

## 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.