

## VODKA RPG

L'action se situe à bord du **V**aisseau **Z**éro de **D**écouverte des **K**randes z'**A**ventures (**VODKA**) qui parcourt l'Espace Ludique, une galaxie très lointaine, pour en cartographier les différentes planètes et référencer dans les archives de la soute tous les dangers qui y ont été rencontrés.

Les joueurs incarnent des matelots, qui sont sous les ordres d'un des 10 admins-officiers du **VODKA**, définissant par la même leur « classe » de personnage. En plus de leurs 3 caractéristiques principales (Rames, Vigie, Brosse-à-Dent), ils possèdent des Points d'Alcoolémie qui peuvent être dépensés pour trinquer avec le MJ avant de faire un test et essayer de le convaincre de l'inutilité d'un jet de dé dans cette situation.

Le **VODKA** est un vaisseau libre qui a des relations politiques plus ou moins tendues avec les 2 grandes forces en place dans la galaxie L : la Fédération Z.I.T. (dont les membres sont des Z.I.Teurs) qui est en guerre froide avec l'Empire du Belli-NO. S'ils ne s'opposent pas directement, le Belli-NO n'est jamais content des initiatives de la Fédération Z.I.T.

C'est donc dans un contexte difficile que circuleront les matelots du **VODKA** : si leur objectif premier est bien de visiter le plus de Planètes possible, ils devront régulièrement négocier avec les envoyés de Belli-NO ou avec un Z.I.Teureur pour conserver leur neutralité et la paix relative de la galaxie.

Le jeu est une gamme fermée, avec un livre de base en un volume, et une campagne en un volume également dans laquelle les matelots découvrent avec horreur la montée d'un mal inattendu au sein des autochtones des planètes visitées : le WOW, un virus qui enlève toute la fougue aventurière des êtres contaminés. A eux de se rendre compte de la gravité de la situation, et d'aller convaincre la Fédération Z.I.T. et l'Empire du Belli-NO d'agir en commun pour endiguer l'épidémie avant qu'elle ne ravage complètement l'Espace Ludique.