

A jugador capullo... golpe de remo

Author : Raszak

Si anteriormente comentaba lo lamentables que son los comportamientos de algunos jugadores, pensar en ello no hace sino aumentar las ganas de estrangular a más de uno y de conseguir devolver al camino de las buenas maneras y respeto por los compañeros de mesa a los susodichos. Tomando ejemplo del cada día más necesario Tío de la Vara (que no me cabe duda de que es paladín de niveles épicos armado con garrote), así que hiciera falta apalearlos el lomo hasta que les diera miedo ducharse por si se disuelven.

¿Qué hacer con un jugador con una actitud tan ruin y miserable? Porque, no nos engañemos, aunque en nuestro gremio tienda a imperar el buenismo, a las cosas hay que llamarlas por su nombre y no hay motivo para endulzar algo así. El jugador que ejerce de troll dentro de su mismo grupo de jugadores es egoísta, desconsiderado y, en última instancia, estúpido.

Pues, como hay que abogar siempre por las soluciones diplomáticas y aunque suene poco original, toca discutirlo de forma civilizada. Ojo, la tortura, aunque evolucionada de forma técnica, sigue siendo algo poco civilizado. La mayoría de los grupos de juego están formados por amigos, o al cabo del tiempo se convierten en eso, así que una ruptura de las formas puede dar al traste con el buen rollo dentro y fuera del juego, de forma que es mejor no entrar a matar.

La clave de la cuestión está, sobre todo en el motivo que lleva a alguien a reventar el juego. Los asuntos personales entre dos jugadores son una posibilidad y en ese caso es necesario que lo resuelvan o que esos asuntos se queden fuera de la mesa: los problemas de un par no deberían afectar a todos.

¿Y si el problema es que el jugador se aburre o no le gusta un determinado juego? En ese caso, es crítico que se hable como mínimo entre el DJ y el jugador. Asumámoslo, no a todos nos gustan los mismos juegos y los mismos tipos de partida. En un ejemplo extremo, el que ama las partidas de investigación, interpretación y misterio, puede no soportar las partidas del sábado y raja más clásico. Se entiende. ¿No? Soy de la opinión de que los juegos no son tan limitados como sus reglas parecen decir, dentro de las guías o el ambiente que propicie un determinado juego existe una gran variedad por la que moverse y la clave de la satisfacción de todos los jugadores es precisamente adaptar las partidas a lo que más se ajuste al gusto común.

¿Acaso no se puede jugar saja y raja con La Llamada de Cthulhu? Pues claro, aunque con más cuidado de lo habitual, porque todo el mundo sabe que en ese universo los PJs están hechos de papel de fumar. ¿No se puede jugar algo más de interpretación y misterio con algo como La Marca del Este? Que nadie me venga con la excusa de que no hay reglas, porque precisamente la interpretación y el misterio no dependen de eso. Así que discutiendo los términos de las partidas, adaptando el estilo y la forma de jugar, tengo la certeza de que las actitudes nocivas de esos jugadores pueden solucionarse y que vuelva a reinar la concordia.

El problema no se puede llegar a un entente cordial y/o el jugador persiste en su actividad destructiva. En el rol no hay tarjetas amarillas o rojas, pero el grupo tiene fuerza suficiente para poner remedio. A veces puede bastar con darle un tirón de orejas al jugador, quitarle la experiencia que tuviera y repetir la partida o, incluso, la amenaza del ostracismo rolero.

El último arma es un clásico del acervo popular: muerto el perro se acabó la rabia. Nadie quiere nunca llegar a ese extremo, pero algunos se lo ganan a pulso, y puede darse el caso de que sólo la expulsión del jugador permite devolver a una mesa el buen rollo. Es jodido y atenta contra el buenismo, pero admitamos las cosas: una cosa es ser bueno y otra bien distinta es ser tonto, y si un jugador se empeña en reventar sistemáticamente las partidas, esa persona tiene un problema de actitud que nadie tiene por qué aguantar cual mártir. Mandar a un jugador a tomar Fanta hasta que sea capaz de socializar con normalidad no es lo peor del mundo, y tampoco tiene por qué ser permanente; a lo mejor dentro de unas pocas partidas vuelve más suave que un guante. Lo que no se puede permitir es que por no querer dar un palo a alguien, ese alguien le reparta a todos.

A veces es duro, nadie querría tener que hacerlo, pero es que hay quienes a veces van falticos de hostias.

PD: los jugadores de los ejemplos de la entrada anterior están expulsados de cualquiera de mis mesas de juego de aquí a por lo menos el siguiente big bang.