



Los 10 mandamientos del Guerrero

I. Aplasta totalmente a tu enemigo.

No dejes lugar a dudas. Mátalos una vez, a continuación mátalos otra vez para estar seguro, entonces compruébalo y asegúrate que están muertos. Aplasta a tu enemigo. No los dejes ir, no cobres la recompensa de 200 pavos. Esto no es una película de *James Bond* en la que tu enemigo desparrama sus intestinos y acto seguido escapa corriendo. No malgastes ni una palabra. Mátalos y asegúrate que están muertos. Si no están muertos buscarán venganza. Aplástalos no sólo en cuerpo y alma, arrebatáales también su voluntad de combatir. Esto incluye especialmente a los guerreros sin honor.

II. Predica con el ejemplo.

Si llega el momento de matar entonces empieza tú primero. Si tienes que abrirte paso entre los disparos hazlo tú primero. Si tú marcas el camino les estás diciendo a los otros guerreros que si quieren matar a alguien hoy «*¡ya puedes superarme!*». Eso le dice a tus soldados que si quieren demostrarse a sí mismos lo guerreros que son tienen que estar en el «*Juego*» simplemente para combatir a tu lado.

III. Trata a todo el mundo por igual.

Como guerrero no olvides quién te ha llevado al baile. Ese vehículo no se repara él solito. Ese arma funciona gracias al *maestro armero*. Pasa algo de tiempo con aquellos que te rodean. Llega a conocerlos personalmente. Eso te garantizará que en cualquier situación todos aquellos que te rodean se entregarán personalmente al 110 por ciento.

IV. No deposites tu plena confianza en nadie.

Puedes confiar en un amigo siempre y cuando éste sea honrado. Pero el hoy amigo de un guerrero mañana podría convertirse en su enemigo. Aquellos que hoy te veneran tienen envidia; ensuciarán tu armadura y romperán tu espada si se les presenta la oportunidad. Cuando llegue el momento sabrás quién tiene honor y los guerreros honrados siempre perdonarán porque comprenden tus acciones como un guerrero.

V. Cuida de los tuyos.

Defiende a tus subordinados hasta el final más amargo. Defiéndelos frente a cualquiera y frente a todos, sean amigos, enemigos o guerreros. Haz que cualquiera que esté bajo tu control o asignado a ti sepa que matarás por tus guerreros si alguien más intenta entrometerse en tu territorio o en tus dominios. Eso le dirá a otros que acudan a ti primero; porque mandas sobre tus guerreros. Otros guerreros honrados lo comprenderán y querrán ese mismo respeto a cambio. Tus subordinados se sentirán protegidos e irán hasta el fin del mundo por su jefe.

VI. Prepáralos a todos para ser el jefe.

Es tarea de todo guerrero querer ser el jefe. Desde el primer día con tus alumnos los estás preparando para ser el jefe. No te guardes para ti ninguna información, ninguna técnica, nada. Dales todo lo que personalmente necesiten para llegar a ser un jefe. Si tienes 5 jefes en lugar de 1 jefe y 4 alumnos tu fuerza se verá reforzada. El Honor mantendrá la balanza de poder equilibrada en tu favor si tú eres el auténtico jefe.

VII. Deja que tus guerreros resuelvan sus propios problemas.

Permite que sean siempre los guerreros quienes resuelvan sus propios problemas o conflictos. Si es entre guerreros deja que se apañen. Observa cada uno de sus movimientos para garantizar que se soluciona el problema y nadie muere. Siempre habrá problemas. Como el jefe observando tales situaciones se verá si el problema está resuelto o si si tus guerreros tienen un problema de honor.

VIII. Deja que tus alumnos se lleven siempre el mérito.

Cuando combatas con otro jefe o enemigo formidable, deja que tus alumnos realicen siempre el último golpe mortal mientras observas. Esa es la mayor deshonra para un



«Los 10 Mandamientos del Guerrero». El Momento del Combatiente con Armas de Fuego. John McPhee. 23MAR13.

jefe. Ser aplastado por guerreros de menor estatura le perseguirá por la eternidad.

IX. Nunca laves tu armadura/blindaje.

Los salvajes siempre huelen a mierda. Siempre traerán consigo al combate a sus familias. Eso incluye bebés y niños pequeños. Si no lavas tu ropa olerás como un salvaje y si tienes que tratar con bebés salvajes éstos no llorarán. Los bebés utilizan el olor para identificar quién eres, amigo o enemigo, así que huele como un salvaje.

X. No combatas con los pantalones de otro hombre.

¡Sé plenamente consciente de dónde está tu propio equipo y utilízalo! Trastear con el equipo de otro guerrero va en contra del código de cualquier guerrero. Tal cosa es vista como si se le escondiera la espada a otro guerrero y éste no se diera cuenta hasta que se encuentre en medio de la batalla. Se trata de una forma segura para que te decapiten y esa no es una muerte honorable entre guerreros.

Shrek

Suboficial Mayor retirado del Ejército de Tierra estadounidense



El *Suboficial Mayor* retirado *John McPhee* realizó una distinguida carrera profesional durante más de 20 años en *unidades de operaciones especiales del Ejército de Tierra estadounidense* antes de retirarse en 2011.

John se ha pasado toda su vida adulta en *Unidades de Operaciones Especiales y Unidades Especiales*, siendo instructor en todos los aspectos de las operaciones, misiones y actividades especiales. Ha pasado más de 6 años dedicado a actividades especiales de consultoría en el sector privado y es todo un experto en la materia en lo que se refiere a actividades especiales, preparativos operativos, operaciones de bajo perfil [*Limited Signature Operations*], reconocimiento, operaciones en solitario [*Singleton Operations*], servicios de protección de personas en entornos de alto riesgo [*High Threat Dignitary Protective Services*], operaciones de largo alcance [*Extreme Long Range*], tirador selecto [*Designated Marksman*], tiro de precisión avanzado con fusil, tiro de combate, combate cercano con fuego real [*Live Fire CQB/CQC*], tiro avanzado con pistola, tiro avanzado con fusil, asalto aéreo [*Aerial Gunnery*], tripulación de vuelo, interdicción de vehículos, apertura de brechas (explosiva, balística y mecánica), paracaidismo apertura manual, técnicas de infiltración/exfiltración, movilidad en tierra [*Ground Mobility*], adiestramiento pre-despliegue de unidad e investigación y desarrollo de sistemas para el soldado, armas, munición y visores térmicos y nocturnos.

Ha instruido a innumerables unidades de operaciones especiales estadounidenses,



«Los 10 Mandamientos del Guerrero». El Momento del Combatiente con Armas de Fuego. John McPhee. 23MAR13.

miles de operadores de primer nivel internacionales y unidades de operaciones especiales de todo el mundo. Además es uno de los pocos operadores que cuentan con más de una década de experiencia real en combate en múltiples teatros de operaciones desde Bosnia y Suramérica hasta los recientes Irak y Afganistán.

El Momento del Combatiente con Armas de Fuego consiste en una breve reseña semanal patrocinada por **Alias Training & Security Services** para **SoldierSystems**. Cada semana Alias te presenta a un maestro que a cambio te dedica unas palabras de sabiduría para tu consideración. En **EBdT2** hemos sido autorizados para reproducir una traducción al español de esta serie de reseñas.



¡Compártelo!

Haz clic para compartir en Facebook (Se abre en una ventana nueva)

Haz clic para compartir en Twitter (Se abre en una ventana nueva)

Haz clic para compartir en LinkedIn (Se abre en una ventana nueva)

Haz clic para enviar por correo electrónico a un amigo (Se abre en una ventana nueva)

Haz clic para compartir en Telegram (Se abre en una ventana nueva)

Haz clic para compartir en WhatsApp (Se abre en una ventana nueva)

Haz clic para imprimir (Se abre en una ventana nueva)