

La carrera de **Señor del Mal™** parece una buena elección para jóvenes inquietos. Está bien pagada, hay toda clase de extras y puedes imponer tus propios horarios. Lamentablemente no existe apenas literatura sobre el tema, lo que conlleva que tanto los Señores Bárbaros como los Científicos Locos comentan una y otra vez los mismos errores básicos. Tanto si te gusta el rol como si lo único que deseas es dominar el mundo/universo, ten siempre presente estos útiles consejos.

DEL SEÑOR DEL MAL

Todo Lord Oscuro que se precie debe considerar seriamente su actitud como tal. Muchas veces se tiende a confundir la forma, el estilo, con la eficacia. Lo primero es importante pero ser práctico supone la diferencia entre éxito y fracaso.

1. Vestiré con ropas de colores brillantes y alegres para sorprender a mis enemigos. Sin duda esperarán enfrentarse a alguien vestido de negro y con aspecto siniestro.
2. No tendré problemas en disparar a mis enemigos. Ellos lo harían conmigo.
3. Por la misma razón siempre llevaré al menos dos armas completamente cargadas en todo momento y fácilmente desenfundables.
4. No me recrearé en el sufrimiento de mi enemigo antes de matarlo. La profesionalidad lo es todo.
5. Nunca usaré la frase "pero antes de matarte, hay una sola cosa que quiero saber". Realmente sólo quiero acabar con él/ella.
6. No me transformaré en una serpiente u otro animal, nunca ayuda y el vestuario sufre.
7. Nunca seré caballeroso ni deportivo. Si tengo un superarma imparable la usaré tan pronto y tan a menudo como sea posible en lugar de reservarla.
8. Tendré un conocimiento realista de mis fuerzas y debilidades. Aunque esto elimine parte de la diversión del trabajo, al menos nunca diré la frase "¡NO, esto no puede ocurrir, soy INVENCIBLE!" (después de lo cual la muerte es casi instantánea).
9. Después de raptar a la bella princesa nos casaremos inmediatamente en una modesta ceremonia civil, no con un espectáculo sorprendente de tres semanas, tiempo en el cual la fase final de mi plan será desbaratada.
10. Estaré seguro de mi superioridad, por lo que no sentiré ninguna necesidad de probarla abandonando pistas en forma de acertijos o dejando vivos a mis enemigos más débiles para demostrarles que no suponen una amenaza.
11. No tendré un hijo. Aunque su irrisorio intento de usurpar mi poder falle fácilmente, podría ser una distracción fatal en un momento crucial.
12. No tendré una hija. Sería tan bella como malvada, pero una mirada al robusto héroe haría que traicionase a su propio padre.
13. A pesar de su probado efecto anti-estrés, no caeré en las carcajadas típicas de los demás maníacos. Cuando estás en ellas es fácil no darse cuenta de desarrollos inesperados que un individuo más atento podría percibir.
14. No importa lo mucho que me tiende la posibilidad de lograr un poder ilimitado, nunca consumiré un campo de energía de mayor tamaño que mi cabeza.
15. No importa lo atractivos que ciertos miembros de la rebelión puedan ser, probablemente habrá alguien igual de atractivo que no esté desesperado por matarme. Por tanto, me lo pensaré dos veces antes de ordenar que un prisionero sea enviado a mi dormitorio.
16. Si debo entrar en batalla no lo haré al frente de mis Legiones del Terror, ni buscaré a mi contrario entre su ejército. Ya le encontraré entre los muertos o prisioneros.
17. Perdonaré la vida de alguien que me la salvara alguna vez en el pasado. Es razonable, ya que anima a otros a hacerlo. Sin embargo, la oferta sólo vale una vez. Si quieren que les perdone de nuevo será mejor que me la vuelvan a salvar.
18. Nunca cerraré un trato con un ser demoníaco para luego intentar engañarle simplemente por llevar la contraria.
19. Si es necesario huir nunca me pararé para posar dramáticamente y decir una frase. Si huyo es por algo.
20. Iré a ver a un psiquiatra competente para curarme de todas las fobias extremadamente raras y extraños hábitos compulsivos que puedan ser una desventaja. Después eliminaré al psiquiatra.
21. No usaré ningún plan cuyo paso final sea tan complicado como... "alinearse las 12 piedras del poder en el altar sagrado, activando el medallón en el momento del eclipse total". Más bien será del tipo "pulsar el botón".

DE LOS SUBORDINADOS

Un Señor del Mal es tanto más inteligente cuanto mejores hombres de confianza tenga.

22. Procuraré tener consejeros y escucharé sus consejos de vez en cuando.
23. Uno de mis consejeros será un niño normal de 5 años. Cualquier fallo en mi plan que sea capaz de detectar será corregido antes de llevarse a cabo.
24. Mi consejero de 5 años también será requerido para descifrar cualquier código que piense utilizar. Si lo descifrara, será descartado. Lo mismo para las contraseñas.
25. Cuando cree una presentación multimedia de mis planes, de forma que mi consejero de 5 años la entienda fácilmente, no la dejaré encima de la mesa con una etiqueta que diga "Proyecto del Señor Supremo".
26. Si mis consejeros me preguntan "¿Por qué lo arriesgas todo en un plan tan loco?" No seguiré con el plan hasta que encuentre una respuesta que les satisfaga.
27. Si un consejero me dice "Mi señor, es sólo un hombre, ¿qué puede hacer solo un hombre?". Responderé: "Esto", y mataré al consejero.
28. Si mi hombre de confianza me dice que mis Legiones del Terror están perdiendo la batalla, le creeré. Después de todo, es mi hombre de confianza.
29. Me aseguraré de saber quien es el responsable de cada cosa en mi organización. Por ejemplo, si mi general la fastidia no sacaré mi pistola y le diré, "Y este es el precio del fracaso" dándome entonces la vuelta y matando a un subordinado cualquiera.
30. No ignoraré al mensajero que se tambalea exhausto y evidentemente inquieto hasta que mi higiene personal o mi pasatiempo hayan terminado. Podría ser realmente importante.
31. No me enfureceré y mataré al mensajero que traiga malas noticias sólo para demostrar lo malísimo que soy. Los buenos mensajeros son difíciles de encontrar.
32. Contrataré cazarrecompensas que trabajen únicamente por dinero. Aquellos que lo hacen por el placer de la caza tienden a hacer cosas tan estúpidas como conceder al otro una deportiva posibilidad de ganar.
33. No exigiré a los altos mandos femeninos de mi organización que lleven sujetadores de acero inoxidable. La moral mejora con una forma de vestir más sencilla. Del mismo modo, los trajes de cuero negro serán reservados para las ocasiones formales.

34. Si uno de los guardias de mis calabozos empieza a expresar preocupación por las condiciones de la celda de la bella princesa, le transferiré inmediatamente a una posición menos orientada al público.
35. Si decido probar la lealtad de un teniente para ver si debe convertirse en mi hombre de confianza, tendré una escuadra de tropas de elite preparada por si la respuesta es no.
36. Si sufro algún ataque temporal de locura y decido dar al héroe la oportunidad de rechazar un trabajo como mi hombre de confianza, tendré cordura suficiente como para esperar a que mi actual hombre de confianza no pueda oírme antes de hacer la oferta.

DE LAS LEGIONES DEL TERROR

Serán ellos y no el Señor del Mal los encargados del trabajo sucio. Son *mis chicos*.

37. Mis Legiones del Terror tendrán cascos con visores de plexiglás transparente, no con visores que tapen la cara.
38. Contrataré a un diseñador con talento que creará uniformes originales para mis Legiones del Terror. Nada de usar baratos uniformes de rebajas que les hagan parecer tropas nazis, soldados romanos o salvajes hordas mongolas. Todos ellos fueron derrotados, y yo quiero que mis tropas tengan una disposición más positiva.
39. Guardaré una reserva de armas de baja tecnología y entrenaré a mis tropas en su uso los fines de semana. De esta forma, aunque los héroes consigan neutralizar mi generador de potencia y/o dejar inútiles las armas de energía, mis hordas no serán superadas por un puñado de salvajes armados con rocas y lanzas.
40. Mis Legiones del Terror serán entrenadas para tener una puntería básica. Cualquiera que no pueda acertar a un hombre a 10 metros será usado como diana para prácticas.
41. No les diré a mis Legiones del Terror "¡Debe ser capturado vivo!". La orden será más bien "Debéis intentar cogerlo vivo si es razonablemente práctico".
42. Instruiré a mis Legiones del Terror para que ataquen al héroe todos a la vez, en lugar de esperar pacientemente mientras sus compañeros atacan uno o dos cada vez.
43. Si mis tropas más débiles no consiguen eliminar al héroe, enviaré a mis mejores tropas en lugar de perder el tiempo mandando soldados de poder cada vez mayor mientras él se acerca más y más a mi fortaleza.

44. Si un equipo de búsqueda y eliminación falla miserablemente en su misión, no los regañaré por su incompetencia para después mandar al mismo grupo a hacer la misma misión. Serán convenientemente reciclados.
45. Los mutantes deformes y los bichos raros psicópatas tendrán su lugar en mis Legiones del Terror. Sin embargo, antes de enviarlos en importantes misiones secretas que requieran tacto y sutileza, buscaré a alguien igualmente cualificado que llame menos la atención.
46. No importa cuantos fallos tengan nuestros sistemas de seguridad, mis guardias serán entrenados para tratar cualquier defecto de una cámara de vigilancia como una emergencia completa. Aunque el despliegue de armamento pesado no será obligatorio, estará permitido.
47. Cuando mis guardias se separen para buscar a los intrusos lo harán en grupos de al menos dos. Serán entrenados de forma que si uno desaparece misteriosamente el otro dará la alarma inmediatamente y pedirá refuerzos en lugar de buscar como un imbécil.
48. Cuando estén arrestando a los prisioneros, mis guardias no les permitirán pararse para recoger una baratija de valor puramente sentimental.

DE LA FORTALEZA INEXPUGNABLE

Para lanzarse a la conquista del mundo/universo es preciso contar con una adecuada base de operaciones. Es el *nido del águila*.

49. Mis ordenadores principales tendrán su propio sistema operativo, totalmente incompatible con los estándares actuales.
50. Cualquier fichero de datos de importancia crucial será dividido en bloques de 1,45 MB.
51. Todos los sistemas críticos tendrán paneles y baterías redundantes.
52. No diseñaré mi Sala de Control de modo que las estaciones de trabajo se sitúen frente o de espaldas a la puerta.
53. Mis conductos de ventilación serán demasiado pequeños para gatear por ellos. Se revisarán y limpiarán periódicamente para evitar enfermedades infecciosas y/o emanación intencionada de gases.
54. Si la fortaleza es de segunda mano contrataré a un equipo cualificado de arquitectos para que la examine y me informe de todos los pasajes secretos y túneles abandonados que yo deba conocer. Posteriormente los utilizaré como almacén o abriré al público y me construiré una nueva ruta de escape.
55. Diseñaré o modificaré los vestíbulos de mi fortaleza sin nichos o estructuras de soporte prominentes que los intrusos puedan usar para cubrirse.

56. Las celdas de mis calabozos estarán talladas en roca viva o fabricadas de una pieza. Así mismo, su mobiliario también será tallado en piedra o fijado al suelo y pared mediante hormigón reforzado. No existirán superficies reflectantes o cualquier otro dispositivo que pueda ser desmontado. Las cámaras de seguridad y otros sistemas de control interno son prescindibles.
57. Mis calabozos tendrán su propio equipo médico con guardaespaldas, de modo que si un prisionero enferma y su compañero le dice al guardia que es una emergencia, éste llame al equipo médico en lugar de abrir la celda para echar un vistazo.
58. Mis mecanismos de apertura de puertas serán diseñados de tal forma que si vuelan el panel de control desde fuera la puerta se sellará y si lo vuelan desde dentro se abrirá. No al revés.
59. No incluiré un mecanismo de autodestrucción a no ser que sea absolutamente necesario. Si lo es, no será un gran botón rojo con una etiqueta que diga "Peligro: No pulsar". El gran botón rojo, sin embargo, disparará una ráfaga de balas sobre cualquiera lo bastante estúpido como para usarlo. De igual forma, el botón ON/OFF no estará claramente marcado como tal.
60. Si debo tener un sistema informático con terminales accesibles al público, los mapas de mi complejo mostrados tendrán una habitación claramente señalizada como Control Principal. Esa habitación será la cámara de ejecuciones. La verdadera Sala de Control estará señalada como contenedor del desbordamiento de las alcantarillas.
61. Mi teclado de seguridad será realmente un escáner de huellas. Cualquiera que presione una secuencia de botones o que espolvoree el teclado en busca de huellas digitales y luego intente entrar repitiendo la secuencia disparará el sistema de alarma.
62. Mis contenedores de productos químicos estarán cubiertos cuando no estén siendo utilizados, y NUNCA construiré pasarelas sobre ellos.
63. Los depósitos de desperdicios serán incineradores, no compresores, y serán mantenidos siempre calientes, sin contrasentidos como esas llamas que recorren los túneles accesibles a intervalos predecibles.

DE LA TECNOLOGÍA

¿Qué sería de un Señor del Mal sin sus artefactos mega-apocalípticos? Son *mis juguetes*.

64. El artefacto fuente de mi poder no será guardado en la Montaña de la Desesperación Más Allá del Río de Fuego, guardado por los Dragones de la Eternidad. Estará en mi caja fuerte. Lo mismo es aplicable al objeto que es mi única debilidad.
65. Si descubro la localización del artefacto que puede destruirme no enviaré todas mis tropas a apropiarse de él. Las enviaré a capturar cualquier otra cosa y pondré un anuncio de "se busca" en el periódico local.
66. Después de capturar la superarma del héroe no diré a mis tropas que nos dejen solos, y tampoco bajaré la guardia aunque crea que quien la posee es invencible. Después de todo, el héroe la llevaba y yo se la quité, ¿no?
67. Mi monstruo mascota estará guardado en una prisión segura de la cual no pueda escapar y en la cual yo no pueda caer accidentalmente.
68. Trataré a cualquier bestia que controle mediante magia o tecnología con respeto y amabilidad, de modo que si el control queda roto no venga inmediatamente a vengarse de mí.
69. No importa lo bien que funcione, nunca construiré ninguna clase de maquinaria que sea completamente indestructible salvo por un pequeño y virtualmente inaccesible punto vulnerable.
70. Nunca construiré solo un modelo de maquinaria importante.
71. Nunca construiré una computadora pensante más inteligente que yo.
72. Nunca emplearé un dispositivo digital de cuenta atrás. Si es absolutamente imprescindible lo programaré para activarse cuando llegue a 117, justo cuando el héroe esté poniendo su plan en marcha.
73. Cuando mi poder esté asegurado destruiré todos esos malditos dispositivos de viaje en el tiempo.
74. Antes de usar cualquier artefacto o maquinaria capturada leeré cuidadosamente el manual de usuario.
75. Me aseguraré que mi "dispositivo del día del juicio final" está debidamente preparado y apuntado.
76. Si mi "dispositivo del juicio final" tiene marcha atrás, será fundido y con él se hará una edición limitada de monedas conmemorativas.

DE LOS HÉROES Y OTROS INCONVENIENTES

Porque siempre hay alguien que no está de acuerdo con mi idea de ser Señor del Mal...

77. Mi noble familiar o allegado cuyo trono usurpé será asesinado, no encarcelado secretamente en una celda olvidada de mis calabozos.
78. Si advierto que un jovenzuelo ha empezado una aventura para destruirme, lo mataré mientras sea un jovenzuelo, no esperaré a que madure.
79. Todos los magos despistados, terratenientes torpes, bardos sin talento y ladrones cobardes serán ejecutados de forma preventiva. Mis enemigos seguramente abandonarán su búsqueda si no tienen ninguna fuente de alivio cómico.
80. Si una pareja de jóvenes atractivos entra en mis dominios los vigilaré cuidadosamente. Si descubro que son felices y se quieren, los ignoraré. Sin embargo, si las circunstancias les han forzado a unirse contra su voluntad y se pasan el tiempo discutiendo (excepto cuando están salvándose mutuamente la vida, momento en el que hay insinuaciones de tensión sexual), ordenaré inmediatamente su ejecución.
81. Todos los enemigos asesinados serán quemados, o al menos tendrán muchas balas en el cuerpo: nunca serán dejados para que mueran en el fondo de un precipicio. El anuncio de sus muertes, así como cualquier celebración, será aplazado hasta que se haya cumplido lo anterior.
82. Todas las taberneras inocentes y atractivas de mi reino serán reemplazadas por camareras malhumoradas y hartas del mundo que no proporcionarán refuerzos inesperados o subargumentos románticos al héroe o a su compañero.
83. Todas las niñeras serán expulsadas del reino y todos los bebés serán llevados a hospitales estatales. Los huérfanos serán dejados en casas de adopción, no abandonados en el bosque para ser criados por criaturas salvajes.
84. Si el enemigo que acabo de matar tiene un hermano menor o un hijo en algún lugar, lo encontraré y lo mataré inmediatamente en lugar de esperar a que crezca abrigando sentimientos de venganza contra mí cuando me encuentre en mi vejez.
85. Si decido llevar a cabo la doble ejecución del héroe y de un subalterno que me ha traicionado, intentaré que el héroe sea el primero en morir.
86. El héroe no tendrá derecho a un último beso, un último cigarrillo o cualquier otra forma de última voluntad.

87. Si estoy cenando con el héroe, pongo veneno en su copa y me debo ir por cualquier razón, pediré nuevas bebidas en lugar de intentar adivinar si ha cambiado las copas de sitio.
88. Si alguna vez hablo con el héroe por teléfono no le desafiaré. Le diré que su perseverancia me ha hecho darme cuenta de la futilidad de mi maldad y que, si me deja sólo unos meses, regresaré al camino de la rectitud (los héroes son tremendamente crédulos en estos asuntos).
89. Si el héroe huye y sube al tejado, no lo perseguiré para luchar contra él e intentar tirarlo. Tampoco lucharé al borde de un abismo (ni en el centro de un puente de cuerdas ni sobre un río de lava).
90. Si estoy luchando contra el héroe encima de una plataforma móvil, lo he desarmado, estoy a punto de matarlo y veo que se tira al suelo, yo me tiraré también en lugar de mirar lo que ha visto.
91. No dispararé a ninguno de mis enemigos si están quietos delante del soporte básico de una estructura pesada y peligrosamente inestable.
92. Si todos los héroes permanecen juntos alrededor de un extraño dispositivo y empiezan a insultarme y a desafiarme usaré un arma normal, no mi imparables superarma.
93. No interrogaré a mis enemigos en el centro de mi poder: Un pequeño hotel alejado de mis fronteras funcionará igual de bien.
94. Cuando haya capturado a mi adversario y él diga, "antes de matarme, ¿podrías decirme al menos qué es todo esto?" Yo diré "NO" y le dispararé. Pensándolo mejor... le dispararé y entonces diré "NO".
95. Cuando capture al héroe me aseguraré de apresar también a su perro, mono, hurón, jervo o cualquier otro animal asquerosamente listo capaz de desatar cuerdas y coger llaves. Posteriormente lo serviré asado como recompensa a los responsables de su captura.
96. No aceptaré dejar libres a los héroes si ganan en un duelo, aunque mis consejeros me digan que es imposible que ganen.
97. Si la bella princesa que he capturado dice "¡Nunca me casaré contigo! ¡Nunca! ¿Me escuchas? ¡NUNCA!", yo diré "Oh, vale" y la mataré.
98. Mantendré una saludable cantidad de escepticismo cuando capture a la bella rebelde y ella me diga que le atrae mi poder y mi físico, y que traicionaría gustosamente a sus compañeros si le dejara participar en mis planes.
99. No encerraré miembros del mismo grupo en el mismo bloque de celdas, y menos en la misma celda. Si son prisioneros importantes me quedará con la única llave en lugar de repartir copias a todos los guardias inútiles de la prisión.
100. No tendré prisioneros de un sexo vigilados por guardias del sexo opuesto.

Apócrifo.

Traducido por Daedhel.

Diseño y Modificaciones por Cartal.