

# THE SIXTH GUN COMPEDIUM

## Personnages

**Note importante :** L'historique présenté ici donne les informations présentes dans les 18 premiers numéros de la série. Les informations présentes peuvent vous gâcher la surprise de la lecture, vous êtes prévenus. Les jokers sont indiqués par notre amis Smiling Jack.

A ce jour la série est au N°26 et continue toujours.



### DRAKE SINCLAIR

Personnage complexe, Drake est l'archétype de l'antihéros. L'homme a un passé sombre et a pris l'habitude de boire pour oublier ses actes du passé. Ancien lieutenant du Général Hume, il a refusé de prendre possession d'un des « 6 ». Il a d'abord aidé Becky dans l'intention de découvrir le trésor Après la grande bataille finale contre Hume et ses hommes, Drake pris possession de 4 des « 6 » et compris qu'il n'y avait rien à gagner dans cette histoire. Il essaie depuis de se débarrasser des pistolets maudits et d'éviter d'être rattrapé par ses erreurs passées.

Formé par le « Grey » (un général sudiste spécialiste des embuscades), Drake est très polyvalent et compétent bien qu'il n'est pas vraiment l'envergure d'un héros.

Trempé : 5

Charisme : 0

#### TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D8	D6	D6	D6

Combat D8, Connaissance (Occultisme) D8, Connaissance (Stratégie) D8, Discrétion D10, Equitation D6, Intimidation D8, Recherche D6, Jeu D6, Pistage D8, Perception D6, Réseaux D8, Survie D6, Tir D10, Tripes D8+2

#### DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

#### ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Peacemaker	D10	2D6+1

Note : Portée 12/24/48 CdT 1 Mun. 6 PA 1  
Possède également les 2e, 3e, 4e et 5e pistolets.

**Atouts :** Vrai dur à cuire, Brave, Esquive, Increvable, Investigateur, Résistance aux arcanes, Tête froide, Trompe la Mort, Vétéran du Weird West, A vu l'éléphant  
**Handicaps :** Alcoolique (mineur), Ennemi (Général Hume), Recherché (mineur).

\*Le grondement du canon est comme le chant des grillons dans la nuit pour un soldat qui a vu l'éléphant. Quand un héros avec cette Edge a peur de rouler sur les effets de la table, il soustrait -4 à partir du rouleau-être engourdi par le traumatisme a ses avantages.



Une aide de jeu pour Deadlands Reloaded par Dr Dandy / <http://lesbonsremedes.overblog.com>

Publié sur [www.sden.fr](http://www.sden.fr)

The Sixth Gun est un comic publié par ONI Press

Deadlands Reloaded est une propriété de Pinnacle Ent Groupe et sous licence pour la France par Blackbook Editions.

# THE SIXTH GUN COMPEDIUM



## BECKY MONTCRIEF



Brian Hurtt

Becky est la belle fille du révérend Von Allen, ancien membre de l'épée d'Abraham et porteur du 6<sup>e</sup> pistolet.

Lorsque les Pinkertons attaquèrent la ferme de Becky et son beau-père, ce dernier se défendit comme il put mais succomba à une balle en pleine tête.

Assaillie, Becky s'empara du pistolet et fut submergé par une vision. La jeune femme devint ainsi le nouveau porteur du 6e pistolet qu'il a pris au général Hume en l'enterrant.

Après avoir été sauvée par Sinclair, Becky le suivit et, malgré les révélations du pistolet sur le passé de Drake, la belle choisit de le suivre et de lutter à ses côtés contre le Général Hume.

## BILLIJOHN O'HENRY.

Le compagnon fidèle de Sinclair. Trapu et jovial, Billijohn attire très vite la sympathie grâce à sa gouaille et son courage. Malheureusement à l'issue de la bataille de Maw, Billijohn est mortellement blessé. Sinclair acheva son ami agonisant pour abrégé ses souffrances mais il le fit avec le pistolet qui créa les golems de terre. Sous cette nouvelle forme Billijohn continue silencieusement de protéger ses amis.

Drake espère toujours pouvoir rendre la vie à son compagnon.

Becky est un joli brin de fille qui n'a pas froid aux yeux. Au début on la prend pour la « demoiselle en détresse » de service mais on découvre une jeune femme courageuse, entraînée au tir et qui n'aime pas qu'on lui donne des ordres.

Trempe : 3

Charisme : 0(+4)

### TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D6	D8	D8	D6	D6

Combat D6, Connaissance (Occultisme) D8, Equitation D8, Perception D8, Persuasion D6 (+2), Sarcasmes D10, Soins D8, Tir D8, Tripes D6+2

### DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

### ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
6e pistolet	D10	2D6+1

Note : Portée 12/24/48 CdT I Mun. III, PA I

Porteuse du " 6e pistolet "

Séduisante, Chanceuse, Charismatique, Combatif, Tête froide  
Handicaps : Curieuse, têtue.



Une aide de jeu pour Deadlands Reloaded par Dr Dandy / <http://lesbonsremedes.overblog.com>

Publié sur [www.sden.fr](http://www.sden.fr)

The Sixth Gun est un comic publié par ONI Press

Deadlands Reloaded est une propriété de Pinnacle Ent Groupe et sous licence pour la France par Blackbook Editions.

# THE SIXTH GUN COMPEDIUM

Trempe : 3

Charisme : 0

## TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D6	D6	D8	D8	D10

Combat D8, Discrétion D6, Equitation D8, Jeu D12, Perception D8, Réseaux D6, Sarcasmes D8, Survie D8, Tir D10, Tripes D8.

## DÉFENSE

Parade	Résistance
6	9

## ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Shotgun	D10+1	1-3D6

Note : Portée 12/24/48 CdT 1 Mun. 1

Utilise 2 shotgun.

**Atouts** : Ambidextre, Arme fétiche (shotgun), Combat à deux armes, Costaud ; Endurci, Guérison rapide

**Handicaps** : Loyal

Après la bataille de Maw il bénéficie de l'atout élémentaire (terre) mais ne peut plus parler.



## GORD CANTRELL.

Rencontré par Becky et Drake lors de la bataille de Maw, Gord accompagne les héros dans la suite de leurs aventures. Bien que ses intentions soient louables, Gord conserve une aura de mystère car ses compagnons ne savent pas ce qu'il faisait là ni surtout comment il en sait autant sur les « 6 ».

La vérité est terrible : esclave au service d'un riche propriétaire sudiste de nom de Baxter Bell Hood, Gord fut pris sous l'aile de son maître pour que ce dernier lui enseigne ses connaissances occultes. Mais Baxter Bell Hood était un membre des Chevaliers de Salomon et il invita le général Hume chez lui pour participer à un rituel.

Le général, son épouse et tous leurs suivants menèrent un sacrifice humain dans la cave de la maison Hood. Baxter, souhaitant que son disciple se détache de ses liens émotionnels, proposa la femme et les jeunes enfants de Gord. Forcé d'assister au

spectacle, le pauvre Gord vit le général Hume arracher le cœur de ses proches.

La réaction de Gord ne fut pas celle qu'attendait Baxter. Au milieu de la nuit, l'esclave s'introduisit dans la chambre de son maître et lui fendit le crâne avec une hache. Désireux de se venger, il suivit le chemin de la haine et de la vengeance en tuant de ses propres mains tous les Chevaliers de Salomon présents ce soir là. Tous sauf un, le général Hume avait en effet disparu et c'est en cherchant sa trace que Gord rencontra Becky et Drake.



Trempe : 2

Charisme : 0

## TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D6	D8	D6	D10	D8

Combat D10, Connaissance (Occultisme) D8, Discrétion D8, Equitation D6, Grimper D6, Intimidation D6, Recherche D6, Perception D6, Pistage D6, Survie D6, Tir D6, Tripes D8

## DÉFENSE

Parade	Résistance
7	7

## ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Colt Army	D6	2D6+1

Note : Portée 12/24/48 CdT 1 Mun. 6 PA 1

**Atouts** : Costaud, Guérison rapide, Nerf's d'acier, Vétéran du Weird West

**Handicaps** : Mauvais rêves, Rien à perdre.

Une aide de jeu pour Deadlands Reloaded par Dr Dandy / <http://lesbonsremedes.overblog.com>

Publié sur [www.sden.fr](http://www.sden.fr)

The Sixth Gun est un comic publié par ONI Press

Deadlands Reloaded est une propriété de Pinnacle Ent Groupe et sous licence pour la France par Blackbook Editions.

# THE SIXTH GUN COMPEDIUM



## GENERAL OLIANDER BEDFORD HUME



Le général Hume est un soldat sudiste ayant commis de nombreuses exactions durant la guerre civile américaine. Usant et abusant de son autorité, il s'est servi de sa position pour accroître son pouvoir, devenir immortel et acquérir les « 6 ». Après la trahison de Sinclair et le combat contre Von Allen, il fut enfermé dans un cercueil. Ses hommes le libérèrent car Hume est immortel. Si l'on peut le tuer et le neutraliser, on ne peut détruire son corps et il fini toujours par revenir.

Trempe : 5

Charisme : -4

### TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D6	D8	D12	D6	D8

Combat D10, Connaissance (batailles) D12, Connaissance (Occultisme) D12, Equitation D8, Intimidation D12, Perception D6, Persuasion D10, Réseaux D8, Sarcasmes D10, Tir D10, Tripes D10

### DÉFENSE

Parade	Résistance
7	8

### ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Colt Army	D10	2D6+1

Note : Portée 12/24/48 CdT 1 Mun, 6 PA 1

Sabre de cavalerie	D8	For +D6
--------------------	----	---------

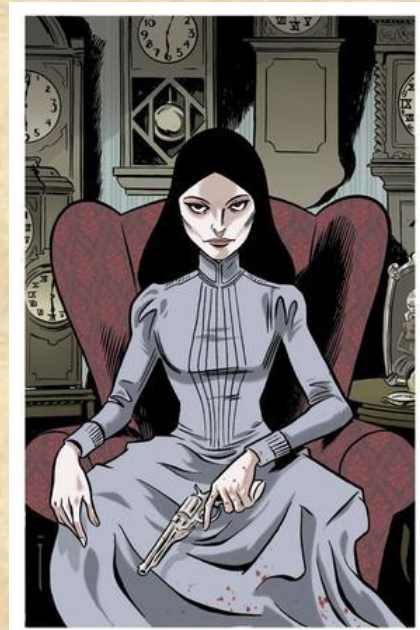
Atouts : Apparition, Commandement, Cri de Guerre, Déterré, Implacable, Immuable\*, Leader naturel, Meneur d'hommes, Réputation, Sans pitié, Soldat (Général sudiste), Tacticien, Volonté de fer.

Handicaps : Revanchard, Sanguinaire, Immuable\* (Prérequis : déterré, Légendaire) Moche, Sale caractère

*\*Le déterré a fini par lier son manitou définitivement à son corps afin de le charger d'énergie maudite. Le corps du déterré est indestructible et imputrescible. Toute tentative pour détruire le corps échoue lamentablement. Cette capacité n'empêche pas de " tuer " ou le neutraliser.*

### MISSY HUME.

Epouse du général Hume, c'est elle qui engage les pinkertons pour retrouver le pistolet de son « défunt » mari. Porteuse du pistolet conférant l'immortalité (et la beauté éternelle) après la défection de Sinclair, elle est complètement cinglée et idolâtre totalement son époux.



Une aide de jeu pour Deadlands Reloaded par Dr Dandy / <http://lesbonsremedes.overblog.com>

Publié sur [www.sden.fr](http://www.sden.fr)

The Sixth Gun est un comic publié par ONI Press

Deadlands Reloaded est une propriété de Pinnacle Ent Groupe et sous licence pour la France par Blackbook Editions.

# THE SIXTH GUN COMPEDIUM

Trempe : 3

Charisme : 0(+2)

## TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D6	D8	D8	D4	D6

Connaissance (Occultisme) D8, Equitation D6, Intimidation D8, Recherche D6, Perception D6, Persuasion D8, Réseaux D10, Sarcasmes, Tir D8, Tripes D8

## DÉFENSE

Parade	Résistance
3	5

## ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
------	-----	--------

1er pistolet	D8	D6+1
--------------	----	------

Note : Portée 12/24/48 CdT 1 Mun. III, PA 1

Possède également le 1er pistolet.

**Atouts** : Commandement, Contacts, Ferveur, Notable, Séduisante, Serrez les rangs.

**Handicaps** : Loyale (Général Hume), Rancunier Sanguinaire.

## LE GANG DES 4 DE HUME.

Bien que ce ne soit pas spécifié dans les volumes de la série principale, les 4 sont bien des déterrés.

## BITTER RIDGE



Le meneur des hommes de Hume qui le retrouveront pour le libérer. Il porte au début le pistolet qui capture l'âme des victimes et le s transforme en golem de terre.

Trempe : 3

Charisme : -2

## TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D6	D10	D8	D6	D8

Combat D8, Equitation D8, Intimidation D10, Recherche D10, Perception D8, Pistage D10, Réseaux D8, Sarcasmes D10, Survie D8, Tir D8, Tripes D10.

## DÉFENSE

Parade	Résistance
6	6

## ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
2e pistolet	D8	2D6+1

Note : Portée 12/24/48 CdT 1 Mun. III, PA 1

Possède le 2e pistolet.

**Atouts** : Apparition, Commandement, Déterré, Implacable, Réputation.

**Handicaps** : Affreux, Présomptueux, Sanguinaire.

## WILL ARGENE



L'éclaireur du gang de Hume est un homme squelettique et cruel. Porteur du pistolet crachant les « flammes de la perte », il meure face à la bête qui protège le territoire indien traversé par Drake, Becky et Billiejohn.

Une aide de jeu pour Deadlands Reloaded par Dr Dandy / <http://lesbonsremedes.overblog.com>

Publié sur [www.sden.fr](http://www.sden.fr)

The Sixth Gun est un comic publié par ONI Press

Deadlands Reloaded est une propriété de Pinnacle Ent Groupe et sous licence pour la France par Blackbook Editions.

# THE SIXTH GUN COMPEDIUM

Trempe : 3

Charisme : -2

## TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D10	D8	D8	D6	D6

Combat D8, Equitation D6, Intimidation D8, Recherche D4, Perception D10, Pistage D12, Sarcasmes D8, Survie D8, Tir D8, Tripes D10.

## DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

## ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
3e pistolet	D8	3D6

Note : Portée 12/24/48 CdT 1 Mun. III, PA / Possède le 3e pistolet.

**Atouts** : Déterré, Forestier, Yeux du chat, Vif.

**Handicaps** : Affreux, Rancunier, Sanguinaire.

## BLOODTHIRSTY BILL



Le plus brutal et le plus loyal des hommes de main de Hume. Il a une dent contre Drake Sinclair et ne pense qu'à le tuer. Il a modifié son corps en ajoutant une coque métallique à la place de son torse qui lui permet d'être invulnérable aux balles. Son pistolet tire la puissance de feu d'un canon. Billjohn retournera le pistolet de Bill contre lui-même pour le détruire.

Trempe : 3

Charisme : -2

## TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig	DIO
D6	D6	D8	D10	D10	D10

Combat D10, Equitation D8, Intimidation D10, Recherche D6, Perception D8, Pistage D6, Réseaux D6, Survie D8, Tir D10, Tripes D12.

## DÉFENSE

Parade	Résistance
7	10

## ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
5e pistolet	D10	4D8

Note : Portée 12/24/48 CdT 1 Mun. III, PA 4 Possède le 5e pistolet.

Armure : Une plaque métallique en acier (torse +3)

**Atouts** : Bagarreur, Combatif, Déterré, Implacable, Instinct de tueur, Griffes, Vrai dur à cuir.

**Handicaps** : Affreux, Loyal, Sanguinaire.

# THE SIXTH GUN COMPEDIUM

## FILTHY BEN



L'homme à la cagoule qui porte une corde de pendu. Le 4<sup>e</sup> de la bande de Hume porte un pistolet capable de tuer tous ceux qu'ils touchent en les infectant d'une maladie qui pourrie les chairs instantanément.

Trempe : 3

Charisme : -2

### TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig	
D6	D6	D8	D6		D10

Combat D8, Equitation D6, Intimidation D10, Perception D6, Pistage D6, Réseaux D6, Soins D6, Survie D8, Tir D10, Tripes D10.

### DÉFENSE

Parade	Résistance
6	7

### ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
4e pistolet	D10	2D6+1

Note : Portée 12/24/48 CdT 1 Mun. 6 PA 1

Possède le 4e pistolet

Atouts : Déterré, Flétrissure, Infestation, Sans froid, Sans pitié.

Handicaps : Affreux, Sanguinaire, Sale caractère.

## HENRY FOURNIER

Un vieux sorcier vaudou qui détient de nombreux secrets occultes et contrôle les morts à la Nouvelle Orléans. Fatigué de la quête incessante du pouvoir, il décide d'aider Sinclair à se débarrasser des « 6 » mais ne parvient qu'à lui sauver la mise quand « Marinette of Four Arms » tente de s'emparer des pistolets.

Trempe : 4 Charisme : 0 Allure : 5

### TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D6	D10	D12	D6	D8

Combat D6, Connaissance (Occultisme) D12, Discrétion D10, Foi D12, Intimidation D6, Recherche D10, Perception D10, Réseaux D10, Tripes D12.

### DÉFENSE

Parade	Résistance
5	6

### ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Couteau sacrificiel	D6	Fo+D4

Atouts : Arcane (miracles), Conviction, Grande résistance aux arcanes, Nerfs d'acier, Réputation (sorcier puissant), Sans froid, Vaudou.

Handicaps : Prudent, Vieux.

Pouvoirs : Exorcisme, Fantôme\*, Malédiction, Marionnette, Zombi.

Fantôme (Prérequis : vétéran coût 2pp par esprit)

Le sorcier invoque un ou plusieurs esprits morts pour qu'ils se mettent à son service. Le contrôle se fait pour la nuit et les fantômes ne peuvent agir sur le monde physique. Ils ont les caractéristiques suivantes.

# THE SIXTH GUN COMPEDIUM

## TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D6	D6	D10	D6	D4

Combat D6, Discrétion D10, Intimidation D10, Perception D10, Pistage D6.

## DÉFENSE

Parade	Résistance
7	4

**Intangible** : la créature est immatérielle et les armes normales ne peuvent l'affecter, contrairement à la magie et aux armes magiques.

**Invisible** : les fantômes sont invisibles à tous ceux dépourvus de connaissances mystiques sauf s'ils le souhaitent.

**Sans peur** : les hantises nocturnes sont immunisées à la Terreur et à l'intimidation.

**Terreur (-1)** : les fantômes ont l'apparence du corps d'origine au moment de la mort. Un personnage doit faire un jet de Tripes (-1) lorsqu'il en rencontre un.



## ASHER COBBE

Une momie au passé tragique. Jeune homme difforme aux pouvoirs de médium, il conclut un pacte avec des sorcières afin de sauver celle qu'il aimait et qu'il avait vu mourir dans une vision. Celles-ci le tuèrent et le ressuscitèrent sous forme de momie mais il arriva trop tard notamment à cause des actions de Sinclair. Un nécromant le manipula pour qu'il parte en chasse des « 6 » pour le compte de Missy Hume. Mais quand Asher revit Sinclair, il décida d'agir selon son bon vouloir. Il conclut un pacte avec Sinclair : l'épargner à condition que celui-ci utilise les « 6 » pour ramener à la vie l'amour de Cobbe.

## ELI HARLOW

Un nécromant au service de Missy Hume. Il ranima le gang d'Arlo Curless et prit le contrôle d'Asher Cobbe pour retrouver les « 6 ».

Trempe : 5

Charisme : -2

## TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D6	D8	D10	D12	D10

Combat D10, Connaissance (Occultisme) D8, Discrétion D6, Equitation D6, Grimper D8, Intimidation D12, Recherche D6, Perception D8, Pistage D6, Survie D6, Tripes D10

## DÉFENSE

Parade	Résistance
7	9

## ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Mains nues	D10	For

**Atouts** : Frénésie, Immunité (balles), Mort vivant, Sans peur

**Handicaps** : Affreux, Rien à perdre, Mauvais rêves,

**Pouvoirs** : Vision. Le pouvoir d'Asher Cobbe est inné. Il ne contrôle pas toujours ce pouvoir mais n'a pas besoin d'utiliser des points de pouvoirs.





# THE SIXTH GUN COMPEDIUM

Trempe : 2

Charisme : 0 (-1)

## TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D6	D8	D8	D4	D6

Combat D4, Connaissance (occulte) D8, Discrétion D6, Intimidation D8, Recherche D6, Jeu D6, Magie D10, Perception D6, Tir D4, Tripes D8

## DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

## ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Derringer	D4	2D6

Note : Portée 5/10/20 CdT 1 Mun, 2 PA 1

**Atouts** : Arcane (magie), Points de pouvoirs x2, Nécromant\*

**Handicaps** : Cupide, Sinistre serviteur de la mort.

\*Nécromant est un atout héroïque spécial : le huckster n'utilise que des sorts en rapports avec la mort et les morts vivants, en contrepartie chaque sort est rendu plus puissant avec un effet (et un seul) supplémentaire pour chaque sort.

Pouvoirs : Zombis (+4 en robustesse au lieu de +2), Marionnette (permet de contrôler un mort-vivant et de voir à travers ses yeux), détection/dissimulation des arcanes (peut l'affecter à ses serviteurs).

## LES PINKERTONS

Mené par Mr Faulkner. Au début on pense qu'il s'agit de vulgaires mercenaires à la solde de Missy Hume. Mais leur motivation semble être autre chose que le simple appât du gain. Des hommes capables et dangereux.

*Note : seuls Mr Faulkner et Mr Mercer sont considérés comme des jokers. Les autres sont des extras.*

Trempe : 1

Charisme : 0

## TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D8	D6	D6	D6

Combat D6, Connaissance (loi) D6, Connaissance (Occultisme) D6, Discrétion D8, Intimidation D8, Perception D6, Recherche D6, Réseaux D6, Tir D8, Tripes D8

## DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

## ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Peacemaker	D10	2D6+1

Note : Portée 12/24/48 CdT 1 Mun, 6 PA 1

**Atouts** : Agent, Esquive, Tête froide.

**Handicaps** : Prudent, Serment (servir l'Agence)



Une aide de jeu pour Deadlands Reloaded par Dr Dandy / <http://lesbonsremedes.overblog.com>

Publié sur [www.sden.fr](http://www.sden.fr)

The Sixth Gun est un comic publié par ONI Press

Deadlands Reloaded est une propriété de Pinnacle Ent Groupe et sous licence pour la France par Blackbook Editions.

# THE SIXTH GUN COMPEDIUM

## KIRBY HALLE



Kirby est un cowboy fringant aussi rapide pour dégainer un flingue qu'un sourire. Il rencontra Becky à la Nouvelle Orléans et son charme fit des merveilles. Mais le beau pistolero était en fait un voleur, engagé (par qui ?) pour s'emparer des « 6 ». Malgré tout il conserve un côté sympathique.

Trempe : 2 Charisme : O (+2)

### TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D10	D8	D8	D6	D6

Combat D6, Discrétion D8, Equitation D8, Intimidation D10, Recherche D8, Jeu D8, Perception D8, Persuasion D10, Réseaux D8, Sarcasme D8, Tir D12, Tripes D8

### DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

### ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Peacemaker	D10	2D6+1

Note : Portée 12/24/48 CdT 1 Mun. 6 PA 1

**Atouts :** Ambidextre, Duelliste, Dégaine rapide, Plus vite que son ombre, Séduisant, Tête froide, Tireur d'élite, Vif.

**Handicaps :** Cupide, Prudent.

## FRÈRE ROBERTO

Frère Roberto est l'un des hommes de main de l'épée d'Abraham. Rude et loyal, il n'a pour unique but que de s'emparer des « 6 » pour les détruire. A moins que son ordre est d'autres objectifs...

Trempe : 3

Charisme : O

### TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D6	D6	D10	D8	D8

Combat D8, Connaissance (Occultisme) D10, Connaissance (religion) D10, Discrétion D6, Equitation D8, Foi D8, Intimidation D8, Recherche D10, Perception D6, Réseaux D6, Soins D6, Survie D6, Tir D8, Tripes D10.

### DÉFENSE

Parade	Résistance
6	6

### ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Peacemaker	D8	2D6+1

Note : Portée 12/24/48 CdT 1 Mun. 6 PA 1

**Atouts :** Arcane (Miracles), Commandement, Conviction, Inspiration, Troupeau, Vétéran du Weird West.

**Handicaps :** Ennemi (Les Chevaliers de Salomon), Prudent, Serment (servir l'Ordre d'Abraham).

## BAXTER BELL HOOD

Le sorcier qui a formé Gord quand celui-ci était son esclave. Lors d'une cérémonie de magie noire il offrit au général Hume la femme et les deux enfants de son disciple. Ainsi Baxter pensait que Gord allait oublier sa vie passé pour se consacrer à la magie noire. La réaction de Gord fut totalement inverse. Mais Cantrell n'en avait pas fini avec son ancien maître. Alors que Gord quitta Becky et Drake pour trouver un moyen de détruire les « 6 », il se rendit dans l'ancienne demeure de Hood pour y récupérer des ouvrages très anciens. Le fantôme de Hood l'accueillit et fit même apparaître à Gord les esprits de Caroline et leurs enfants. La mort dans l'âme, Gord refusa le marché du sorcier de ressusciter ses proches en finissant son apprentissage et il mit le feu à la demeure.

Une aide de jeu pour Deadlands Reloaded par Dr Dandy / <http://lesbonsremedes.overblog.com>

Publié sur [www.sden.fr](http://www.sden.fr)

The Sixth Gun est un comic publié par ONI Press

Deadlands Reloaded est une propriété de Pinnacle Ent Groupe et sous licence pour la France par Blackbook Editions.

# THE SIXTH GUN COMPEDIUM

Trempe : 4

Charisme : 0

## TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D6	D10	D10	D4	D6

**Atouts :** Arcane (magie), Mort Vivant (fantôme), Notable.

**Handicaps :** Erudit, Excès de confiance.

Combat D4, Connaissance (Occultisme) D12, Magie D10, Perception D6, Persuasion D8, Réseaux D8, Sarcasme D8, Tripes D8.

**Hood n'a pas de caractéristique physique car il n'est plus qu'un esprit errant. Il est donc incapable d'actions sur le plan matériel.**

## LES 6 GUNS

Les « 6 » sont en fait des clés pour ouvrir une porte mystique censée provoquer le jugement Dernier à son ouverture. Les responsables de l'ouverture seraient alors en mesure de recréer un monde à leur image. De quoi attiser bien des convoitises.

Chaque pistolet a les caractéristiques suivantes.

Portée	Dégâts	CdT	Poids	Mun.	Notes
12/24/48	2D6+1	1	1,5	illimité	dégâts magiques (les protections magiques sont inopérantes).

Si une personne autre que le « porteur » du pistolet le touche, il subit 1D6 de dégâts de brûlures. Ces dégâts se cumule à raison de +1D6 par round.

**1<sup>er</sup> pistolet donne l'immortalité. Tout dommage physique est guéri à raison de un niveau par round. Même la mutilation ou la mort sont régénérées.**

**2<sup>e</sup> pistolet emprisonne les âmes de ses victimes. Celle-ci peuvent être transformée en golem de terre au service du porteur. Les golems de terre ont les caractéristiques des victimes mis à part qu'ils bénéficient de l'atout monstrueux « Élémentaire » et subi l'handicap « muet ».**

**3<sup>e</sup> pistolet crache le feu de la perdition. Ce feu magique provoque des dégâts de 3D6 et ne tient pas compte des armures. Similaire au sort explosion.**

**4<sup>e</sup> pistolet provoque une maladie mortelle. Chaque personne touchée par une balle (secoué suffit) doit immédiatement faire un jet de vigueur à -4. Un échec signifie la mort immédiate par putréfaction du corps. Une réussite ne suffit pas car il faut une relance pour y échapper. Malgré tout le membre touché est définitivement perdu.**

**5<sup>e</sup> pistolet fait les dégâts d'un coup de canon soit 4D8 avec une pénétration d'armure de 4.**

**6<sup>e</sup> pistolet permet de percevoir le passé comme l'avenir. Considéré que le porteur bénéficie des sorts « vision » et « pressentiment » où le jet d'arcane est remplacé par un jet d'âme.**

Une aide de jeu pour Deadlands Reloaded par Dr Dandy / <http://lesbonsremedes.overblog.com>

Publié sur [www.sden.fr](http://www.sden.fr)

The Sixth Gun est un comic publié par ONI Press

Deadlands Reloaded est une propriété de Pinnacle Ent Groupe et sous licence pour la France par Blackbook Editions.

# THE SIXTH GUN COMPEDIUM

## L'ÉPÉE D'ABRAHAM

L'épée d'Abraham est un ordre millénaire ayant pour but de récupérer les « 6 » et de les cacher pour éviter qu'ils ne tombent entre de mauvaises mains. Le but secret de l'ordre est sans doute d'utiliser les « 6 » pour créer le jugement dernier et fonder un monde meilleur.

**Faire partie de l'ordre :** Avoir minimum D8 en connaissance (occulte) et connaissance (religion) et l'handicap « vœu : servir l'ordre ».

## LES CHEVALIERS DE SALOMON

Ordre ennemi de l'épée d'Abraham, probablement fondée par des dissidents de l'épée d'Abraham. L'unique but de l'ordre est de récupérer les « 6 » et de s'en servir pour provoquer l'Armageddon et recréer le monde afin qu'il serve les intérêts de ses membres.

**Faire partie de l'ordre :** les membres ont un minimum de D8 en connaissance (occulte) et pratiquent souvent la sorcellerie. Ils ont tous l'handicap « obnubilé », symbole de leur soif de pouvoir.



Toutes les illustrations sont issues du comic book the Sixth Gun et sont la propriété exclusive d'ONI Press et leurs auteurs Cullen Bunn et Brian Hurt.

Merci à eux...

Une aide de jeu pour Deadlands Reloaded par Dr Dandy / <http://lesbonsremedes.overblog.com>

Publié sur [www.sden.fr](http://www.sden.fr)

The Sixth Gun est un comic publié par ONI Press

Deadlands Reloaded est une propriété de Pinnacle Ent Groupe et sous licence pour la France par Blackbook Editions.