

P.i.G.M.E.U. (Punti in Grettezza Morale E Umana) regola

I **Punti in Grettezza Morale e Umana** (P.i.G.M.E.U. o PiGMEU) vengono convenzionalmente assegnati dal Master a seguito di un'azione turpe, spregevole o altrimenti esecrabile compiuta da un Personaggio nel corso di una sua avventura; il loro numero è quindi destinato a crescere con il passare del tempo e consente, al termine della campagna, di stilare una classifica volta ad identificare i PG più "cattivi" del gruppo, ovvero quelli che hanno soddisfatto il maggior numero di volte la propria personale sete di violenza, denaro o altri vizi... a spese altrui.

Assegnazione dei P.i.G.M.E.U.

L'assegnazione dei PiGMEU varia da Master a Master e non è soggetta a particolari restrizioni: visto però il ruolo "critico" che i punti indubbiamente svolgono sulle azioni e sui comportamenti del Personaggio, il Master è tenuto a seguire alcune linee-guida generali onde evitare di risultare troppo severo o di applicare "due pesi e due misure", anche in rapporto a precedenti valutazioni ad opera di altri Master.

Il *mood* della campagna

Una importanza fondamentale nell'assegnazione dei PiGMEU è data dal cosiddetto *mood* della **campagna**, ovvero dallo spirito che anima tanto le avventure quanto le finalità, gli obiettivi e il carattere dei vari Personaggi: un gruppo di "buoni" impegnati nella lotta contro il male sarà spesso a rischio PiGMEU, mentre un gruppo di briganti e assassini privi di codice morale renderà di fatto inutile l'intera regola. Ovviamente, il *singolo* brigante o criminale inserito in un gruppo di gente diversa non sarà in grado di influenzare il *mood* della **campagna**, e sarà quindi soggetto alle valutazioni di sorta alla stregua degli altri Personaggi. In sintesi, l'assegnazione dei PiGMEU potrà o meno avere luogo a seconda del *mood* generale della **campagna**.

La morale dei singoli Personaggi

Come già detto a proposito del *mood* della campagna, le convinzioni morali del singolo Personaggio non dovrebbero essere mai causa dell'assegnazione maggiorata (o scontata) dei PiGMEU: l'assegnazione dei punti dovrà rispondere a un criterio il più possibile oggettivo e univoco, una sorta di "morale comune" valida per tutti i Personaggi e soltanto marginalmente influenzata dalle varie singolarità: i PiGMEU non sono (e non devono essere) un giudizio di merito sulla coerenza del singolo PG, ma un parametro per la valutazione della "grettezza morale e umana" oggettiva per quel Personaggio specifico: il giocatore che volesse evitarli non dovrà far altro che "tenere" il proprio PG al di fuori delle azioni contrarie alla morale comune e condivisa, mentre quello che volesse guadagnarli sarà di fatto costretto a rompere quelle stesse regole comportamentali e di "comune convivenza sociale" che di fatto tutto il gruppo ha implicitamente accettato.

Numero di P.i.G.M.E.U.

I criteri per l'assegnazione numerica dei PiGMEU vengono lasciati alla completa discrezionalità del Master a seconda del tipo di ambientazione e della morale di gruppo. A scopo esemplificativo presentiamo le linee-guida convenzionalmente utilizzate nell'ambientazione di **Sarakon** relativamente gruppi aventi un orientamento morale "positivo":

- **1 PiGMEU:** Azione turpe, ignobile o meschina compiuta alle spalle o a danno di amici, compagni o vittime "innocenti", ma tutto sommato priva di conseguenze gravi (almeno nell'immediato): rientrano in questa tipologia tradimenti, menzogne gravi e/o ripetute, delazioni o macchinazioni a tutto svantaggio della vittima designata.
- **2 PiGMEU:** Azione turpe, ignobile o meschina compiuta con l'intento di ferire amici, compagni o vittime "innocenti": rientrano in questa tipologia ferite, aggressioni fisiche, atti di violenza o soprusi di una certa entità che non comportino comunque danni irreparabili, oltre a situazioni "da 1 PiGMEU" giudicate come particolarmente gravi.
- **3 PiGMEU:** Azione turpe, ignobile o meschina che provoca conseguenze dirette e irreparabili ad amici, compagni o vittime "innocenti": rientrano in questa tipologia omicidi, torture sanguinose, pestaggi particolarmente crudeli, violenze sessuali o altri atti caratterizzati da una gravità estrema, oltre a situazioni "da 2 PiGMEU" giudicate come particolarmente gravi.

Si sconsiglia di assegnare un numero di PiGMEU superiore a 3 per una singola azione: qualora il Master dovesse sentirsi in dovere di elargire una assegnazione tanto punitiva si consiglia di affrontare comunque la faccenda con gli altri giocatori per meglio comprendere la reale entità del misfatto ed accertarsi che non vi siano stati fraintendimenti o incomprensioni di grande portata.

Cercare i P.i.G.M.E.U.

E' possibile che un giocatore muova il suo Personaggio alla ricerca dei PiGMEU, con l'obiettivo di "scalare la vetta" della classifica generale e di porsi come il "PG più gretto e amorale del party": come regola generale si suggerisce di non frustrare tale comportamento con una mancata assegnazione di PiGMEU, bensì con una ferma e inflessibile applicazione delle regole e delle leggi previste dall'ambientazione per un comportamento deviante inopportuno e recidivo. Un Personaggio che dovesse uccidere o ferire intenzionalmente gli alleati, aggredire o derubare persone innocenti e/o macchiarsi di innumerevoli reati "moralì" pur di restare alla vetta della classifica dei PiGMEU non durerà a lungo all'interno della campagna o del gruppo: in caso contrario, il Master dovrebbe provvedere all'abolizione della

classifica nella sua totalità, poiché evidentemente il *mood* della **campagna** è tale da rendere la classifica inutile o irrilevante (vedi sopra): di fatto, i **PiGMEU** non andrebbero utilizzati in tutti i casi in cui l'ambientazione o il party non reagiscano a dovere di fronte a atti devianti e/o a comportamenti criminali.

Difendersi dai P.i.G.M.E.U.

Nella maggior parte dei casi l'assegnazione dei **PiGMEU** avviene a causa di una esagerazione compiuta dal Personaggio a seguito di una situazione particolarmente difficile o stressante, di fronte alla quale il giocatore ha deciso di "allentare le briglie" e di far commettere un errore, o di far cadere nel vizio e/o nel peccato, il suo PG. Non sempre però questa scelta è pienamente consapevole: vi sono casi in cui l'assegnazione dei **PiGMEU** viene vista dal giocatore come un'ingiustizia, nata magari da un fraintendimento di una o più situazioni da parte sua o da parte del Master.

In tutti i casi in cui questo accade, al giocatore si presentano due strade per esporre le sue ragioni: una **richiesta di chiarimenti** al Master, e/o una **arringa** rivolta agli altri giocatori.

Richiesta di chiarimenti al Master

Il Master dovrebbe sempre e comunque resistere alla tentazione di "pilotare" o altrimenti favorire un'azione che metta di fatto un Personaggio nelle condizioni di dover ricevere uno o più **PiGMEU**: la possibilità di assegnare questi ultimi non deve in nessun caso impedire al Master di avvertire in modo chiaro e deciso il giocatore ogniqualvolta il suo Personaggio sia in procinto di effettuare un'azione particolarmente grave, inadatta o fuori contesto; è del resto nell'interesse dello stesso Master, oltre che della **campagna** nel suo complesso, che ciascun giocatore muova il proprio PG nella piena comprensione della gravità e delle conseguenze delle sue azioni.

Nel caso in cui il giocatore si trovi a ricevere dei **PiGMEU** inattesi, la prima cosa da fare è senz'altro quella di chiedere al Master delucidazioni in merito alla specifica azione che li ha provocati: il Master e il giocatore avranno quindi cura di rivedere accuratamente la vicenda in esame e di confrontare il loro diverso punto di vista nella speranza di raggiungere a un accordo soddisfacente per entrambi. E' importante sottolineare che oltre al giocatore anche il Master avrà la possibilità di cambiare idea, qualora si dovesse rendere conto di motivazioni in precedenza sottovalutate volte a spiegare l'operato del PG in modo meno grave (o per meglio dire, "meno greve").

Nel caso in cui al termine dei chiarimenti il Master e il giocatore si dovessero trovare ancora in disaccordo, quest'ultimo avrà a disposizione un'ultima strada: una vera e propria **arringa** rivolta a tutti i giocatori.

L'arringa del giocatore

L' *arringa del giocatore* rappresenta l'ultima carta da giocare per il giocatore che voglia impedire al proprio Personaggio di ricevere uno o più **PiGMEU** a suo modo di vedere immeritati. Le modalità dell'arringa variano a seconda della campagna e delle disponibilità dei vari giocatori: il luogo dove vengono convenzionalmente svolte è il **forum di Myst**, nell'area relativa alla campagna in corso.

Il giocatore dovrà inserire un nuovo argomento sul forum, specificando l'opzione **ABILITA SONDAGGIO** e compilando gli altri campi in modo analogo al seguente modello:

- **Oggetto:** Arringa di <NOME_DEL_PERSONAGGIO> sui fatti di <DESCRIZIONE_DEL_FATTO>
- **Corpo del messaggio:** Le sue argomentazioni a difesa del comportamento del suo Personaggio o, se preferisce, una difesa in prima persona (il PG stesso che parla in sua difesa utilizzando "termini di gioco", come se fosse messo di fronte a un'ipotetico banco d'accusa).
- **Opzioni del sondaggio:**
 - Colpevole (o altra parola o frase volta a descrivere la legittimità dell'assegnazione dei **PiGMEU**)
 - Innocente(o altra parola o frase volta a descrivere la non legittimità dell'assegnazione dei **PiGMEU**)

Tanto il Master quanto tutti gli altri giocatori attivi della campagna potranno a quel punto pronunciarsi ed esprimere il proprio voto: l'imputato è anche tenuto a votare a sua volta (presumibilmente, ma non necessariamente, come innocente): ai fini del risultato, il suo parere conta come quello di qualsiasi altro giocatore.

Indipendentemente dall'esito della votazione l'ultima parola spetterà al Master, che potrà scegliere di confermare o meno il risultato della stessa: l'obiettivo dell'arringa non è infatti quello di contrastare la volontà del Master quanto piuttosto di sottoporre nuovamente ai suoi occhi la questione, nella speranza che possa mitigare o condonare la pena sulla base degli interventi degli altri giocatori.

F.A.Q.

- **Posso limitarmi a votare senza commentare?**

E' possibile, ma è altamente sconsigliato perché rende più difficile capire chi ha votato e chi no: per questo motivo si consiglia di lasciare anche solo una riga di commento.

- **Da giocatore so bene che l'accusato si trova dalla parte del torto, ma la simpatia che nutro nei suoi confronti (o per l'azione da lui compiuta) è tale da spingermi a votare per la sua innocenza: posso farlo?**

Tanto ai giocatori quanto al Master è richiesto un voto oggettivo, non soggetto a simpatie/antipatie per un singolo

Personaggio per quanto divertente possa essere l'azione da lui compiuta: la risposta è quindi no, il voto dovrebbe rispecchiare sempre e comunque le reali convinzioni del giocatore in merito alla faccenda. Eventuali eccezioni, comunque sconsigliate, andrebbero quantomeno commentate e motivate a dovere.

- **Da giocatore so che il mio Personaggio ha sbagliato, ma voglio comunque divertirmi a fare l'arringa: posso votare a favore del mio PG?**

Vedi risposta alla domanda precedente.

- **Posso votare più di una volta, magari utilizzando altri account e/o per fare uno scherzo?**

Ciascun giocatore (Master incluso) ha la possibilità di votare una volta soltanto, indipendentemente dagli account posseduti sul sito. Qualsiasi doppio voto e/o imbroglio anche a titolo scherzoso verrà considerato un abuso delle funzionalità offerte dal sito, si consiglia pertanto di astenersi dal farlo.