



© L'image est la propriété des auteurs de RAS.

Par solaris, (merci Julien pour "La Morsure").

*L'objectif est de parvenir à créer un clan pirate exploitable dans le jeu RAS. Ceci n'est pas une aide de jeu officielle mais simplement une création "artisanale". Vous êtes donc libre d'utiliser, d'adapter ou tout simplement d'ignorer les pages qui vont suivre. Il ne me reste qu'à vous souhaiter une bonne lecture à tous.*



## Les Veuves Noires

### Généralités

---

Les Veuves Noires sont réputées pour être cruelles. Elles s'attaquent surtout à des convois de marchandises et pratiquent le pillage.

Au départ, beaucoup de pirates se moquaient de ses femmes, mais au fil des ans, certains les respectent, même si le machisme demeure encore... Pourtant d'autres commencent à s'inquiéter face à l'atrocité des pratiques de ces femmes pirates. Non seulement cela peut jeter un discrédit sur la "profession", mais en plus, elles prennent le temps de charcuter leurs victimes avec un tel soin que même les tortionnaires médiévaux passent pour des enfants de chœur.

Si des femmes font parties des équipages abordés, l'une d'elle sera laissée en vie pour servir de témoin. Et si l'une des victimes féminine s'est montrée courageuse et pleine de combativité, la vie peut lui être laissée en échange de son intégration future dans le clan des Veuves Noires. Mais elle devra tout laisser derrière elle. Pour les autres, ce ne sera que pleurs et souffrance. Quant aux fillettes de toutes races, elles intégreront le Nid où elles deviendront à leur tour des Veuves Noires.

### Histoire

---

En 2192, Tazia Kzol, lox-zoc, fut emprisonnée avec des esclaves femelles en provenance de toute la galaxie par son "époux", Kizar Thoul, chef d'un clan de mercenaires esclavagistes. Celui-ci l'accusait en effet d'être une féministe active et dangereuse (en réalité il voulait surtout s'en débarrasser et en tirer un bon prix).

Avec l'aide de Sarah Wilson, marchande humaine elle aussi captive, Tazia réussit à mettre en place une mutinerie. Beaucoup de femelles moururent ou furent capturées mais une minorité réussit à s'échapper à bord du vaisseau de Kizar.

Parmi les fugitives, il y avait des femelles Reivax, Nerfand, ou même Lox-Zocs qui se refusaient à revenir chez elle. Après des jours d'errance dans l'espace, les femmes se mirent d'accord. Profitant de la cargaison qui contenaient de l'équipement de mercenariat, elles décidèrent de pratiquer le pillage pour survivre. Devant leur succès croissant, Sarah baptisa le groupe "Les Veuves Noires" en référence à leur solitude et leur principe de piller les vaisseaux sans laisser de témoins. Et Tazia Kzol devint leur chef élu à l'unanimité. En moins de 10 ans, "les Veuves Noires" entrèrent dans la légende et s'accaparèrent une réputation de pirates cruelles et sans faille.

## Organisation

---

---

Les Veuves Noires sont environ deux milliers. Parmi elles, on trouve par nombre décroissant : des humaines, des ullars, des lox-zocs, des reivax, et des nerfands. Elles se composent en trois ordres :

- Ouvrières : Le bas de l'échelle, elles sont environ un millier. La plupart des ouvrières aspirent au combat mais certaines se contentent de leur sort et éduquent les jeunes "recrues".
- Guerrières : environ neuf cent . Elles sont les soldats du clan pirate. Elles sont en générale toutes issues des Ouvrières. Mais certaines sont très vite repérées et aspirent directement à cette caste.
- Mères : environ une centaine. Elles sont celles qui distribuent les volontés de la Reine-Mère. Elles assurent également le suivi des jeunes "recrues" et gère chacune une section.

Actuellement, les recrues représentent une trentaine de personne.

## Liens avec

---

---

### **L'Union Terrienne / l'Empire Reivax :**

Domaine de chasse des Veuves Noires, ces deux nations commencent à entendre parler de leurs méfaits. Les routes commerciales sont en effet un terrain privilégié pour s'approvisionner sur des convois marchands ou des petits transporteurs de contrebande. Récemment, SpaceNet a diffusé un reportage sur les retrouvailles par la Légion de la dernière survivante d'un vaisseau de liaison coloniale de l'UT, après son errance de plusieurs jours dans une capsule de survie. Ce vaisseau aurait subi les attaques du légendaire Arachnée. La Légion n'a quant à elle pas voulu faire de commentaires, que ce soit sur le nombre de victimes ou sur les détails de la cargaison dérobée. Selon certaines sources, il s'agissait d'un approvisionnement militaire déguisé en vaisseau de liaison.

### **Les Comptoirs spatiaux :**

Les Veuves Noires aiment parfois venir en toute discrétion sur certains comptoirs. Elles prennent la température, écoutent les rumeurs et se renseignent sur les différentes routes commerciales. C'est les rares endroits où une Veuve Noire est inoffensive. Elles ne viennent pas comme prédateur mais comme fouine.

### **La confrérie pirate :**

Les Veuves Noires refusent d'intégrer la confrérie. Quelques contacts ont été établis, mais en vain. Toutes sont solidaires de l'idée de préserver leur indépendance et de ne pas subir le diktat d'une confrérie qui leur semble corrompue et ridicule.

Il est évident que les Veuves Noires n'entretiennent aucune relation avec quelque faction que ce soit.

## Personnages célèbres

---

---

### **TAZIA KZOL**

La chef des Veuves Noires, appelée la "Reine-Mère". Son intransigeance et son courage sans aucune mesure ont fait la réputation des Veuves Noires. Dirigeante incontestée, elle est bonne tacticienne et bonne combattante. Si pour certains lox-zocs, elle représente un fantasme, beaucoup aimeraient lui mettre la main dessus pour lui faire payer son ironie face à la société masculine de son peuple d'origine.

### **SARAH WILSON**

Sans elle, peut-être que les Veuves Noires n'auraient jamais vu le jour. Pilote hors pair, Sarah est avant tout une négociante efficace. Elle et Tazia partagent une amitié indestructible. Très proche et très complice, Sarah n'a pourtant jamais voulu assumer de responsabilité et a donc fait en sorte que Tazia devienne la Reine-Mère.

### **ARICIA ARINTA**

Rare femelle Reivax présente chez les Veuves Noires, Aricia fait partie des femmes qui ont pris la fuite de chez Kizar Thoul. Ancienne Issoldhienne, elle fut la première mère nommée après Tazia et Sarah. Elle a aujourd'hui la charge de former les jeunes recrues et de sélectionner les plus endurcies qui entreront dans le clan. Son influence est non négligeable et beaucoup de décisions sont prises avec sa participation.

## Création d'une Veuve Noire

---

Au départ, il s'agit de créer un personnage avec le processus classique dû à la race choisie. Deux castes sont possibles à la création : les ouvrières et les guerrières. Comme elles ne sont censées que servir de personnage non joueur, il suffit de rajouter les bonus que donne le type de caste choisie. Le procédé crée un personnage plus fort que lors d'une création classique, mais les Veuves Noires restent des PNJs et ne sont pas n'importe qui !

### Ouvrière

Elles servent principalement à assurer la logistique du clan. Bien sûr leur rang est le plus bas mais leur fonction est respectée. Sans elles, les Veuves Noires ne seraient pas ce qu'elles sont : unies et insaisissables. Elles assurent les opérations de maintenance, d'entretien et de gestion courante. Elles sont dévouées et travailleuses. Une ouvrière peut aspirer à devenir guerrière.

Surtout ce sont elles qui assurent l'intégration des jeunes recrues au sein du clan.

Compétences au niveau 1 : Discrétion, Gravité 0, Cyberrobotique, Electronique, Informatique, Médecine

Compétences expertes : aucune.

Équipement fourni : 1 taser Zeus (voir site officiel RAS), 1 tenue spécifique ouvrière, 1 arsenal d'outillage complet.

### Guerrière

Elles assurent la sécurité du clan. Mais surtout ce sont elles qui pratiquent les abordages et les pillages. Elles sont à l'origine de la réputation des Veuves Noires. Elles ont souvent une spécialité de combat mais malgré tout, elles demeurent assez polyvalentes. Sans aucune pitié leur entraînement dépasse l'entendement et les tests de sélections sont de caractère à faire trembler le plus endurcis des légionnaires.

Compétences au niveau 1 : Armes blanches, Corps à corps, Esquive, 1 Pilotage au choix, Survie, Gravité 0.

Compétences expertes : (1) choisir entre armes blanches, armes lourdes, repérage ou pilotage.

Équipement fourni : 1 Corail 22 (voir site officiel RAS), 1 couteau de combat, 1 sabre, 1 fusil d'assaut, 1 tenue spécifique, 1 scaphandre spatial, drogue de combat.

## Équipements spécifiques

---

**Combinaison Ouvrière** : de couleur violette.

Chaque Ouvrière dispose de cinq tenues dont elle doit en assurer l'impeccabilité. Cette tenue comprend une combinaison et des bottes étanches et ignifugée.

Modificateur : 0

Protection :

Tête : 0      Torse : 4      Bras : 4      Abdomen : 4      Jambe : 4

**Scaphandre de Guerrière** : de couleur pourpre.

Cette tenue est un scaphandre autonome spatial léger, d'une autonomie de 12 heures. Il comprend un système de visée et un système de communication à fréquence ciblée.

Modificateur : 0

Protection :

Tête : 6      Torse : 8      Bras : 8      Abdomen : 8      Jambe : 8

Les guerrières disposent également de cinq tenues identiques aux ouvrières avec comme seule démarcation la couleur de leur caste.

**Scaphandre "Mère"** : de couleur noire.

Il est semblable aux scaphandres des Guerrières mais en apparence seulement Elles les portent surtout pour le combat ou pour celles qui composent l'équipage de l'Arachnée.

Modificateur : -1

Protection :

Tête : 8      Torse : 10      Bras : 10      Abdomen : 10      Jambe : 10

Comme les guerrières, les Mères disposent de tenues identiques aux ouvrières avec comme seule démarcation la couleur de leur caste.

## La Morsure

---

Les Veuves Noires ont su développer une technique d'abordage particulière dit "La Morsure". Tout d'abord, elles neutralisent le système anti-gravité du vaisseau abordé grâce à leur propre navire. Puis elles se déploient à l'intérieur du vaisseau. Elles utilisent alors leur entraînement en combat Gravité 0 pour se rendre maîtresses de leur proie.

Technique de combat en Gravité 0 :

Appelé "combat zéro" dans le jargon "Veuves Noires" il s'agit d'un entraînement poussif de combat en simulation. Les combattantes sont alors capables de se battre avec plus de facilité. Elles apprennent entre autres l'utilisation de l'environnement pour accomplir des prises ou des techniques de combat.

Cette technique est exclusive et reste spécifique aux Veuves Noires dans sa forme. Si vous en incarnez une en tant que meneur de jeu, alors il faudra montrer à vos joueurs que c'est leur truc le "combat zéro".

## Vaisseaux spatiaux

---

### Zolc'01 :

Il s'agit en fait du vaisseau volé lors de la fuite des femmes de chez leur ancien "maître". Par souci de préserver au mieux l'Arachnée et pour utiliser un appareil courant et discret, le Zolc'01 sert souvent pour des missions de routine. Son efficacité tient dans le fait que son entretien est peu coûteux, pratique et tient parfois au système D. De plus, c'est un engin discret car plutôt répandu dans certains endroits de l'Espace Connu..

Type : cargo contrebandier (technologie lox-zoc)

Équipage : 5

Bouclier : 60

Niv. Scanner : 4

Autonomie : 1 an

Passager : 200

Structure : 3 000

Camouflage : 4

Voyage I.S. OUI/2

Vitesse Max. : 500 UV

Milieu : Atmosphère/Espace

Accélération : 60 UV

Armement :

2 lasers plasmatisques

2 lance-torpilles

100 torpilles

2 tourelles avec chacune deux mitrailleuses bi-tubes jumelées.

### L'Arachnée :

L'Arachnée ressemble à une araignée profilée en alliage noir (pour vous aider, le vaisseau est l'emblème du clan cf. première page). Les pattes sont profilées et se terminent en forme de podes multi-fonctionnels regroupant beaucoup des facultés techniques de l'appareil.

Ce vaisseau est très moderne et s'avère très efficace. Rapide, fiable et bien armé, il dispose d'un système ingénieux : le vaisseau est capable d'utiliser ses pattes pour arraisonner un vaisseau ennemi. Pour cela elles tissent des câbles qui viennent perforer la coque et rapprocher le vaisseau cible. A partir de ce moment, des perforations se font dans la coque du vaisseau abordé et surgissent alors, par des gros boyaux flexibles, les Veuves Noires. Mais ces pattes servent aussi à aborder, à combattre ou se défendre, à attraper ses proies (en l'occurrence les autres vaisseaux) et à se poser sur presque n'importe quelle surface.. Son autre spécificité réside aussi dans sa tête de proue qui dissimule un ingénieux système d'éperon : en effet celui-ci reprend le système de mandibule de l'insecte et l'éperon permet ou bien de saisir sa proie, ou bien de découper ou d'arracher des morceaux de vaisseau emprisonné dans ses pattes.

L'équipage de l'Arachnée est exclusivement composé de Mères.

Type : croiseur léger de combat (technologie probablement humaine)

Équipage : 5

Bouclier : 200

Niv. Scanner : 5

Autonomie : 1 an

Passager : 300

Structure : 4 000

Camouflage : 7

Voyage I.S. : OUI/2

Vitesse Max. : 600 UV

Milieu : Atmosphère/Espace

Accélération : 40 UV

Armement :

4 larves (chacune équivaut à un transporteur de troupes humain).

4 tourelles plasmatisques rétractables (1 à la tête, 2 dorsales, 1 ventrale)

20 missiles

1 mandibule (éperon d'abordage perforant)

250 guerrières

Une Patte :

1 laser plasma

1 tête perforante d'abordage (la pointe peut s'ouvrir après perforation pour laisser passer les guerrières et se refermer avant de s'extraire de l'appareil).

1 propulseur auxiliaire

Système de mesures et contre-mesures.

Un podé peut s'isoler et ainsi devenir un compartiment de survie équipé pour une autonomie de six mois.

## Le "Nid"

---

---

Le "Nid" est donc un astéroïde "aménagé" en base sidérale. Sa taille lui permet, entre autres, d'abriter un habitat suffisant pour 3000 personnes et d'assurer une autonomie de 3 ans. Sa fonction première est de permettre la vie du clan et l'entretien du matériel. Mais il sert surtout à la formation des recrues et comme centre névralgique pour les Veuves Noires. Pour le design intérieur, imaginez-le comme si Giger (le créateur d'Alien) l'avait créé de ses mains.

Personne ne sait vraiment où il se situe et seule une Veuve Noire peut connaître les coordonnées. Pour vous donner une idée de l'architecture, il faut pendre conscience que le site se trouve à l'intérieur d'un astéroïde. Ce qui explique que personne ne connaît sa localisation. En revanche, le site est assez grand pour abriter les deux vaisseaux des Veuves Noires puisque celui-ci contient trois hangars pressurisés.

Il existe quatre secteurs :

- La passerelle : comprend certains appareils de mesures et contre mesures, le poste de pilotage et la mandibule. La tête est éjectable et devient un petit transport d'une autonomie de 6 mois pour un équipage total de 20 personnes.
- Les quartiers : incluent l'alcôve, la ruche et la couveuse.
- La centrale : contient les moteurs principaux de propulsions, les systèmes d'énergie et les réserves. Il contient également différents stocks.
- La soute : dispose de soutes et de trois emplacements pour recevoir chacun un cargo de taille moyenne.

Voici maintenant les trois lieux importants de la vie des Veuves Noires que l'on retrouve dans les quartiers :

- La couveuse : c'est là où sont isolées les jeunes recrues qui intégreront ou non définitivement les veuves noires.
- L'alcôve : c'est le lieu de résidence de la reine Mère. Ce secteur est interdit et seul quelques privilégiées y ont accès, comme Sarah ou Aricia.
- La ruche : le lieu d'entraînement des Veuves Noires ; très sophistiqué, ces dernières manipulent toutes sortes d'armes et de combat.

Type : station sidérale (technologie probablement humaine)

Équipage : 15

Bouclier : 400

Niv. Scanner : 4

Autonomie : 3 ans

Passager : 3 000

Structure : 40 000

Camouflage : 10

Voyage I.S. : NON

Vitesse Max. : 200 UV

Milieu : Espace

Accélération : 50 UV

Armement :

3 hangars équipés pour entretien et réparation de navires de moyens tonnages.

100 capsules de survie spatiale contenant chacune trois passagers.

15 tourelles plasmiques

8 lasers lourds

## Révélation

---

---

### Tazia KZOL

Chef cruelle et sans compassion, ceci est sans doute dû à la vie dure et humiliante que son conjoint lui a fait subir. Rejoignant un groupe d'activiste femelles lox-zocs, elle fut capturée et emprisonnée. Elle voue une haine sans limite au genre masculin et a promis d'émasculer son ancien compagnon. A chacune de ses sorties, les atrocités commises sont de pires en pire. Certaines de ses proches disent qu'elle finit par perdre la raison. D'autres affirment que son génie n'en est que meilleur.

### Sarah WILSON

En fait, Sarah était une agent de l'Ordre des Médiateurs chargés d'enquêter sur les pratiques des Lox-Zocs au sein de la piraterie. Capturés lors d'un raid de ces derniers, elle réussit à s'enfuir avec Tazia et d'autres femmes. Partageant une amitié sans faille avec la lox-zoc, elle cessa toute activité avec l'Ordre des Médiateurs. Mais alors que ces derniers la croyaient disparue, elle prit récemment contact avec son supérieur. Mais pourquoi ?

## **Aricia ARINTA**

Bien sûr, Aricia aurait pu retourner parmi les siens. Mais la mentalité des Issoldhiens fait qu'elle aurait été affaiblie par sa capture et sa réputation en aurait pris un coup. Elle est donc fidèle à son nouveau clan et ne veut plus entendre parler de son ancienne "vie". Bien évidemment, sa "désertion" n'est pas passer inaperçue et un avis de recherche circule au météore de la tortue. Pour cette raison, elle reste toujours à bord de l'Arachnée. En fait, elle recherche activement le traître Issoldhiens, qui ne supportait pas son efficacité, et qui par jalousie l'a dénoncée et vendue à Kizar Thoul.

## **L'Arachnée**

En fait, c'est la découverte de cet étrange navire qui permet au clan de réellement prendre son envol. Et c'est lui qui offrit un nom au clan. En effet devant l'apparence arachnéenne de l'engin, le clan se baptisa "Les Veuves Noires". Ce vaisseau ne sort presque jamais et sert de "station sidérale" aux Veuves Noires, leur vaisseau-mère en quelque sorte. Les témoins des prouesses de l'Arachnée se comptent sur les doigts d'une main. C'est souvent le vieux vaisseau lox-zoc qui a pour mission d'attaquer les convois, sa discrétion étant plus adéquat. De haute technologie ce dernier est en fait l'œuvre d'un ingénieur isolé qui est mort pour son œuvre. Les Veuves Noires n'ont fait que le récupérer. Les circonstances de l'événement sont encore obscures...

## **Le Nid**

Personne ne sait comment les Veuves Noires sont aussi efficaces. En fait, leur force vient d'un élément qui était totalement imprévu. Lors de leur fuite, suite à une avarie sur le vaisseau, celui-ci a dû se poser en catastrophe pour subir une réparation d'urgence. C'est alors qu'il fut décidé, afin de passer inaperçu, de poser l'engin sur un gros astéroïde. A la grande surprise de l'équipage, il s'agissait d'un poste d'observation aménagé. Le lieu servait de poste d'observation mobile, aménagé sûrement depuis des centaines d'années mais aujourd'hui presque abandonné. Presque, oui, car au plus profond de l'astéroïde, un être cryogénisé y vit encore...

NB : pour vous donner une idée de ce que peut être le nid, penser à l'épisode d'Albator quand Alfred, son second et le concepteur du vaisseau, conduit l'Atlantis en mauvais état à l'abri d'un astéroïde nommé l'Oasis.

## **L'avenir**

En fait, les Veuves noires ne s'en prennent pas à n'importe quel vaisseau cargo. Il s'agit souvent de petits vaisseaux interplanétaires chargé d'assurer le convoi d'hommes et de marchandises locales à un système solaire. Les Veuves Noires font en quelque sorte de la prospection et espèrent trouver un refuge pour installer une base permanente au sol. Elles espèrent ainsi créer le noyau d'un réseau de casinos et maisons de passes ou les hommes auront tout loisir de parler....

## **Les mutilées**

Elles ne représenteraient qu'une trentaine de membres du clan et Tazia KZOL en serait la supérieure directe. Il s'agit de l'unité d'élite du clan, surentraînée et conditionnée. Prêtes à tous, ces femmes n'ont plus de scrupules mais sont pourtant très peu utilisées. Leur rôle est surtout d'assurer des missions où le sang froid et la précision sont requis et où la réflexion n'est plus de mise. Quasiment incontrôlables en combat, seule la mort totale de l'ennemi (autrement dit son éradication) les ramène à la raison. Serait-ce certaines substances qui les rendraient inconscientes et insensibles à la douleur? Personne n'est resté en vie pour en témoigner. Elles n'ont servi qu'une fois pour récupérer une Veuve Noire qui avait été capturée par un petit groupe de pirates Ullar. Ces mercenaires n'existent plus : seul le corps du chef aurait été retrouvé avec ses parties génitales empaillées en guise de pendentif. En effet ces femmes sont cannibales. Ainsi, devant leur effroyable fanatisme, Tazia préfère garder cette carte dans sa manche, mais seulement au cas où. Malgré tout, il arrive que l'un d'elle dirige un groupe de Veuves Noires en opération...

Toutes ces femmes ont subi une ablation quelconque en signe de reconnaissance (elles se dévorent entre elles pour assurer le rite de mutilation qui marquent leur entrées chez les mutilées). Inconnues des Veuves Noires mêmes, seules Tazia et récemment Sarah en connaissent l'existence. Alors allez savoir si votre jolie voisine au mess ne dissimule pas une ablation...

NB : le MJ ne doit jamais s'en servir. Dans le cas contraire, ce dernier doit réfléchir à l'impact de leur utilisation. Elles pourraient compromettre la sécurité même du clan si elles étaient mal employées. Ce sont des femmes qui n'ont plus du tout d'humanité.

## **Synopsis de scénarios**

---

---

### **Humain :**

- Une Veuve Noire a pour mission d'éliminer un personnage qui a été malheureusement un des seuls survivants de l'un de leurs nombreux raids galactiques. Mais les choses se compliquent quand celle ci tombe finalement amoureuse du personnage en question (quelques grammes de finesse dans un monde de brutes). Ce personnage n'est autre que l'un des joueurs...
- Les personnages sont heureux de faire partie d'un petit vaisseau de croisière et le vaisseau est pris par les Veuves Noires (Mais si la partie du film Le Cinquième Élément dans le navire de croisière ! Et bien vous y êtes !).

### **Ullar :**

- En mission, sur le Météore de la Tortue, les personnages remarquent des amazones au comportement discret mais suspect. Ne serait-elle pas là pour mettre leur grain de sel dans la réunion de chefs de clans Ullar ?
- La Reine Mère prévoit d'acquérir un nouveau vaisseau pour le clan. Elle décide d'envoyer une section pour préparer l'opération. Après investigations, la section retourne faire son rapport à la Reine Mère. Ce sera un vaisseau marchand de l'UT :

l'Ouilleur galactique. Le Matériel transporté est stratégique pour assurer le maintien technologique du clan et le vaisseau est un un modèle hybride mais discret. Et surtout un nouveau navire pour intensifier l'action du clan. La route est de fréquentation moyenne et réputée pour sûre. Le vaisseau voyagera sans escorte, pour gagner en discrétion.

Le problème est que ces informations proviennent d'une discussion de mercenaires Ullar. Ces derniers ne voulant pas non plus laisser passer une proie facile après un manque d'action de plusieurs semaines... Nos PJs feront-ils honneur à leur clan Ullar face aux terribles Veuves Noires?

**Adhaarax :**

- Les personnages Adhaarax ont eu le malheur d'enlever des Veuves Noires...

**Humain/Ullar/Pirates :**

- Une personnalité féminine a mystérieusement disparu au bord de l'espace connu... L'œuvre des Veuves Noires? En tous les cas, cela risque de ne pas être simple...

- A bord d'un comptoir spatial, plusieurs soldats (mercenaires, pirates... en fonction de vos besoins) ont été retrouvés dans des endroits de passes, portant des marques de blessures mortelles cannibales. Les joueurs sont présents et une "mutilée" est en mission à bord....

