

# PNG Shield

Il *PNG Shield*, noto anche come *NPC Shield*, è una locuzione tipica dei Giochi di Ruolo che descrive la presenza più o meno massiccia di personaggi non giocanti appartenenti allo stesso schieramento dei PG (personaggi giocanti) in una situazione di pericolo o combattimento. In quel tipo di circostanze non è infrequente che tali PNG, solitamente dei seguaci e/o alleati, vengano inquadrati all'interno di un luogo comune volto a identificarli come "meno importanti" dei PG e quindi idealmente adatti ad assumere una funzione di "scudo umano".

“ *Dannazione, siamo accerchiati... avremmo fatto meglio a portare quei contadini con noi invece di lasciarli al villaggio: adesso siamo rimasti senza PNG Shield!* ”

## In termini di gioco

Il PNG Shield può concretizzarsi in una pluralità di modi, a seconda del tipo di Gioco di Ruolo (cartaceo o digitale, narrativo o simulativo, con master/narratore/guida o senza, etc.), del tipo di campagna (*sandbox*, *railroad*, etc.) e delle modalità con cui vengono gestiti gli aspetti prettamente decisionali durante la sessione:

- **Per volontà dei Giocatori**, imponendo ai propri seguaci di schierarsi in prima linea e/o manovrando per convincere i propri alleati ad assumersi i rischi maggiori.
- **Per volontà del Master**, ad esempio per consentire al gruppo di avventurieri di affrontare sfide particolarmente pericolose o per impartire una svolta "tragica" agli eventi, riducendo nel contempo le probabilità che l'eventuale "tributo di sangue" sia pagato dai personaggi giocanti.
- **In modo casuale**, nei casi in cui dadi, software o altri mezzi di selezione stocastici tendano a individuare la componente non giocante del party con frequenza apparentemente anomala o non proporzionale.

## Sinonimi e contrari

L'espressione *PNG Shield*, sulla base di quanto detto sopra, assume una valenza analoga a quella di *scudo umano*, *carne da cannone* (*cannon fodder*), *disposable dudes* e via dicendo. Il suo contrario è il cosiddetto **PG Shield**, che si verifica quando un personaggio giocante si trova ad assumere una quantità rilevante di rischi al fine di proteggere l'incolumità di uno o più personaggi non giocanti da un pericolo esterno, solitamente perché indifesi, disagiati e/o aventi un ruolo chiave negli eventi narrati.

## Utilizzo

Il riferimento al *PNG Shield* avviene solitamente nel cosiddetto *metagioco* (o *off-game*) da parte del master e/o dei giocatori per commentare una situazione che prevede la presenza o l'assenza dello stesso. Nella maggior parte dei casi la locuzione viene utilizzata con un intento faceto e più o meno velatamente dissuasorio: l'argomento viene introdotto al fine di esortare i giocatori e/o il master non attribuire all'incolumità dei "protagonisti" una valenza superiore rispetto a quella dei " comprimari ". Questo tipo di approccio al fenomeno è particolarmente comune nei giochi di ruolo simulativi e/o delle campagne *sandbox*, dove la differenza di merito tra PG e PNG tende ad essere minore o addirittura assente.

Esistono tuttavia una pluralità di casi dove il *PNG Shield* può concretizzarsi senza che vi sia una componente pregiudiziale sui suoi protagonisti da parte dei giocatori: può essere il caso, ad esempio, di PNG aventi un rapporto di sudditanza con i PG, o più motivati di questi ultimi ad affrontare i rischi, o dotati di un equipaggiamento migliore e quindi maggiormente indicati ad assumere i rischi, etc.

## Voci correlate

- **Personaggio**