

SCHARFE MUNITION

- **Click** – Nix passiert, Spiel fortsetzen
- **Kablamo** – Tot!

AKTIONSGESCHOSSE

- **Cylinder Malfunction** – Trommel funktioniert nicht
Wird dieser Revolver das nächste Mal abgefeuert, drehe die Trommel in der Rotationsphase gegen den Uhrzeigersinn.
- **Double Cross** – Falsches Spiel
Tausche eine Kugel Deines Revolvers mit einer beliebigen Kugel irgendeines anderen Revolvers. Der Besitzer dieses Revolvers dreht seine Trommel eine Kammer in beliebige Richtung weiter.
- **Gentlemen's Agreement** – Ehrensache
Zwei von Dir bestimmte Spieler müssen je eine Kugel ihres Revolvers miteinander austauschen.
- **Greased Cylinder** – Gut geölte Trommel
Drehe die Trommel eines beliebigen Revolvers drei Kammern weiter.
- **Hammer Malfunction** – Hammer funktioniert nicht
Wird dieser Revolver das nächste Mal abgefeuert, entfällt für ihn die Aufdeckphase.
- **Ratchet Malfunction** – Trommelsperre funktioniert nicht
Wird dieser Revolver das nächste Mal abgefeuert, entfällt für ihn die Rotationsphase.
- **Sleight of Hand** – Zaubertrick
Tausche eine Kugel Deines Revolvers mit einer zufällig ausgewählten Reservekugel eines Deiner Gegner.
- **Speed Load** – Schnelles Nachladen
Entferne alle Kugeln Deines Revolvers, ziehe sechs neue Kugeln und lade Deinen Revolver (nur!) damit nach.
- **Stockpiling** – Vorratsbeschaffung
Ziehe eine neue Kugel und lade Deinen Revolver damit nach. Dann ziehe noch eine Kugel als weitere Reservekugel.
- **Test of Honor** – Ehrenbeweis
Lade den Revolver eines anderen Spielers zu Beginn der nächsten Nachladephase.
- **Trigger Malfunction** – Abzug funktioniert nicht richtig
Wird dieser Revolver das nächste Mal abgefeuert, feue eine zusätzliche Kugel in der Wiederholungsphase ab.
- **Triple Aktion** – Dreifache Aktion
Vertausche die Positionen von drei Kugeln in mindestens zwei Revolvern.
- **Wet Powder** – Feuchtes Pulver
Werfe alle Deine Reservekugeln ab und ziehe entsprechend viele neue Kugeln.

HOCHGESCHWINDIGKEITSGESCHOSSE

- **Act of Cowardice** – Feiger Sack
Wenn dieser Revolver das nächste Mal abgefeuert wird, werfe die erste Kugel weg und feue eine andere ab.
- **Backfire** – Gegenfeuer
Übernehme in dieser Runde die Kontrolle über den Effekt eines gerade gespielten Hochgeschwindigkeitsgeschosses oder eines aktiven Aktionsgeschosses Deiner Wahl.
- **Bolshevik Rules** – Die Regeln der Bolschewiken
In der nächsten Runde eliminieren alle Kablamos den Spieler links neben dem Schützen.
- **Full Metal Jacket** – Vollmantelgeschöß
Für den Rest dieser Runde eliminieren alle Kablamos auch den Spieler links des getöteten Spielers.
- **Lack of Etiquette** – Schlechtes Benehmen
Schau Dir insgesamt drei Kugeln in beliebigen Revolvern an.
- **Lights Out** – Es wird dunkel
Vertausche die Revolver zweier anderer Spieler. Diese dürfen ihre Trommel anschließend beliebig viele Kammern weiterdrehen.
- **Marquis of Queensbury Rules** – Die Regeln des Marquis of Queensbury
Für den Rest dieser Runde sind alle Kablamos wirkungslos.
- **Misfire** – Fehlschuß
Annulliere in dieser Runde den Effekt eines gerade gespielten Hochgeschwindigkeitsgeschosses oder eines aktiven Aktionsgeschosses Deiner Wahl.
- **Moment of Truth** – Augenblick der Wahrheit
Alle Spieler müssen die Kugel in ihrer Sicherheitskammer durch eine ihrer Reservekugeln tauschen.
- **Overhaul** – Reparatur
Alle zugewiesenen Fehlfunktionen aller Revolver sind wirkungslos.
- **Ricochet** – Querschläger
Wiederhole in dieser Runde den Effekt eines gerade gespielten Hochgeschwindigkeitsgeschosses oder eines aktiven Aktionsgeschosses Deiner Wahl.
- **Someone is Cheating** – Da mogelt doch jemand
Für den Rest dieser Runde werden alle aktiven Geschosse außer scharfer Munition wirkungslos abgeworfen.
- **Trigger Happy** – Flinker Finger
Feue eine zusätzliche Kugel in der Wiederholungsphase dieser Runde ab.