haz un agujero en alguna parte a través de las tejas y observa desde allí.

13. TIRO CON LA MANO DÉBIL: La cubierta en el combate en población es más a menudo la que hay que la que a ti gustaría. Esto hace que adquiera importancia el que todos los infantes de marina LLEGUEN A SER EXPERTOS EN EL TIRO CON LA MANO DÉBIL. Aprende a disparar con precisión - o al menos eficazmente - desde cualquier hombro, así no te verás forzado a exponerte cuando dispires desde detrás de un parapeto.

14. EMPLEO DE LA CUBIERTA: Obviamente, debes pegarte a las paredes antes que moverte por el centro de un callejón o una calle. En la ribera norte de Hue, avanzábamos por las calles contiguas a los muros de la Ciudadela corriendo desde una entrada a otra, lo cual minimizó nuestra exposición al fuego procedente de los muros. Desafortunadamente, esto nos dejó muy a menudo de espaldas a las puertas, y las fuerzas del NVA que se encontraban en el interior de los edificios nos dispararon a través de las puertas. CUANDO TE AGACHES EN UNA ENTRADA PARA CUBIRTE, TEN PRESENTE LO QUE TIENES DETRÁS. SI ES UNA PUERTA, PERMANECE AGACHADO Y ESTATE PREPARADO ANTE DISPAROS DESDE EL INTERIOR DEL EDIFICIO.

15. ASÓMATE: En el combate en población te encontrarás habitualmente en una esquina o cruce, intentando averiguar desesperadamente qué hay al otro lado. APRENDE A ECHAR UN VISTAZO RÁPIDO agachándote y asomándote un instante a una esquina o un muro. DOS O TRES VISTAZOS MINIMIZAN LA EXPOSICIÓN AL FUEGO ENEMIGO y te permiten visualizar o planear tu próximo movimiento. NO ASOMES LA CABEZA demasiado tiempo.

16. DISPARA A TRAVÉS DE TRONERAS O AGUJEROS: Debido a la confusa, violenta y súbita naturaleza del combate en población, existe una tendencia a "disparar y rezar" cuando se abre fuego sobre un blanco identificado. ¡Lucha contra este factor de la naturaleza humana! Cuando localices una tronera o un agujero desde el que te está batiendo un enemigo, AMINORA Y APUNTA PAUSADAMENTE AL BLANCO. En Hue tomábamos frecuentemente posiciones fortificadas por el fuego obligando al tirador enemigo a agachar la cabeza y cesar su fuego. Cuando nos movíamos, se levantaba y continuaba disparando. La solución es ELIMINARLO CON DISPAROS PRECISOS JUSTO SOBRE SU POSICIÓN.

17. ENTRA Y SAL AGACHADO: El enemigo tiene exactamente tanta adrenalina y se encuentra bajo tanta presión como tú. Recuerda que CUANDO ENTRES O SALGAS

DE UN EDIFICIO, ¡DEBES MANTENERTE AGACHADO! Una primera tendencia del enemigo cuando se encuentra bajo presión es apuntar y disparar al centro de masas de un hombre erguido. Si te mantienes por debajo de esa línea de puntería, puedes sobrevivir a los disparos.

18. NO OCULTES TU FUEGO DE COBERTURA: Desafortunadamente en Hue hubo varios casos en los que infantes de marina que intentaban avanzar bajo el fuego de cobertura proporcionado por otros infantes de marina se dirigían directamente hacia sus propios disparos. Achácalo al desconcierto y el "fragor de la pelea", pero puedes evitarlo si PIENSAS ANTES DE DESPLAZARTE BAJO EL FUEGO DE COBERTURA. Asegúrate de conocer la línea de tiro del fuego de cobertura, desde su origen hasta el blanco, selecciona una posición final o intermedia alejada de esta línea de tiro antes de moverte.

19. CALA BAYONETA: En Hue experimentamos varios encuentros muy cercanos con soldados del NVA dentro de edificios o cuando entrábamos en callejones. Estos ENFRENTAMIENTOS CARA A CARA SUCEDÍAN CONTINUAMENTE y los infantes de marina tienen que estar preparados para actuar instantáneamente. El mejor seguro es TENER LA BAYONETA CALADA y estar preparado para asestar una estocada rápida y contundente en la cara o el pecho. Si no le matas, le darás tal susto que saldrá por patas como alma que lleva el diablo. Esto sucedió al menos dos veces que yo sepa en la ribera sur provocando una salvaje pelea cuerpo a cuerpo que se podría haber evitado y decidido a favor de los infantes de marina con una rápida estocada de bayoneta.

20. EL FACTOR FUEGO: La mayoría de los edificios en un medio urbano contienen muchos materiales que arden fácilmente. En la ribera sur de Hue aprendimos rápidamente que, a falta de gases lacrimógenos a nivel pelotón, podíamos llevar granadas de fósforo blanco (WP, White Phosphorus), lanzarlas dentro de una casa y según lo que hubiera dentro prender fuego. Las llamas a menudo obligaban a los tiradores del NVA que se encontraban escondidos en el interior a salir despavoridos, y así podíamos matarles a cielo abierto.

21. BAJA EL RITMO: Por último, una de las lecciones más valiosas que aprendimos mientras combatíamos en las riberas sur y norte de Hue fue la de BAJAR EL RITMO E IR DESPACITO. Antes de que tuviéramos un sexto sentido para el combate en población, simplemente teníamos la tendencia de avanzar raudos y veloces y confiar en que el ímpetu de nuestro ataque desbordara al enemigo. No fue fácil desbordarlo, como aprendimos en perjuicio nuestro. La solución fue ¡BAJAR EL RITMO, ANALIZAR LA SITUACIÓN, MEDITAR UN PLAN, Y LLEVARLO A CABO CON VIGOR!

### **Aportación adicional sobre Tácticas de Pequeña Unidad de John Erskine:**

El Cabo Primero John Erskine participó en los combates en la Ciudad de Hue como explorador de la 1ª Sección, Compañía Charlie. En el plazo de dos días desde el comienzo de los combates, John fue nombrado Jefe de la 3ª Sección después de

que su Sargento 2º Jefe de Sección, el Sargento Robert Odum, y su Jefe de Sección, el Alférez John Aamodt, fueran heridos y evacuados. Poco después de asumir el mando como el "Tercero de la Charlie", varios proyectiles RPG impactaron sobre el edificio en el que se encontraba John y algunos de sus infantes de marina, y fue gravemente herido y evacuado. Aquí están las aportaciones de John:

- A. Muchos de nuestros oficiales y suboficiales fueron baja en el frente durante los combates en la ciudad, y perdimos a la mayor parte de los nuestros en los primeros días en Hue. Creo que es imperativo que los infantes de marina de todos los empleos se adiestren intensamente en lectura de planos y comunicaciones radio, para que se pueda evitar cualquier momento de pánico y confusión cuando los jefes sean baja.
- B. Los sanitarios no pueden estar en todas partes a la vez. Los infantes de marina necesitan más preparación médica en todos los empleos, especialmente cuando se trata de heridas traumáticas.
- C. Es bueno dominar las alturas, pero ¿cómo llegas allí? ¿Qué tal si utilizamos arpeos<sup>9</sup>? Algunos pueden ser tipo mortero (como aquellos utilizados por los Rangers para escalar los acantilados en Normandía).
- D. Bolas de pintura para marcar zonas despejadas. Simplemente lánzalas contra los edificios o el suelo.
- E. En lugar de asomarte por las esquinas de edificios y muros, utiliza periscopios portátiles.

### **Tácticas Urbanas para las Armas de Apoyo:**

Las armas de apoyo son más eficaces antes de "fuerzas propias cerca"<sup>10</sup> ya que se minimiza la posibilidad de sufrir bajas por fuego amigo, y se maximizan los fuegos de preparación para apoyar el ataque de la infantería. Durante la Operación "HUE CITY", el fuego indirecto más eficaz en situación de "fuerzas propias cerca" era el de las piezas de 203 mm. Recomendamos que el eje del fuego de apoyo sea tanto perpendicular como paralelo. Finalmente, en el caso de que, tal y como sucedió en la Operación "HUE CITY", debido a consideraciones políticas, no se permita realizar unos auténticos fuegos de preparación, ha de integrarse el empleo de toda la variedad de fuegos de artillería tales como humos, espoletas de retardo, segundo sector, etc... con el ataque de la infantería. El adiestramiento en la coordinación de armas combinadas para el combate en población es fundamental.

Otras ventajas de los fuegos de preparación incluyen la destrucción del camuflaje de posiciones enemigas, el impacto psicológico sobre las fuerzas enemigas, y el hecho de que las armas de grueso calibre pueden crear nuevas avenidas de aproximación y vías de escape para vehículos blindados.

Uno de los aspectos más eficaces de las armas de apoyo durante la lucha por Hue fueron los "equipos asesinos" que se crearon; un carro M-48 y un Ontos se emparejaban y progresaban juntos como un equipo. Esto permitía al carro o al Ontos alcanzar una posición de fuego ventajosa, mientras el otro le cubría. Además, la devastadora potencia de fuego proporcionada por el cañón de 90 mm del carro y los (6) cañones de 106 mm del Ontos resultó ser extremadamente beneficiosa debido a su capacidad para realizar fuegos de precisión. Los vehículos blindados pueden conceder

muchos beneficios a la infantería empeñada en el combate en población, ya que proporcionan cierta cobertura contra el fuego enemigo de armas de pequeño calibre. Sin embargo, los vehículos blindados también pueden convertirse en "imanes de cohetes" provocando bajas en las fuerzas de infantería cercanas.

Excepto en el caso de fuegos de interdicción u hostigamiento, los edificios que se baten con armas de grueso calibre deberían ocuparse inmediatamente, aprovechando cualquier ventaja que pudiera proporcionar un impacto, y se debería hacer todo lo posible para limpiar y neutralizar todas las posiciones enemigas en ese edificio en particular antes de que termine el ataque (siempre que sea posible).

Recuerda que cuando realices peticiones de fuego, puedes solicitar "impacto"<sup>11</sup> para que las fuerzas propias tengan tiempo para buscar cobertura inmediatamente antes del impacto.

En operaciones diurnas, el empleo de humos a menudo resulta muy útil cuando los infantes de marina tienen que atacar a través de espacios abiertos.

Sin embargo, como se comprobó durante la Operación "HUE CITY", incluso con todo el apoyo de armas de grueso calibre, que se prestaba fundamentalmente a los infantes de marina, nos enfrentamos a tropas del Ejército Norvietnamita armadas de valor que combatían desde posiciones preparadas, se trasladaban a posiciones secundarias, combatían nuevamente, y finalmente, muy reacios, morían. Al ocupar cada habitación, cada piso, cada tejado, cada edificio, cada calle, el fusilero infante de marina acababa ganando la batalla.

Para las unidades de infantería es fundamental conocer tanto las posibilidades como las *limitaciones* de las armas de apoyo. Por ejemplo, el fuego naval tiene una trayectoria muy tensa, y no necesariamente eficaz debido al terreno vertical (edificios). Además, según nuestra experiencia, no era inteligente quedarse en la línea cañón-blanco porque lo habitual era que el primer disparo no fuera tan preciso como la artillería o los morteros, en cuanto al alcance que se especificaba.

Otro aspecto sobre las limitaciones de las armas de apoyo tiene que ver con el apoyo de helicópteros. El terreno urbano no perdona a los helicópteros que puedan verse obligados a realizar un aterrizaje de emergencia. Por lo tanto, los pilotos de helicóptero pueden ser reacios a sobrevolar terreno urbano. Además, maniobrar con un helicóptero en terreno urbano es una proposición muy difícil y peligrosa.

Un aspecto muy trágico del empleo de las armas de apoyo en el combate en población es que la probabilidad de bajas civiles es muy alta. En al menos dos situaciones que nosotros sepamos, el NVA utilizó civiles como "escudos" para sus fuerzas de infantería, y necesariamente tuvieron que realizarse peticiones de fuego sobre esas posiciones.

### **Sobre el Uso de Armas Químicas:**

Durante los combates del 1<sup>er</sup>/5<sup>a</sup> dentro de la fortaleza de la Ciudadela (que comenzaron el 13 de Febrero de 1968) el batallón avanzó un total de cuatro bloques por nuestra dirección de ataque, que tenía cuatro bloques de ancho. De este modo, el 1<sup>er</sup>/5<sup>a</sup> aseguró un total de dieciséis bloques de la zona de acción que se le asignó después de casi dos semanas de duros combates callejeros (13-25 de Febrero de

1968). En esta tarea, sufrimos casi un 50% de bajas a manos de una fuerza del NVA bien adiestrada y decidida, una fuerza que finalmente se estimó en unos 11.000 hombres en la zona de acción de la ciudad de Hue.

El 25 de Febrero de 1968, los infantes de marina de la Compañía Charlie dispararon tres lanzadores de gas E-8, cada uno con unas 40 granadas de gas CS, sobre la última posición conocida del enemigo. A la mañana siguiente, el 1<sup>er</sup>/5<sup>a</sup> tomó el control de los doce bloques restantes en unas tres horas, sin una sola baja, porque el NVA no tenía equipo para combatir un ataque con gas lacrimógeno y se vio obligado a retirarse.

Nadie puede afirmar con seguridad que el empleo de armas químicas en las primeras etapas de la batalla habría marcado una diferencia (¡aunque a todos nosotros se nos entregaron nuevas máscaras de gas el día anterior a que entráramos en la ciudad de Hue!), pero muchos de los veteranos de aquella batalla se preguntaban frecuentemente qué habría ocurrido si se hubieran desplegado los E-8 en las primeras etapas de la batalla. Recomendamos el uso acertado de armas químicas, tales como gas lacrimógeno, etc... en el combate en población.

## **Administración**

### **Planeamiento y Preparativos:**

Las complejidades inherentes al combate en población son tales que es necesario prestar especial atención al planeamiento y los preparativos. Adiestramiento, adiestramiento, adiestramiento; la práctica lo hace perfecto. Un ataque coordinado de la Infantería de Marina sobre una posición ocupada por el enemigo en un pueblo o una ciudad se puede equiparar a una compleja ópera o producción de Broadway, aunque las entradas son mucho más caras. Técnicas de entrada, técnicas para limpiar y despejar habitaciones, órdenes verbales para indicar movimiento o avance, disciplina de fuegos, el empleo de granadas, cohetes, y fuegos de apoyo, comunicaciones, todo esto se debe ensayar y mejorar, hasta que se convierta en hábito para nuestros guerreros urbanos.

Además, todos los planes se deben comunicar y ensayar en cada nivel de mando, desde el equipo de fuego hasta la compañía y más arriba. Especialmente, los jefes de sección, los sargentos segundos jefes de sección, los jefes de pelotón y los jefes de equipo de fuego deben ser conscientes de la misión de cada hombre. Esto debería incluir quién entra primero en una construcción, y quién cubre. Se deberían establecer y practicar señales con manos y brazos, así como órdenes verbales.

**Sanidad:** (Aportación del Doctor John Loudermilk, Sanidad de la Armada de los EE.UU.)

Las siguientes recomendaciones se dirigen hacia el adiestramiento y la preparación del personal sanitario que apoya a las unidades de Infantería de Marina en el combate en población:

- Aumento del cargo de los sanitarios con un botiquín médico quirúrgico y cremas antibióticas.
- Mayores conocimientos sobre:
  - ✓ Tratamiento de sarpullidos y dermatitis.
  - ✓ Apertura de vías aéreas / crico thyroidotomy.
  - ✓ Tratamiento del estrés de combate (psicológico).
- Certificación R.C.P. / curso de reciclaje.
- Sesiones periódicas de adiestramiento en B.A.S. o R.A.S., y conferencias acerca de la resolución sobre la marcha de problemas en el campo, solventando las dudas de los sanitarios.
- Mayores conocimientos en cuanto al procedimiento del parto. (NOTA: Aunque este comentario se hace de una forma un tanto alegre, se trata de algo serio. El Doctor Loudermilk ayudó a una mujer vietnamita a dar a luz durante los combates dentro de la Ciudadela de Hue.)
- Investigar la información en cuanto a las bajas que se reincorporan a su unidad.
- Descansar después de importantes batallas.
- Mejor conservación de archivos.
- Se necesitarán vehículos a motor pequeños tanto para la evacuación médica como para el reaprovisionamiento. Esto reducirá el número de



infantes de marina sanos necesarios para trasladar a los heridos a la zona de retaguardia.

Aportación adicional del Doctor John Loudermilk  
10 de Diciembre de 2001

Respecto a las complejas situaciones a las que plantarán cara los sanitarios y los infantes de marina en el combate en población tal y como hicimos en la ciudad de Hue tengo los siguientes comentarios que añadir que pueden resultar de interés. Presento estas reflexiones con esperanzas puestas en que compartiendo lo que viví como un médico de la C 1<sup>er</sup>/5<sup>a</sup> en 1967 y 1968 sirva para una mejor preparación de nuestros infantes de marina y sanitarios.

### **1.) Asistencia a múltiples bajas**

El sanitario se enfrentará frecuentemente con una situación en que tenga que tratar *múltiples bajas*. El sanitario debe practicar estos conceptos. Cuando me sucedió a mi corría hasta cada hombre herido, determinaba la extensión de sus heridas, le aplicaba un primer tratamiento inmediato, luego continuaba con el siguiente hasta que los había atendido a todos. En ese momento analizaba rápidamente el orden en el que me parecía que debería atenderles otra vez antes de continuar. No des por sentado que un hombre estará bien después de haberle atendido de sus heridas más obvias. Ten presente también el prepararle para la conmoción que pudiera sobrevenir. Hazlo lo mejor que puedas y sigue adelante.

En Hue me enfrenté con una habitación llena de infantes de marina que habían sido heridos cuando un soldado del NVA les lanzó una granada a través de la ventana dentro de la habitación donde se encontraban. Tuve que atenderles a todos de las heridas pero tuve que hacerlo con cuidado y eficacia. Atendí a todos los heridos pero también tuve que determinar el orden en que volvería a ellos después de la observación y el tratamiento inicial de cada uno de ellos.

El combate en población tiene la mala costumbre de crear situaciones en las que las tropas se agruparán inconscientemente. Muchas veces estas tropas estarán en terreno abierto. Los valientes infantes de marina con los que coincidí siempre me proporcionaron fuego de cobertura o incluso hicieron de guardaespaldas para mí cuando tenía que atender a los heridos y no podía protegerme a mí mismo.

### **2.) Manual de jugadas**

Sería bueno para los infantes de marina y los sanitarios practicar juntos acciones de rescate y tener planes de acción para aumentar la seguridad y el éxito de todos los esfuerzos de rescate. (p. ej. hombre tendido en la calle herido, tirador selecto al otro lado de la calle esperando, etc...)

Los equipos de fútbol tienen hojas de jugadas y saben exactamente qué hacer en una situación dada. La guerra no es un juego pero debemos practicar y estar preparados para lograr el éxito.

### **3.) Evitar la falta de atención**

Un joven infante de marina pasó de la habitación anterior dentro de la que estábamos a la siguiente habitación de enfrente que daba a la calle. La habitación tenía un par de ventanas grandes. Olvidó dónde se entraba durante un instante y un tirador selecto al otro lado de la calle le disparó en el pecho. Fui capaz de entrar y arrastrarlo fuera, atenderle y evacuarlo. El combate en población demanda nuestra atención donde quiera que nos encontremos. El enemigo puede estar en cualquier parte y en todas partes. La habitación con sus ventanas grandes resultó casi fatal para este infante de marina.

### **4.) Alimentación**

Cuando estemos en combate debemos tener el agua suficiente para hidratarnos convenientemente. Teníamos que conseguir el agua donde quiera que la encontráramos. Encontrábamos agua en jarras en algunas casas y la utilizábamos después de echar un par de pastillas potabilizadoras dentro. Esto puede ser algo a tener en cuenta en el futuro. *El agua y la comida contribuyen enormemente a la moral.*

### **5.) Tratamiento de las heridas inadvertidas**

No podemos pasar por alto el *estado psicológico de nuestros hombres*. Sugiero que nuestros sanitarios sean adiestrados para reconocer los síntomas del P. T. S. D.<sup>12</sup> o "neurosis de guerra" como se denominaba antiguamente. Estos hombres sufren heridas que no podemos ver pero son exactamente tan reales como las que podemos ver.

### **6.) Adiestramiento de armas de los sanitarios**

Un sanitario debería estar familiarizado con cada arma de la sección. Habitualmente en la Guerra de Vietnam, un sanitario portaba únicamente una pistola del calibre .45. Cuando fui solicitado junto con otros dos sanitarios para acudir en ayuda de una mujer a punto de dar a luz fuimos en su ayuda. Los tres nos proporcionábamos nuestra propia seguridad durante la noche en aquel oscuro edificio mientras el recién nacido yacía en la cama detrás de nosotros. Dos estábamos en las ventanas y uno estaba detrás en la oscura entrada de la habitación. Se nos facilitaron M-16 porque estábamos comprensiblemente escasos de hombres.

En otra ocasión cuando estaba con un pelotón que se dirigía a una posición de emboscada fuimos alcanzados por la explosión de minas detonadas a distancia. Me quedé inconsciente y cuando recobré el conocimiento pensé que era el único que quedaba con vida. Corrí hasta el hombre de vanguardia y después de atenderle vacié el cargador de su M-16 hacia el lado de la carretera por el que venía él caminando. Hice esto hasta que llegué a la retaguardia del pelotón donde se encontraban otros dos hombres. Si no hubiera sabido cómo utilizar el M-16 y contribuido a nuestro esfuerzo conjunto para defendernos y atender a nuestros heridos hasta que llegara ayuda, me estremezco al pensar cuál podría haber sido el resultado. Por la propia seguridad del sanitario creo que debería ser adiestrado para emplear cualquier arma que lleve la sección.

### **7.) Llevar los historiales médicos es fundamental**

Finalmente, el sanitario normalmente se atiende a sí mismo cuando es herido. Normalmente es el único personal sanitario y raras veces se da parte de sus heridas a no ser que sean graves. Con la intensidad del combate en población y el cambio constante de personal es muy difícil llevar los historiales al día. No hace falta decir que cuando un hombre está peleando por sobrevivir la última cosa que tiene en su cabeza son los historiales. Pero más tarde en la vida el infante de marina o el sanitario pueden necesitar un informe de una herida de guerra como prueba para una reclamación a la V. A.<sup>13</sup> El tener los historiales actualizados es algo a tener en cuenta en el futuro adiestramiento. ¡Un funcionario de la mutua de veteranos de guerra me dijo una vez que no había constancia de que hubiera estado en Vietnam alguna vez!.

## **Mando y Control**

En el conflicto urbano a gran escala, especialmente en aquellas situaciones en las que no se conoce con exactitud el despliegue enemigo, el contacto inicial con el enemigo puede, y muy probablemente será (a.) inesperado, (b.) a muy corta distancia, y (c.) enormemente devastador. El mando y control, la conexión básica del infante de marina con su mando, puede desaparecer en un abrir y cerrar de ojos. Durante la Operación "HUE CITY", la C/1<sup>er</sup>/5<sup>a</sup> perdió dos de sus tres alféreces jefes de sección; los sargentos y cabos primeros se convirtieron en jefes de sección; los soldados eran jefes de pelotón. En el combate en población no sería raro encontrarse cabos como jefes de sección, dado el potencialmente alto índice de bajas. El factor fundamental para la supervivencia de la unidad en estas situaciones es esa capacidad de la unidad para determinar inmediatamente las posiciones enemigas y devolver un gran volumen de fuego sostenido sobre dichas posiciones, posibilitando maniobrar sobre las mismas.

Durante el primer día de implicación del 1<sup>er</sup>/5<sup>a</sup> en la Operación "HUE CITY", la Compañía Alpha perdió a su jefe, a su segundo jefe y a gran parte del puesto de mando de la compañía. Por necesidad, se replegó a la Alpha a retaguardia del batallón para reorganizarla. La pérdida de unos cuantos mandos anuló realmente a toda una compañía. Esto también retrasó el ataque del batallón, reduciendo nuestra iniciativa.

El infante de marina individualmente que está bajo fuego enemigo intenso muy próximo, que ahora puede estar aislado de su jefe de equipo de fuego y/o pelotón, tiene que haber sido completamente informado de los códigos de comunicaciones, las líneas de partida, las líneas límite de avance, las posiciones de unidades propias y tener la capacidad para realizar peticiones de fuego de apoyo y para llevar a cabo planes de contingencia. En resumidas cuentas, en situaciones de combate en población, el mando y control tiene que estar perfectamente claro en todos los niveles hasta el infante de marina más básico.

Basándonos en nuestras experiencias durante la Operación "HUE CITY", te recomendamos que te adiestres para conseguir un alto rendimiento, esperar lo inesperado, esperar el caos, y planear todas las posibilidades.

Atentamente, y ¡Semper Fidelis!  
Los Veteranos de la Operación "HUE CITY",

**Scott Nelson, Teniente,**  
*Jefe de Compañía, C/1<sup>er</sup>/5<sup>a</sup>*

**Nicholas Warr, Alférez,**  
*Jefe de Sección, C/1<sup>er</sup>/5<sup>a</sup>*

**Travis Curd, Alférez,**  
*OAV Artillería 2<sup>a</sup>/11<sup>o</sup>, asignado a la C/1<sup>er</sup>/5<sup>a</sup>*

**John Mullan, Sargento,**  
*Sargento 2<sup>o</sup> Jefe de Sección, C/1<sup>er</sup>/5<sup>a</sup>*

**John Loudermilk,**  
*Sanitario de la Armada de EE. UU., C/1<sup>er</sup>/5<sup>a</sup>*

**Capitán Dale Dye, USMC (Retirado)**  
*Warriors, Inc., H/2<sup>o</sup>/5<sup>a</sup> & D/1<sup>er</sup>/5<sup>a</sup>*

**John Erskine,**  
*Explorador de la Sección, C/1<sup>er</sup>/5<sup>a</sup>*

1. Republic of Vietnam - República de Vietnam.

2. Army of the Republic of Vietnam - Ejército de la República de Vietnam.

3. North Vietnamese Army - Ejército Norvietnamita.

4. Onto - Vehículo de cadenas utilizado en Vietnam por el Ejército de los EE. UU.

5. "COOK OFF A FRAG"

Esperar antes de lanzar una granada, una vez ha sido activada, para que explote en el aire o inmediatamente tras alcanzar el suelo, evitando así que pueda ser devuelta por el enemigo o que el enemigo pueda reaccionar y protegerse.

6. Light AntiArmor Weapon, Arma ContraCarro Ligero.

7. Arma contracarro similar en dimensiones y estilo al C-90 español.

8. PO - Puesto de Observación.

9. Instrumento de hierro con unos garfios, que sirve para rastrear, o para aferrarse a las embarcaciones.

10. Fuerzas propias cerca,

si se prevé que los impactos, o explosiones, se producirán a 600 m., o menos, de las fuerzas propias si se trata de artillería de campaña o morteros. Para cañones navales de 5" de calibre y mayores, será 1000 m. Se corregirá con tiro regresivo.

11. Impacto,

si el OAV tiene dificultades en apreciar sus impactos, por la situación táctica existente, por que se encuentre a cubierto o porque el fuego de otras armas le confunda, puede pedir al FDC que le anuncie IMPACTO, cinco segundos antes de que se produzca.

12. Post-Traumatic Stress Disorder - Trastorno de Estrés Postraumático.

13. Veterans Administration - Mutua de veteranos de guerra.