

Conseils généraux pour bien participer à un Jeu De Rôle

Bien : S'inventer un personnage imaginaire et le faire évoluer dans le temps.

Mal : Prendre personnellement les attaques ou insultes qui visent le personnage, mais pas le joueur.

Bien : Partager au maximum ses idées et informations avec le groupe (sauf certains types de JDR).

Mal : Rester seul dans son coin croyant pouvoir résoudre l'énigme tout seul.

Note : Bien écouter ce que dit le MJ, 99 % seront des indices, même ce qui paraît bénin.

Bien : Rester cohérent avec son personnage, jouer ses sentiments.

Mal : Surjouer et refuser de faire des écarts de cohérence contre l'intérêt du jeu.

Bien : Faire un personnage original qui corresponde à votre niveau de qualité de jeu.

Mal : Imaginer un personnage trop compliqué que vous n'arriverez pas à faire vivre.

Note : L'âge est un choix important, par exemple, jouer un Elf de 850 ans est quasiment impossible !

Bien : Respecter les choix du maître de jeu et des autres joueurs.

Mal : Demander des justifications pour le moindre événement du jeu que vous ne comprenez pas.

Bien : Laisser l'histoire et l'univers venir à soit.

Mal : Dépasser le maître du jeu dans ses descriptions et intentions.

Bien : Demander des précisions sur les choses que votre personnage devrait savoir mais que vous ne savez pas.

Mal : Tirer ses propres conclusions et agir sans vérifier leur cohérence auprès du maître de jeu.

Bien : Jouer son personnage quitte à se sentir ridicule, comme au théâtre.

Mal : Se laisser dévorer par le trac et dire les actions plutôt que les jouer.