

LA ROUTE

DU THÉ



Dominik Marchand





Crédits

Un jeu de rôle solo de Dominik Marchand

Mise en page pour la présente par Erell pour Axolotl

Le texte de *La Route du thé* est rendu disponible sous licence CC BY-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

Trouvez d'autres créations du même auteur à : <https://omnik.itch.io/>

Ce travail est basé sur LEADS (disponible sur <http://gulix.itch.io/leads>), un document par Nicolas Ronvel, disponible à l'usage sous licence Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Le jeu *Last Tea Shop* de Spring Villager (<https://springvillager.itch.io/last-tea-shop>) a aussi été une importante inspiration de cette œuvre.

Illustrations de macrovector, upklyak, honeybadger, cuttlefish84, amanitasilvicora, xiongwu, goodstudiominsk, pikisuperstar, anatolir, Starry & Freepik / Freepik Premium

Typographies : Aladin de Sudtipos, Bellota de Kemie Guaida

ISBN : 978-2-9821093-2-2



« On boit le thé

pour oublier

le bruit du monde. »

- Lu Yu

Table des matières

Introduction	5
Préparation	6
Composition du paquet itinéraire	6
Signification des cartes	7
Cœur : Événements	7
Carreau : Paysages	8
Trèfle : Rencontres	9
Pique : Embranchements	9
Cadre de jeu	10
Début de la partie	11
Déroulement de la partie	12
Variante : Gestion des stocks	13
Jalons	14
Suivi des Embranchements	15
Fin de la partie	16
Événements	17
Paysages	18
Rencontres	19
Liste des infusions	20
Tableau des correspondances	21
Embranchements	22
Glossaire du thé	23



Introduction



La *Route du thé* est un jeu de rôle qui se joue en solitaire. Il utilise un paquet de 52 cartes standard. On y incarne une **marchande*** itinérante qui sillonne le territoire avec son kiosque mobile débordant de mélanges de thés et de tisanes.

Dans le cadre de cette partie, vous rédigerez son journal personnel sur une période s'étalant sur quelques semaines ou quelques mois. Vous y relaterez les hauts et les bas de son quotidien : les événements qui pimenteront son voyage ; les paysages pittoresques qu'elle traversera ; et, les rencontres qui la marqueront. Vous aurez l'occasion de la voir évoluer au fil du temps, mais aussi de suivre certaines clientes qui reviendront changées de leur première visite au kiosque.

Ce jeu convient aux personnes de tous âges, bien que le vocabulaire utilisé et certaines manipulations requises par le jeu ne soient pas accessibles aux enfants sans supervision d'adultes.

Le texte de certaines cartes pourrait aussi évoquer chez des gens des émotions ou des sensations désagréables. Voici des **sujets potentiellement sensibles** qui sont abordés dans le jeu : angoisse, bestioles, conditions de travail abusives, politique, problèmes familiaux, religion, vertige.

Dans le cas où une carte vous rendrait mal à l'aise, n'hésitez pas à l'ignorer ou à en modifier le contenu. Votre bien-être prime toujours sur les règles. Pour en savoir plus sur la sécurité émotionnelle en solo, consultez *Je me suis X-cardé...* d'Axolotl : <https://axolotl-jdr.itch.io/je-me-suis-xcard>.



***Note sur le genre** : Par simplicité, les termes utilisés dans ce texte pour désigner les personnages ont été mis au féminin. Vous êtes libre de modifier le genre de chaque personnage comme vous le désirez.



Préparation

Pour jouer à *La Route du thé*, vous aurez besoin de rassembler un peu de matériel :

- Un jeu de 52 cartes standard de style poker ou bridge, sans jokers ;
- Du matériel d'écriture : du papier, un crayon et une efface, ou un support électronique ;
- Une copie du tableau des correspondances (p. 21) ;
- Le breuvage chaud de votre choix (facultatif).

Il est recommandé de vous aménager un lieu calme et douillet, loin des distractions de nos vies effrénées, pour être dans le meilleur état d'esprit possible pour le jeu. Vous pourriez décider de mettre un peu de musique douce, de préférence sans paroles, pour ajouter à l'ambiance.

Le temps de jeu est très variable. Vous pourriez décider de réserver votre matinée pour jouer une même partie du début à la fin. Vous pourriez aussi rédiger une page du journal chaque jour lorsque vous avez un moment de libre. Dans tous les cas, compléter une partie devrait vous demander environ 2-3 heures.

Composition du paquet itinéraire

Une autre étape essentielle à la préparation de la partie est de former le « paquet itinéraire ». Il s'agit d'une sélection aléatoire du jeu de 52 cartes.

Ce paquet déterminera l'itinéraire de la marchande, chaque carte piochée servant de base pour une entrée quotidienne du journal. Pour se faire, prenez le jeu de cartes et suivez ces étapes :

1. Retirez les cartes de pique et mélangez celles restantes (cœur, carreau et trèfle).
2. Coupez le paquet de manière à obtenir deux plus petits paquets de taille aussi égale que possible. N'en conservez qu'un seul.
3. Trouvez l'as de pique : celui-ci signifiera la fin de la partie. Placez-le sous le paquet que vous avez conservé à l'étape 3.
4. Réservez les piques restant dans un paquet indépendant.
5. Posez le paquet itinéraire devant vous face cachée.



Signification des cartes

Les quatre enseignes représentent différentes catégories d'entrée de journal : **événements** pour le cœur ; **paysages** pour le carreau ; **rencontres** pour le trèfle ; et, **embranchements** pour le pique.

Vous trouverez des correspondances entre les cartes à jouer, classées par enseigne, et des **guides** dans des pages subséquentes de ce manuel. Les guides sont des parcelles d'inspiration sous forme de question qui orientent l'écriture du journal. Les cartes de pique fonctionnent un peu différemment, puisque vous établirez vous-même les correspondances entre les cartes et les guides dans un tableau (p. 21).

Les prochains pages résument les règles associées à chaque catégorie.



Cœur : Événements (p. 17)

Les cartes de cœur décrivent des événements qui surgissent dans la vie relativement tranquille de la marchande. Ceux-ci peuvent être bénéfiques ou néfastes, tel que représenté dans le guide par la **fortune** qui couvre autant la chance que le succès.

Un modificateur de fortune positif (**+fortune**) signifie que le vent tourne en votre faveur et que vos affaires sont prospères. Un modificateur de fortune négatif (**-fortune**) signifie quelque chose de malencontreux pour vos affaires, par exemple un délai ou un défi d'approvisionnement. Inscrivez bien le modificateur dans votre entrée de journal, puisque votre **score de fortune** aura un impact sur le déroulement de la partie.

Le **2 de cœur** est un cas particulier : vous avez le choix entre une fortune positive et une fortune négative.



Carreau : Paysages (p. 18)

Les cartes de carreau esquissent des paysages et explorent la vie intérieure de la marchande à travers des questions inspirées de ces paysages.

Chaque paysage vient avec une **palette** : celle-ci est composée à partir des **deux mots en gras** dans le guide. La palette vient colorer la rédaction de votre journal. En effet, une fois le paysage pioché, vous devrez inclure des images ou des mots associés à cette palette dans les entrées subséquentes (y compris celle du paysage), jusqu'à temps que vous piochiez un autre paysage.

Il est recommandé de varier les manières dont vous **intégrez la palette dans l'écriture**. Vous pourriez trouver des synonymes, faire des associations d'idées, décrire des sensations que cette palette vous évoque, utiliser une métaphore, etc. De plus, il n'est pas obligatoire d'inclure quelque chose de relié aux deux mots de la palette : vous pouvez si vous le voulez vous en tenir à un seul par entrée.

Par exemple, le guide correspondant au 6 de carreau dépeint « une source d'eau chaude **miroitante** dissimulée au milieu des **conifères** ». La palette est donc composée à partir des mots **miroitante** et **conifères**. **Miroitante** pourrait vous inspirer des surfaces réfléchissantes, comme vous pourriez le prendre de façon métaphorique en reflétant les traits ou la pensée de la marchande chez d'autres personnages. Différentes espèces de **conifères** pourraient apparaître dans vos descriptions ; vous pourriez aussi jouer sur les épines, la résine, l'odeur, la couleur, etc.

Trèfle : Rencontres (p. 19)

Les cartes de carreau témoignent de rencontres avec une diversité de clientes qui passent au kiosque de thé. Elles comprennent une très brève description de la cliente et une question vous permettant de développer votre interaction avec elle.

Au bas de chaque guide associé à une rencontre, vous trouverez aussi une liste de **trois infusions en gras**. Vous pouvez choisir de servir une infusion parmi la liste à votre cliente. Rapportez-vous à la **liste des infusions** (p. 20) pour plus de détails : celle-ci comprend notamment le profil aromatique du breuvage et ce qu'il symbolise. **Lorsque vous servez une infusion**, cela crée un **Embranchement** dans l'histoire, c'est-à-dire une modification au paquet itinéraire par l'ajout d'une carte. Vous en apprendrez plus sur les Embranchements dans la section suivante.

L'as de trèfle est l'exception, puisqu'il porte sur une rencontre lointaine et ne permet pas de créer et de suivre un Embranchement.



Pique : Embranchements (p. 22)

Les cartes de pique suivent des Embranchements dans l'histoire. Elles permettent de **revoir certaines clientes** et de considérer comment leur vie a changé après vous avoir rencontrée. Chaque Embranchement dépend de l'infusion que vous avez servie. Vos infusions ont-elles vraiment le pouvoir de bouleverser ainsi l'existence de vos clientes ? Leur ont-elles donné le petit coup de pouce dont elles avaient besoin pour prendre une nouvelle direction ? Ou est-ce que ça tient simplement du hasard ? Ce sera à vous de le déterminer... ou pas !

Contrairement aux cartes appartenant aux autres enseignes, les cartes de pique sont **rajoutées au paquet itinéraire au cours de la partie**. En effet, ces cartes entrent en jeu seulement après que vous ayez suivi un Embranchement proposé sur une carte Rencontre (trèfle). Le processus pour suivre un Embranchement est expliqué à la **page 15**.

L'as de pique est l'exception, puisqu'il y est placé au moment de la préparation du paquet. Cette carte n'est associée à aucun guide : elle signifie uniquement la fin de la partie.

Cadre de jeu

Avant le début de la partie, vous devrez préciser le cadre dans lequel évolue la marchande itinérante. Les questions du jeu ont d'abord été pensées pour la Terre à l'époque moderne. Toutefois, elles restent assez vagues pour être adaptées à d'autres contextes. Rien ne vous empêche de placer votre histoire dans la Chine sous la dynastie Ming, dans un monde médiéval-fantastique où les infusions sont des dons divins, ou même sur un circuit commercial interstellaire !

Voici quelques thèmes pouvant vous aider à définir votre situation de départ :

- 🍵 **La marchande.** Vous pouvez détailler autant de choses que vous voulez concernant la marchande de thé, mais il est préférable de ne pas trop en faire pour vous laisser surprendre par le jeu. Vous pourriez choisir deux ou trois éléments à définir dans ce qui suit : son nom ; son âge ; son origine ; sa famille ; un trait physique ; un trait de caractère ; son style vestimentaire ; un objet fétiche ; son infusion préférée.
- 🍵 **Son véhicule.** Comment la marchande déplace-t-elle ses stocks et son kiosque ? Par exemple, utilise-t-elle un chariot tiré par un animal ? Conduit-elle un petit camion vintage style « food truck » ? Ou peut-être possède-t-elle une caravane de luxe hyper sophistiquée qui lui sert aussi de maison mobile ?
- 🍵 **Son kiosque.** La marchande déploie son kiosque de thé et de tisanes dans les villes et villages, mais aussi sur le bord de la route et parfois dans des endroits reculés comme des monastères. À quoi ressemble ce kiosque ? De quoi est-il fait ? Est-il sobre ? Coloré ? Intrigant ? Comporte-t-il des décorations kitsch, ou encore des objets hétéroclites qui ont une valeur sentimentale pour sa propriétaire ?
- 🍵 **Une camarade.** Par défaut, le jeu considère que la marchande parcourt le territoire seul, mais ce n'est pas obligatoire. Peut-être est-elle accompagnée d'un animal de compagnie ? Dans un monde fantastique, on pourrait imaginer à peu près n'importe quoi, allant du crapaud doué de parole au dragonnet ! La marchande pourrait aussi voyager aux côtés d'une collègue, d'une amie ou d'une amoureuse.

Notez toutefois que la compagnie d'un être intelligent pourrait altérer l'expérience. Il est important dans ce cas de toujours écrire de la perspective de la marchande, qui n'est pas omnisciente !

Début de la partie

Lorsque le moment y est propice, prenez votre matériel d'écriture et ce qui deviendra le journal de la marchande de thé, puis commencez le jeu.

La **première entrée du journal** diffère quelque peu des suivantes. Elle porte sur un aspect du passé de la marchande qui a l'a profondément marquée et qui a façonné qui elle est devenue.

Piochez une carte au hasard dans le paquet inutilisé, si vous l'avez toujours à portée de main, ou dans le **paquet itinéraire** (p. 6). Si vous piochez dans le paquet itinéraire, n'oubliez pas de remettre la carte dans le paquet une fois que vous avez terminé avec cette étape !

La catégorie de la carte piochée détermine le sujet de l'entrée comme suit :

- ♥ Événement (cœur) : Un événement a bouleversé le cours de votre vie, vous menant vers cette carrière pour laquelle vous ne sembliez pas du tout destinée. Qu'est-il arrivé ?
- ♦ Paysage (carreau) : Vous rêvez de visiter un endroit depuis votre tendre enfance ; c'est d'ailleurs pour le voir que vous avez décidé de prendre la route. Qu'a-t-il de magique à vos yeux ?
- ♣ Rencontre (trèfle) : Une rencontre a été déterminante dans votre cheminement. Qui vous a convaincu que vous vouliez consacrer votre vie au mieux-être des autres ?



Déroulement de la partie

Suite à la première entrée, vous allez piocher des cartes dans le paquet itinéraire et rédiger une entrée dans le journal pour chacune d'elle. Vous trouverez des correspondances entre les cartes que vous piochez, classées par enseigne, et les guides à partir desquels rédiger vos entrées dans à la fin de ce manuel.

Les entrées peuvent être aussi courtes ou aussi longues que vous le voulez. Elles témoignent généralement d'une journée dans la vie de la marchande, mais il peut se passer plusieurs jours, des semaines ou des mois entre chacune. Ce rythme dépend entièrement de vous.

La méthode du journal permet d'explorer l'univers du jeu depuis la perspective unique du personnage. N'hésitez pas à déborder du sujet de l'entrée pour réellement plonger dans les émotions, les réflexions, les souvenirs et les aspirations de la marchande.

Souvenez-vous que vous pouvez aussi **modifier le contenu** associé à une carte ou simplement **retirer la carte** si elle vous cause un malaise. Référez-vous à l'**introduction** (p. 5) pour un outil de sécurité émotionnelle.

Après un certain nombre de pioches (7, 14 et 21), vous atteindrez des jalons de l'histoire qui vous amèneront à réfléchir sur la route parcourue. Consultez la section **Jalons** (p. 14) pour plus de détails.

Parfois, vous aurez le choix de servir des infusions à des clientes et d'ainsi suivre un **Embranchement** qui viendra modifier le cours de votre histoire. Si vous le faites, vous devrez manipuler le paquet itinéraire pour y ajouter une carte de pique. Référez-vous à la section **Suivi des Embranchements** (p. 15) pour plus de détails.

Lorsque vous piocherez l'as de pique, vous passerez à l'**épilogue** (p. 16).



Variante : Gestion des stocks

Par défaut, vous pouvez préparer aux clientes toutes les infusions sur la **liste des infusions** (p. 20). Si vous voulez avoir une expérience plus proche de celle d'une marchande qui doit gérer des stocks fluctuants, vous pouvez utiliser cette variante.

Pour se faire, vous avez besoin d'une version imprimée ou modifiable de la liste des infusions. Au début de la partie, choisissez **six infusions** dans la liste : celles-ci sont **en stock**, c'est-à-dire que vous avez les ingrédients nécessaires pour les préparer.

Dans cette variante, vous devez impérativement avoir une infusion en stock pour la servir. Chaque carte piochée influence ensuite l'état de vos stocks.

Lorsque vous piochez...



... une carte événements (cœur) avec un modificateur de fortune positif, **ajoutez deux infusions** de votre choix à vos stocks.



... une carte d'événements (cœur) avec un modificateur de fortune négatif, **retirez une infusion** au choix de vos stocks.



... une carte de rencontre (trèfle) et que vous servez une infusion à une cliente, **retirez cette infusion** de vos stocks.



... n'importe quelle autre carte, **ajoutez une infusion** de votre choix à vos stocks.



Jalons

Après avoir pioché votre 7^e carte, vous atteignez un jalon sur la route de la marchande. Un jalon est une occasion de faire le bilan des affaires de la marchande. La teneur de ce bilan dépend de votre fortune.

Comptabilisez les modificateurs de fortune accumulés au gré des événements : un modificateur positif compte pour +1 et un modificateur négatif équivaut à -1. Puis, déterminez votre score de fortune en partant de 0.

Si vous avez un score positif, répondez à l'une de ces questions dans une nouvelle entrée :

- 🎲 Une rentrée d'argent insoupçonnée vous a permis de gâter quelqu'un qui vous est cher. Que lui avez-vous offert ?
- 🎲 Vous avez eu du temps libre récemment. Où vous êtes-vous rendue simplement pour visiter ?
- 🎲 Votre récent succès a attiré beaucoup d'attention sur vous. Pourquoi est-ce que cela vous met mal à l'aise ?

Si vous avez un score négatif, répondez à l'une de ces questions dans une nouvelle entrée :

- 🎲 Vous avez dû vous départir d'une possession qui vous était précieuse afin de payer une fournisseuse. Que signifiait-elle pour vous ?
- 🎲 Vous avez dû travailler de longues heures et des jours fériés dernièrement, ce qui vous a obligé à rater une occasion importante. Qui avez-vous le plus déçu à cause de ça ?
- 🎲 Vous avez été particulièrement découragée par vos récentes épreuves. Quelle activité avez-vous trouvée pour reprendre du mieux ?

Si votre score est de 0, y compris si vous n'avez accumulé aucun modificateur de fortune, répondez à la question de votre choix selon ce qui vous apparaît le plus approprié à l'histoire.

Vous atteignez de nouveaux jalons après la 14^e carte et la 21^e carte (à moins que celle-ci soit l'as de pique, dans quel cas cela déclenche l'épilogue). Répétez le processus ci-dessus pour ces jalons en variant les questions.

Suivi des Embranchements

La majorité des cartes de la catégorie Rencontre (trèfle) se terminent avec des noms d'infusions en gras. Ceux-ci sont **une sélection de trois infusions** que vous pouvez préparer à la cliente. Référez-vous à la **liste des infusions** (p. 20) pour plus de détails concernant chacune de ces infusions. Vous pouvez décider de servir celle de votre choix, dans quel cas vous créez un Embranchement. C'est une manière pour vous de suivre un nouveau fil de l'histoire et d'ainsi explorer comment la commerçante change des vies. Vous avez également l'option de ne rien servir à une cliente.



Si vous décidez de servir une infusion, écrivez le nom de l'infusion ainsi que celui de la cliente concernée sur une ligne vierge du **tableau des correspondances** (p. 21). Ensuite, récupérez la carte inscrite sur la même ligne dans les cartes de pique que vous avez mises de côté. Celle-ci représente maintenant un Embranchement.

Pour insérer l'Embranchement dans le paquet itinéraire, prenez les cinq cartes du dessus du paquet (toujours face cachée) et ajoutez-y la carte de pique. Mélangez les six cartes et posez-les sur le dessus du paquet itinéraire.

Lorsque vous piochez une carte Embranchement (pique), cela signifie qu'une cliente est retournée au kiosque. Consultez la **page 21** et servez-vous du guide correspondant à l'infusion servie à la cliente pour rédiger votre prochaine entrée de journal.

Rien ne vous empêche de servir la même infusion à plus d'une cliente. Dans ce cas, inscrivez toutes les clientes concernées sur la même ligne, mais n'ajoutez qu'une seule fois la carte Embranchement (pique) correspondant à cette infusion au paquet itinéraire. Lorsque vous piocherez cette carte, vous aurez le choix de faire revenir une cliente parmi celles-ci.

Fin de la partie



Tout comme la première entrée du journal, la dernière diffère des autres : il s'agit de l'épilogue. Celle-ci est déclenchée lorsque vous piochez l'as de pique.

Pour cet épilogue, vous êtes libre de choisir l'un de trois scénarios :

- 🍃 **Votre véhicule est complètement chargé ; tout est prêt pour le grand lancement.** Fébrile, vous prenez un moment pour vous faire bouillir un peu d'eau : le thé occupe toujours une place de choix dans votre vie, même si vous n'en vendez plus. Quelle est cette nouvelle entreprise que vous avez lancée ?
- 🍃 **Vous êtes étendue au sol, la sueur au visage, mais un sourire satisfait aux lèvres.** Qu'importe le mauvais temps, les éraflures. En buvant une gorgée revigorante de votre thermos, vous vous dites que tout cela en aura amplement valu la peine. Décrivez ce lieu exceptionnel que vous avez enfin visité.
- 🍃 **C'est une douce soirée d'été peu après le coucher du soleil.** Les rires et les exclamations fusent partout autour de vous. Vous partagez une théière avec des gens vous considérant maintenant comme l'une des leurs. Quelle est cette communauté où vous avez enfin décidé de vous fixer ?

Une fois l'épilogue rédigée, profitez du moment pour réfléchir à l'œuvre unique que vous avez créée avec ce journal. N'hésitez pas à y rejouer en faisant d'autres choix ou en altérant le cadre de jeu.



♥ Événements

AS. Vous ne ratez jamais un festival très populaire. Qu'est-ce que vous y avez retrouvé avec plaisir cette année ? (+fortune)

ROI. Aujourd'hui, vous avez participé à un prestigieux concours de thé. Pourquoi vouliez-vous tant le remporter ? (-fortune)

DAME. Une productrice que vous appréciez vous a fait don d'une plante très rare. En quoi est-elle unique ? (+fortune)

VALET. Votre véhicule a été endommagé dans un accident. Qu'est-ce que ça vous a pris pour le réparer ? (-fortune)

10. Vous avez ajouté quelque chose à votre kiosque qui fait fureur. Qu'est-ce que ça signifie pour vous ? (+fortune)

9. On vous a récemment présenté une occasion d'affaires alléchante. Pourquoi l'avez-vous refusée ? (-fortune)

8. Vous trouvez un lieu désaffecté où pousse une plante essentielle à l'une de vos infusions. Qu'apprenez-vous sur la fonction première de cet endroit ? (+fortune)

7. Une cargaison que vous attendiez avec impatience a été retardée à cause d'un imprévu. Quel ingrédient de remplacement avez-vous utilisé, et pourquoi ça n'a pas été un succès ? (-fortune)

6. Vous avez placé une offrande sur un petit autel au bord de la route. Qui ou quoi croyez-vous qui veille sur vous ? (+fortune)

5. Des intempéries vous ont fait dévier de votre route. Qu'avez-vous trouvé de désolant sur un chemin peu fréquenté ? (-fortune)

4. Vous avez déniché des instruments d'infusion qui facilitent votre pratique. Qu'avez-vous retrouvé le temps de faire à la fin de vos journées ? (+fortune)

3. Une dispute entre deux clientes a perturbé votre kiosque aujourd'hui. Avez-vous pris position ? Peu importe votre choix, celui-ci a causé du mécontentement. (-fortune)

2. Un membre de votre famille se trouve en mauvaise posture.

Si vous décidez de prendre congé pour l'aider, décrivez un moment émouvant que vous passez ensemble. (-fortune)

Si vous décidez plutôt de continuer à travailler, décrivez les sentiments mitigés que vous éprouvez. (+fortune)





Paysages

AS. Une foire commerciale **éphémère** installée au **croisement** des chemins ; quelle carrière auriez-vous aimé faire si vous n'étiez pas devenu marchand de thé ?

ROI. Un moulin **décrépit** dans un champ **abandonné** ; comment combattez-vous la solitude sur la route ?

DAME. Une terre **brisée** d'où jaillit des pierres **multicolores** ; quel souvenir avez-vous retrouvé dans vos affaires, et que représente-t-il pour vous ?

VALET. Un isthme **sableux** entouré de curieux **mégalithes** ; quelle nouvelle croyance avez-vous concernant ce lieu ?

10. Des collines **dorées** parsemées d'arbustes **épineux** ; quelle douleur ce lieu ravive-t-il chez vous ?

9. Une prairie **alpine** recouverte de fleurs sauvages **géantes** ; de quelle infusion que vous avez créée êtes-vous particulièrement fière ?

8. La **berge** rocailleuse d'une tumultueuse rivière **émeraude** ; quel conflit persistant aimeriez-vous régler ?

7. Une falaise de grès **rouge** escarpée qui sert de refuge à de multitudes d'**oiseaux** migrateurs ; comment rechargez-vous vos batteries après un long périple ?

6. Une source d'eau chaude **mirotante** dissimulée au milieu des **conifères** ; qu'est-ce qui a changé dans vos traits depuis que vous faites ce métier ?

5. Un marais **boueux** sillonné de canaux **profonds** ; quel aspect de votre métier vous lasse ?

4. Une antique forêt **moussue** envahie par la **brume** ; quel rituel pratiquez-vous depuis toujours pour vous recentrer ?

3. Une plantation de thé en **terrasses** grouillant de **bestioles** ; quelle créature y avez-vous trouvée, et que représente-t-elle pour vous ?

2. Un pont **chancelant** au-dessus d'un gouffre **asséché** ; qu'est-ce qui vous a fait douter de vos capacités récemment ?





Rencontres

AS. Une messagère venue vous annoncer la mort de votre mentore ; comment cette nouvelle a-t-elle changé votre pratique ?
Buvez à la santé de la disparue.

ROI. Une architecte bordélique qui rêvassait en attendant sa commande ; à quoi pensait-elle selon vous ?
Pinceau de toundra – Tête de dragon rouge – Thé des marées

DAME. Une guérisseuse superstitieuse qui affirmait être maudite ; quelle mésaventure a-t-elle vécue à votre kiosque ?
Bouton de la sorcière – Museau doré – Pied de lièvre argent

VALET. Une forgeronne impatiente qui bousculait les autres clientes de la file ; quelle demande irréaliste a-t-elle exprimée ?
Capuchon du berger – Hibiscus chatouillant – Racine beurrée

10. Une zoologiste défaitiste qui venait de faire une découverte fascinante ; pourquoi était-elle convaincue que personne ne la prendrait au sérieux ?
Broche d'Azolla – Flèche tachetée – Museau doré

9. Une administratrice dépassée par sa montagne de paperasse ; comment avez-vous tenté de détourner son attention ?
Bruyère dansante – Caresse des champs – Fronde ombrée

8. Une politicienne agressive qui distribuait des tracts ; comment avez-vous réagi à ses opinions tranchées ?
Aiguillons du thefia – Baie d'Oscar – Herbe à corbeau

7. Une arnaqueuse compulsive qui vous vendait les mérites d'un élixir miracle ; qu'est-ce qui vous a mis la puce à l'oreille quant à ses intentions réelles ?
Baie d'Oscar – Capuchon du berger – Pied de lièvre argent

6. Une cuisinière conservatrice qui critiquait vos scones ; quelle excentricité de vos pâtisseries l'a outrée ?
Bourgeon grelot – Fronde ombrée – Racine beurrée

5. Une photographe indiscreète qui pourchassait une vedette locale ; quel commérage vous a-t-elle raconté ?
Aiguillons du thefia – Herbe à corbeau – Hibiscus chatouillant

4. Une ébéniste épuisée qui dormait (et ronflait) debout ; qu'a-t-elle proposé de modifier sur votre kiosque ?
Bruyère dansante – Pinceau de toundra – Tête de dragon rouge

3. Une garde du corps négligée par son employeuse ; quelle condition de travail injuste devait-elle endurer ?
Bourgeon grelot – Broche d'Azolla – Flèche tachetée

2. Une capitaine angoissée sur le point de retourner en mer ; qu'est-ce qui nourrissait ses incertitudes ?
Bouton de la sorcière – Caresse des champs – Thé des marées



Liste des infusions

Aiguillons du thefia

Une infusion résineuse et veloutée associée au dialogue



Fronde ombrée

Une infusion herbacée et tonique associée à l'ouverture



Baie d'Oscar

Une infusion fruitée et fraîche associée à l'empathie



Herbe à corbeau

Une infusion boisée et vive associée à la perspicacité



Bourgeon grelot

Une infusion fraîche et printanière associée au renouveau



Hibiscus chatouillant

Une infusion florale et pétillante associée à la légèreté



Bouton de la sorcière

Une infusion opulente et vanillée associée à la clairvoyance



Museau doré

Une infusion zestée associée à l'optimisme



Broche d'Azolla

Une infusion gourmande rappelant le croissant associée à l'entregent



Pied de lièvre argent

Une infusion terreuse et longue en bouche associée à la chance



Bruyère dansante

Une infusion coulante au goût de miel associée au lâcher-prise



Pinceau de toundra

Une infusion minérale et huileuse associée à l'inspiration



Capuchon du berger

Une infusion corsée et laineuse associée à la satisfaction



Racine beurrée

Une infusion lactée et ronde associée à la souplesse



Caresse des champs

Une infusion soyeuse et automnale associée au réconfort



Tête de dragon rouge

Une infusion empyreumatique associée à la motivation



Flèche tachetée

Une infusion astringente rappelant la muscade associée à la confiance



Thé des marées

Une infusion iodée et fugace associée au présent



Tableau des correspondances

Nom de l'infusion	Cliente	Carte
		2 ♠
		3 ♠
		4 ♠
		5 ♠
		6 ♠
		7 ♠
		8 ♠
		9 ♠
		10 ♠
		Valet ♠
		Dame ♠
		Roi ♠

Embranchements

Aiguillon du thefia. La cliente se montre plus ouverte au compromis. Avec qui s'est-elle récemment réconciliée ?

Baie d'Oscar. La cliente est plus sensible à ce que les autres vivent. Qu'a-t-elle tout de suite relevé chez vous que vous n'aviez même pas remarqué vous-même ?

Bourgeon grelot. La cliente a changé quelque chose dans son style qui vous surprend. Qu'est-ce ?

Bouton de la sorcière. La cliente a choisi ce jour avec précision. Quel présage devait-elle absolument vous transmettre aujourd'hui ?

Broche d'Azolla. La cliente a choisi votre kiosque pour une rencontre importante. Qu'est-ce qui vous fait croire que celle-ci va porter fruit ?

Bruyère dansante. La cliente semble avoir un poids de moins sur les épaules. De quel boulet s'est-elle débarrassée ?

Capuchon du berger. La cliente n'est plus gouvernée par ses désirs. Comment pratique-t-elle la simplicité dans son mode de vie ?

Caresse des champs. La cliente a intégré un rituel de self-care à sa routine. Quel est-il ?

Flèche tachetée. La cliente vous a fait une demande inusitée. Quelle était-elle ?

Fronde ombrée. La cliente a ouvert son esprit à de nouvelles possibilités. Laquelle de ses croyances a changé ?

Herbe à corbeau. La cliente comprend mieux les besoins des autres. Quel cadeau vous a-t-elle fait dont vous aviez cruellement besoin ?

Hibiscus chatouillant. La bonne humeur de la cliente est contagieuse. Comment vous ramène-t-elle le sourire après une journée de travail difficile ?

Museau doré. La cliente est venue vous vendre une idée pour un projet commun. Comment vous a-t-elle convaincu ?

Pied de lièvre argent. La cliente a misé sur une éventualité improbable. Comment la chance lui a-t-elle souri ?

Pinceau de toundra. La cliente a été saisie d'une vive inspiration. Qu'a-t-elle créé qui n'avait jamais été fait ?

Racine beurrée. La cliente ne cherche plus à contrôler chaque aspect de sa vie et de celle des autres. Lequel de ses comportements en témoigne ?

Tête de dragon rouge. La cliente est habitée d'une nouvelle énergie. Quel projet de longue date a-t-elle finalement décidé de réaliser ?

Thé des marées. La cliente vit beaucoup plus dans le moment présent. Quelle petite chose prend-t-elle le temps d'apprécier ?

Glossaire du thé

Astringent : sensation râpeuse et asséchante

Boisé : arômes comprenant le bois sec, l'écorce, même le sous-bois

Complexe : décline une large et riche palette d'arômes

Corsé : une liqueur relevée, qui a beaucoup de corps

Coulant : une liqueur avec peu de corps, facile à boire

Doux : une liqueur suave, peu astringente et souvent sucrée

Empyreumatique : arôme fumée, grillée ou torréfiée

Épais : texture lourde, même visqueuse

Frais : une liqueur légère et désaltérante

Franc : caractère net s'exprimant dès la première gorgée

Fugace : caractère riche, mais court en bouche

Gourmand : arômes comprenant la confiserie, le chocolat, la brioche

Herbacé : arômes d'herbe séchée ou fraîche

Iodé : arôme marine, rappelant les algues

Lacté : arôme rappelant le beurre, la crème fraîche ou le lait

Long en bouche : une liqueur persistante en bouche et en arrière-bouche

Opulent : une arôme très riche, capiteuse

Rond : une liqueur qui remplit bien la bouche, pas trop acide

Soyeux : texture lisse et souple

Tonique : liqueur dont la saveur acide est bien présente

Velouté : texture un peu épaisse, rappelant le velours

Vert : caractère frais et végétal

Vif : une liqueur fraîche, mais un peu acide

Zesté : rappelle l'écorce d'agrumes

Sources

Le Vocabulaire du thé

Lexique du dégustateur du thé



LA ROUTE



La Route du thé est un jeu de rôle solo introspectif où tu écris le journal d'une marchande de thé itinérante qui sillonne le territoire avec son kiosque mobile.

Suis-la dans un voyage marqué par des péripéties du quotidien, des paysages pittoresques et des rencontres marquantes avec des clientes savoureuse. Tu verras qu'une simple infusion peut parfois changer le cours d'une vie !

Un jeu simple et accessible à tous les publics pour animer une journée pluvieuse ou remplir de petits trous dans un horaire. Parfait accompagné du breuvage chaud de ton choix !



Retrouvez-nous sur :
omnik.itch.io & axolotl-jdr.com