

WARHAMMER 40,000 KILL TEAM

簡易版ルール 1.0

『キルチーム』は41千世紀の暗黒の遠未来を舞台にした、戦術的ミニチュアゲームだ。高度な訓練を受けた特務兵からなる二つのキルチームが勝利を目指して戦い、目標を達成していく。本ルールは、『キルチーム：コアブック』に掲載されたルールを簡略化したものであり、イントロ用や、あるいは手早く簡単にプレイすることを想定されたルールとなっている。バトルは通常、『キルチーム』関連書籍に掲載されたミッションをプレイするが、ゲームの基本的な仕組みを学ぶだけなら、ミッションを使用せずにプレイすることも可能だ。ルールの中にはオレンジ色で強調されているものもある。これらは『簡易版ルール』の他の箇所でも、より詳細に説明されている。つまり、該当箇所を見れば、関連するルールの解説を見ることができるようになっている。

初期配置

二つのキルチームで使用するミニチュア（特務兵）とそれらのルール（アーミーリスト）、4個のバリケード、キルゾーン（30mv x 22mvのゲームボードと特殊地形）、コンバットゲージあるいは距離の計測に使用できるもの（シンボルはそれぞれ▲ = 1mv、○ = 2mv、■ = 3mv、◆ = 6mvを表す）、6面体（D6）のダイス10個とトークン類を準備する。

キルゾーンの初期配置を行なう。次に双方が合意の上で、あるいはランダムに「防衛側」のプレイヤーを決定する（その対戦相手は「攻撃側」のプレイヤーとなる）。ミッションに指定がある場合を除き、防衛側のプレイヤーが降下ゾーンを選択する。ミッションをプレイしていない場合、防衛側は自軍側のキルゾーン端を1つ選択する。その反対面が、攻撃側のキルゾーン端となる。各プレイヤーの降下ゾーンは、自軍側のキルゾーン端の■以内となる。

防衛側プレイヤーから順に、プレイヤーは自軍側降下ゾーンの◆以内に、バリケードを1個ずつ交互に配置していく。次に、防衛側が自軍の特務兵をすべて配置し、その後攻撃側が自軍の特務兵をすべて配置する。プレイヤーが特務兵を配置する際、その特務兵は自軍側降下ゾーン内に全体が収まるように配置されねばならない。また、プレイヤーはその特務兵に**戦闘態勢**もしくは**隠密態勢**のいずれかを指定せねばならない（対応するトークンを、その特務兵の隣に配置せよ）。後述の方法に従って、プレイヤーはバトル中に特務兵の態勢を変更することができる。

戦闘態勢

戦闘態勢の特務兵は『射撃』、『突撃』、『警戒射撃』のアクションを実行できる。

隠密態勢

『隠密態勢』の特務兵は**射撃**の対象とならない。ただし特務兵は『射撃』、『突撃』、『警戒射撃』のアクションを行なえない。

命令可能 / 命令済み



バトル開始

バトルは第4ターニングポイントまで行なう。各ターニングポイントは「先制フェイズ」「戦略フェイズ」「戦闘フェイズ」で構成されている。

1

先制フェイズ

各プレイヤーは、すべての味方特務兵を命令可能状態にする（態勢トークンのオレンジの面を表向きにする）。各プレイヤーはD6を1個ロールせよ。出目が最も高かったプレイヤーが先制権を得る。もし同値ならば、直前のターニングポイントで先制権を有していなかったプレイヤーが先制権を得る（現在が第1ターニングポイントである場合、各プレイヤーは再度ダイスをロールすること）。

2

戦略フェイズ

各プレイヤーは2CPを持った状態でバトルを開始する。各戦略フェイズにおいて、各プレイヤーは1CPを獲得する。先制権を持つプレイヤーから順に、各プレイヤーは交互に、CPを消費して自軍のアーミーリストに掲載されている特殊戦略を発動するか、あるいはパスを行なう。この手順を、各プレイヤーが連続してパスを行なうまで続ける。またプレイヤーは、特殊戦術に記述されているタイミングで、CPを消費して自軍のアーミーリストに掲載されている特殊戦術や『リロール命令』の特殊戦術（後述）を発動することができる。『リロール命令』を除き、1人のプレイヤーが同じターニングポイント中に、同一の特殊戦術を2回以上発動することはできない。

リロール命令

1CP

この特殊戦術は、自軍側の攻撃ダイス1個もしくは防御ダイス1個をロールした直後に発動可能。発動した場合、自軍はそのダイスをリロールしてもよい。

3

戦闘フェイズ

先制権を有するプレイヤーは、命令可能状態の味方特務兵1体に命令を行なう。まず最初に、その特務兵の態勢を決定せよ。現在が第1ターニングポイントである場合、その特務兵は、初期配置の際に決定した態勢を選択しなければならない。以後、各ターニングポイント中に、プレイヤーはその特務兵に命令を行なう際に、態勢を変更できる。次に、その特務兵の【行動力上限】に等しい数のアクションポイント（AP）をジュネレイトする。APは**アクション**を行なう際に消費する。他に記述がある場合を除き、特務兵は同一命令中に、同じアクションを2回以上行なうことができない。特務兵がAPをすべて消費した後は、その特務兵は命令可能状態とは見なされない（態勢トークンの灰色面を表向きにすること）。次に、先制権を持たないプレイヤーが同様の手順を行なう。キルゾーン内のすべての特務兵が命令を完了するまで、プレイヤーはこの手順を繰り返すこと。キルゾーン内のすべての特務兵が命令を完了したならば、そのターニングポイントは終了となる。

接敵範囲

特務兵が、他の特務兵から**視認**されており、なおかつ▲以内の距離にいる場合、それらの特務兵は互いに接敵範囲内にいるとみなされる。

アクション

通常移動

1AP

特務兵を、その特務兵の【移動力】以下の距離で、なおかつ特務兵を配置可能な場所へと移動させる。この際に、他の特務兵のベースの上を通り抜けたり、あるいは敵兵の**接敵範囲**内を通して移動することはできない。

特務兵が敵特務兵の**接敵範囲**内にいる間、あるいは同じ命令中に『**突撃**』あるいは『**退却**』のアクションを行なっている場合、この特務兵はこのアクションを実行できない。

射撃

1AP

以降のページの記述に従って、この特務兵は**射撃攻撃**を行なう。

特務兵が**隠密態勢**である場合、あるいは敵特務兵の**接敵範囲**内にいる場合、この特務兵はこのアクションを実行できない。

突撃

1AP

特務兵は『**通常移動**』を行なうが、その際、追加で○を移動することができる。この際に、特務兵は敵特務兵の**接敵範囲**内を移動することができる。また、敵特務兵の**接敵範囲**内で移動を終了しなければならない。

特務兵が敵特務兵の**接敵範囲**内にいる場合、特務兵が『**隠密態勢**』である場合、あるいは同じ命令中に『**通常移動**』、『**ダッシュ**』あるいは『**退却**』のアクションを行なっている場合、この特務兵はこのアクションを実行できない。

白兵戦

1AP

以降のページの記述に従って、この特務兵は**白兵戦**を行なう。この特務兵が敵特務兵の**接敵範囲**内にいる場合に限り、この特務兵はこのアクションを実行できる。

退却

2AP

『**通常移動**』と同様の移動を行なう。特務兵が敵特務兵の**接敵範囲**内にいる場合に限り、このアクションを実行できる。またこの際、敵特務兵の**接敵範囲**内を移動することができるが、敵特務兵の**接敵範囲**内で移動を終えることはできない。

特務兵がその命令中に『**通常移動**』もしくは『**突撃**』のアクションを行なっていた場合、その特務兵はこのアクションを実行できない。

ダッシュ

1AP

特務兵は『**通常移動**』と同様に移動を行なうが、■までしか移動できない。

特務兵が敵特務兵の**接敵範囲**内にいる間、あるいは同じ命令中に『**突撃**』のアクションを行なっている場合、この特務兵はこのアクションを実行できない。

パス

1AP

効果なし特務兵に未使用のアクションポイントが残っているが、他のアクションを行ないたくない場合にこのアクションを使用する。特務兵は、このアクションを1回の命令中に複数回発動することができる。

すべての特務兵に命令を行ったか、確認しよう。

警戒射撃

OAP

他に特別な記載がない限り、1回の命令中に同じ特務兵がこのアクションを2回以上実行することはできない。自軍側ターン中に特務兵に対して命令を行なうタイミングで命令可能状態の味方特務兵が存在せず、敵軍側には命令可能状態の特務兵が存在する場合、**戦闘態勢**であり、なおかつ敵特務兵の**接敵範囲**内にはいない味方特務兵1体は、このアクションを実行できる。その特務兵は、【射撃技能】が1ポイント悪化した状態で**射撃攻撃**を行なうことができる。各味方特務兵は、各ターニングポイントごとにこのアクションを1回限り実行できる。

射撃攻撃

アクションを実行する特務兵のプレイヤーは「攻撃側」となる。攻撃の対象となった特務兵を操作するプレイヤーは「防御側」となる。

1. 攻撃側は、特務兵が装備する射撃武器を1個選択せよ。
2. 攻撃側は攻撃対象を選択せよ。攻撃対象に選択できるのは、命令中の特務兵の射線画面上におり、なおかつ味方特務兵の接敵範囲内にいない敵特務兵だ。
3. 攻撃ダイスのロール：攻撃側は、その武器の【攻撃回数】に等しい数のD6をロールせよ。各ダイスのロール結果のうち、その武器の【射撃技能】以上であるようなロール結果のダイスはヒット成功とみなされ、保持される。それ以外のダイスはヒット失敗とみなされ、破棄される。出目6は常に成功となり、クリティカルヒットとなる。それ以外の成功はすべて通常ヒットとなる。また、出目1は常に失敗となる。
4. 防御ダイスのロール：防御側は、攻撃対象の特務兵の【防御回数】に等しい数のD6をロールせよ。各ダイスのロール結果のうち、その武器の【アーマーセーブ値】以上であるようなロール結果のダイスはセーブ成功とみなされ、保持される。それ以外のダイスはセーブ失敗とみなされ、破棄される。出目6は常に成功となり、クリティカルセーブとなる。それ以外の成功はすべて通常セーブとなる。また、出目1は常に失敗となる。攻撃対象の特務兵が遮蔽状態である場合、防御側は防御ダイスをロールする前のタイミングで、防御ダイスのうち1個をロールせずに、通常セーブとして保持してもよい。
5. 防御側は成功セーブを解決する。防御側はクリティカルセーブ1個につき、攻撃側の通常ヒットあるいはクリティカルヒットを1個選択し、それを破棄できる。防御側は通常セーブ1個につき、攻撃側の通常ヒットの1個を選択し、それを破棄できる。あるいは、防御側は通常セーブを2個使用することで、攻撃側のクリティカルヒットの1個を選択し、それを破棄できる。いずれの場合であっても、攻撃側の攻撃ダイスを破棄した後、防御側は使用した防御ダイスを破棄すること。
6. 攻撃側は残っている成功ヒットをすべて解決する。通常ヒット1個につき、その武器の【ダメージ量】の左側の数値に等しいダメージが与えられる。クリティカルヒット1個につき、その武器の【ダメージ量】の右側の数値に等しいダメージが与えられる。

白兵戦

アクションを実行する特務兵のプレイヤーは「攻撃側」となる。攻撃の対象となった特務兵を操作するプレイヤーは「防御側」となる。

1. 攻撃側は攻撃対象を選択せよ。この際、アクティブな特務兵の接敵範囲内にいる敵特務兵を攻撃対象に選択可能だ。
2. アクティブな特務兵と攻撃対象に選択された特務兵のプレイヤーは、双方の特務兵が装備する白兵戦武器を1個選択する。
3. 双方のプレイヤーは攻撃ダイスをロールせよ。ロールするD6の個数は、選択した武器の【攻撃回数】に等しい数となる。各ダイスのロール結果のうち、その武器の【接近戦技能】以上であるようなロール結果のダイスはヒット成功とみなされ、保持される。それ以外のダイスはヒット失敗とみなされ、破棄される。出目6は常に成功となり、クリティカルヒットとなる。それ以外の成功はすべて通常ヒットとなる。また、出目1は常に失敗となる。
4. 攻撃側から順に、双方のプレイヤーは交互に成功したヒットの解決を行なう。その白兵戦に参加している特務兵の片方が無力化されるか、あるいは特務兵の片方に解決すべきヒットが無くなるまで、この手順を繰り返すこと。後者の場合は、もう一方の特務兵は残るヒットをすべて解決する。ヒットを解決するには、自軍の成功ヒットを1個選択し打ち込みあるいは受け流しを行なう。その後、選択した攻撃ダイスを破棄する。
 - ・ 打ち込みを行なう場合、攻撃対象の特務兵はダメージを受ける。通常ヒットの場合、その武器の【ダメージ量】の左側の数値に等しいダメージが与えられる。クリティカルヒットの場合、その武器の【ダメージ量】の右側の数値に等しいダメージが与えられる。
 - ・ 受け流しを行なう場合、対戦相手のヒット1個を破棄する。通常ヒットで受け流しを行なう場合、対戦相手の通常ヒット1個を破棄させる。クリティカルヒットで受け流しを行なう場合、対戦相手の通常ヒットあるいはクリティカルヒット1個を破棄させる。

ダメージ

特務兵には【傷】の能力値が定められている。これはその特務兵が持つ【負傷限界値】の数を意味している。ダメージを受けた特務兵は、その数だけその特務兵の【負傷限界値】を減少させる。

【負傷限界値】が半分未満となった特務兵は負傷状態となる。その特務兵の【移動力】は○現象し、さらにこの特務兵が装備する武器の【射撃技能】と【接近戦技能】は1ポイント悪化する。特務兵の【負傷限界値】が0以下になった場合、その特務兵は無力化され、取り除かれる。

射線

多くの場合は射撃攻撃を行なう際に適用されるが、ルールの中には一方の特務兵（アクティブな特務兵）からもう一方の特務兵（攻撃対象となる予定の特務兵）に対して射線を決定することが求められる場合もある。



攻撃対象となる予定の特務兵が戦間態勢である場合、以下の条件を満たしているならばアクティブな特務兵の射線内にとみなされる：

- ・ 視認状態である。
- ・ 射線妨害されていない。



攻撃対象となる予定の特務兵が隠密態勢である場合、以下の条件を満たしているならばアクティブな特務兵の射線内にとみなされる：

- ・ 視認状態である。
- ・ 射線妨害されていない。
- ・ 遮蔽状態でない。

視認状態

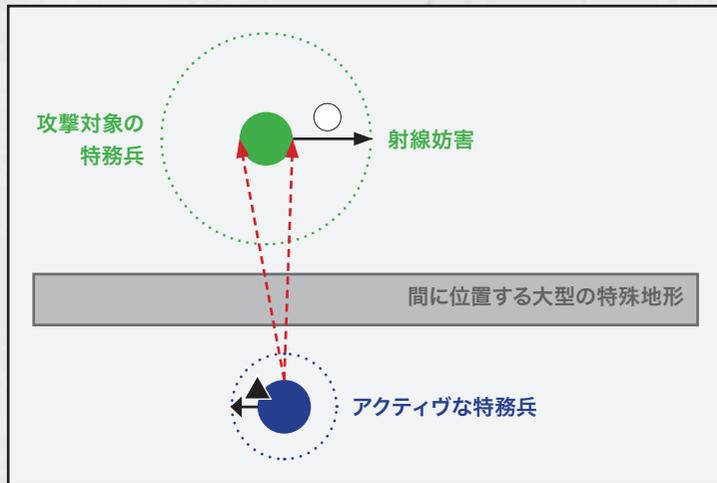
アクティブな特務兵が、攻撃対象となる予定の特務兵を見ることができる場合、その特務兵は視認状態となる。

アクティブな特務兵の背後から見て、ミニチュアの頭部から攻撃対象となる予定の特務兵の任意の部分（ベースを除く）に対して、遮られない状態で線が引けるかどうかを確認する。

射線妨害

攻撃対象となる予定の特務兵が、もう一方の特務兵の間に位置している大型の特殊地形（より背の高い特殊地形）から○より遠く離れている場合、攻撃対象となる予定の特務兵は射線妨害状態となる。

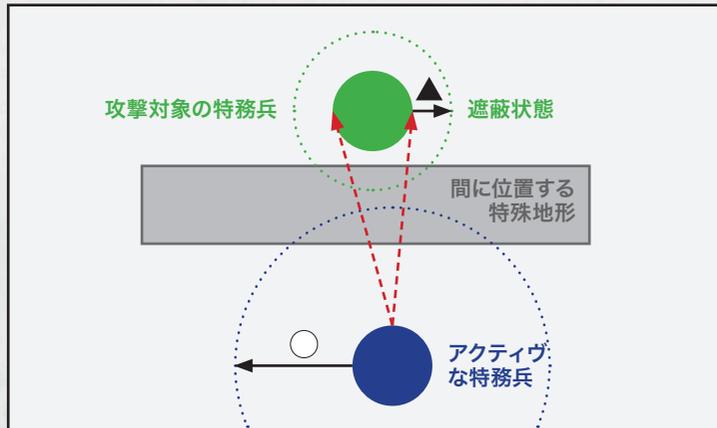
射線妨害の判定を行なう際に、アクティブな特務兵は自身の▲以内にある大型の特殊地形のパーツを無視することができる。これは窓や岩棚、あるいは角を覗き込むなど、必要に応じて状況を想像してみてほしい。



遮蔽物

攻撃対象となる予定の特務兵が、もう一方の特務兵の間に位置している特殊地形の▲以内の場合、攻撃対象となる予定の特務兵は遮蔽状態となる。

アクティブな特務兵の○以内にいる特務兵は、遮蔽状態にはならない。これは双方の距離が近過ぎて、身を隠すことができない状態を意味している。



共通クリティカルヒットルール、 スペシャルルール、アビリティ

貫通 x: 味方特務兵がこの武器を使用して射撃攻撃を行なう際、その射撃攻撃において攻撃対象が行なう防御ダイスのロール結果は -x の修正を受ける (x は『貫通 1』など『貫通』の後ろに記載されている数字を指す)。1 回の射撃攻撃の間に、二つの異なる『貫通 x』のスペシャルルールがある場合、これらのルールは累積して適用されない。攻撃側は、どちらを使用するかを選択すること。

砲撃: 味方特務兵がこの武器を使用して射撃攻撃を行なう際、その射撃攻撃において、遮蔽状態による防御ダイスの自動保持は、異なる条件で適用される。通常のルールの代わりに、攻撃対象の特務兵のベースの直上が一部でも特殊地形によって遮られているならば、防衛側はあたかも遮蔽状態であるかのように防御ダイスの自動保持を行なう事ができる。

精度安定: 味方特務兵がこの武器を使用して白兵戦に参加するか、あるいは射撃攻撃を行なう際、その白兵戦もしくは射撃攻撃の『攻撃ダイスのロール』ステップにおいて、その特務兵は攻撃ダイスのうち 1 個をリロールできる。

プラスト x: 味方特務兵がこの武器 (あるいはこの武器能力値) を選択して『射撃』アクションを行なう場合、対象に対する射撃攻撃を解決した後で、当初の攻撃対象の x 以内におり、なおかつ当初の攻撃対象から視認されている他の各特務兵に対して (同一の武器能力値を使用して) それぞれ射撃攻撃を行なうこと。各攻撃対象は攻撃対象として選択可能であり、なおかつ遮蔽無効として扱われる。x は武器の『プラスト』の後ろに記載された距離に等しい (例: プラスト 〇)。特務兵は『警戒射撃』アクションの実行によってこの武器での射撃攻撃を行なうことはできない。

猛撃: 味方特務兵がこの武器を使用して白兵戦に参加する際、その白兵戦の『成功ヒットの解決』ステップにおいて、対戦相手はクリティカルヒットでのみ受け流しを行なえる。

連撃: 味方特務兵がこの武器を使用して白兵戦に参加するか、あるいは射撃攻撃を行なう際、その白兵戦もしくは射撃攻撃の『攻撃ダイスのロール』ステップにおいて、その特務兵は攻撃ダイスの出目 1 を何個でもリロールできる。

掃射: 味方特務兵が『射撃』アクションを行ない、なおかつこの武器を選択した場合、有効な攻撃対象を選択した直後のタイミングで、当初の攻撃対象から 〇以内にいる特務兵を何体でも選択できる。選択した特務兵に対して、自軍の攻撃ダイスを割り振ることができる。攻撃対象に指定して、攻撃ダイスを分配した各特務兵に対しては、この武器の同じ能力値を用いて射撃攻撃を行なうこと。

重火器: 特務兵がこの射撃武器での『射撃』アクションと、『突撃』『退却』『通常移動』アクションを、同一の命令中に実行することはできない。

過熱注意: 味方特務兵がこの武器を使用して射撃攻撃を行なう場合、その射撃攻撃の『攻撃ダイスのロール』ステップにおいて、破棄されたロール結果 1 の攻撃ダイス 1 個につき、この特務兵は致命的ダメージを 3 ポイント受ける。

間接射撃: 味方特務兵がこの武器を使用して射撃攻撃を行なう際、その射撃攻撃の『有効な攻撃対象の選択』ステップにおいて、敵特務兵は遮蔽状態になることはできない。

スペシャルセーブ値 x+: 特務兵が射撃攻撃の対象になった際、防衛側は通常の【アーマーセーブ値】の代わりに【スペシャルセーブ値】を使用してもよい。【スペシャルセーブ値】は【アーマーセーブ値】と同様に使用されるが、そのロール結果はいかなる修正を受けることもなく、スペシャルルール『貫通 x』の影響を受けることもない (すなわち、防衛側は通常の【防御回数】の能力値を使用する)。x は「4+」など、その防御ダイスのダイスロールを成功させるために必要なロール結果を表す。

クリティカル発生 x: 味方特務兵がこの武器を使用して白兵戦に参加するか、あるいは射撃攻撃を行なう際、その白兵戦および射撃攻撃の『攻撃ダイスのロール』ステップにおいて、攻撃ダイスのロール結果が x であるような成功ヒットは、クリティカルヒットであるとみなされる。x は『クリティカル発生 5+』など、「クリティカル発生」の後ろに記載されている数字を指す。

使用回数制限: この武器はバトル中 1 回のみ使用可能。武器が 1 回のアクション中に複数回の射撃攻撃を行なうことを可能にするようなスペシャルルール (『プラスト』など) を有している場合、それらの各攻撃は通常通り行なわれる。

致命 x: 味方特務兵がこの武器を使用して射撃攻撃を行なう場合、その射撃攻撃の『攻撃ダイスのロール』ステップにおいて、自軍が保持しているクリティカルヒット 1 個につき、攻撃対象は x ポイントの致命的ダメージを受ける。x は『致命 3』など、「致命」の後ろに記載されている数字を指す。

遮蔽無視: 味方特務兵がこの武器で射撃を行なう際、その射撃攻撃において、遮蔽状態によって防御ダイスを自動的に保持することはできない (それらのダイスについても通常通りロールを行なうこと)。

サイキック・アクション: これは特定のアクションを指す用語である。この用語それ自体には追加ルールは存在しないものの、他のルールの中にはこの用語が記載されているルールと相互作用するものもある。

クリティカル貫通 x: 味方特務兵がこの武器を使用して射撃攻撃を行なう場合、その射撃攻撃の『攻撃ダイスのロール』ステップにおいて、自軍が 1 個以上のクリティカルヒットを保持しているならば、その射撃攻撃においてその武器はスペシャルルール『貫通 x』を得る。x は「クリティカル貫通」の後ろに記載されている数字を指す (例: 『クリティカル貫通 1』)。

薙ぎ払い x: 味方特務兵がこの武器で白兵戦を行なう際、その白兵戦の『成功ヒットの解決』ステップにおいて、自軍がクリティカルヒットのダイスを使用して打ち込みを行った場合、この味方特務兵から視認状態であり、なおかつ ▲ 以内にいる、攻撃対象以外の各敵特務兵に対して x ポイントの致命的ダメージを与える。x は武器の『薙ぎ払い』の後ろに記載された距離に等しい (例: 薙ぎ払い 1)。

執拗: 味方特務兵がこの武器を使用して白兵戦に参加するか、あるいは射撃攻撃を行なう際、その白兵戦もしくは射撃攻撃の『攻撃ダイスのロール』ステップにおいて、その特務兵は攻撃ダイスを何個でもリロールできる。

破碎: 味方特務兵がこの武器を使用して白兵戦に参加するか、あるいは射撃攻撃を行なう際、その白兵戦もしくは射撃攻撃の『攻撃ダイスのロール』ステップにおいて、自軍が 1 個以上のクリティカルヒットを保持しているならば、この特務兵は通常ヒット 1 個をクリティカルヒット 1 個として保持してもよい。

射程 x: 味方特務兵がこの射撃武器を使用して射撃攻撃を行なう場合、この特務兵の x 以内にいる特務兵のみが有効な対象とみなされる。x は『射程 〇』など、「射程」の後ろに記載されている単位距離を指す。有効な対象を判定するための他のあらゆるルールは通常通り適用される。

静音: 特務兵が隠密態勢である場合、その特務兵は、この武器 (もしくは武器能力値) を使用して射撃攻撃を行なう場合に限り、『射撃』アクションを実行することができる。

炸裂 x: 味方特務兵がこの武器を使用して射撃攻撃を行なう場合、その射撃攻撃の『攻撃ダイスのロール』ステップにおいて、自軍が保持したクリティカルヒット 1 個につき、攻撃対象の特務兵と、攻撃対象から視認されておりなおかつ攻撃対象の 〇以内にいる他の各特務兵は、それぞれ x ポイントの致命的ダメージを受ける。x は『炸裂 1』など、「炸裂」の後ろに記載されている数字を指す。

スタン: 味方特務兵がこの武器を使用して射撃攻撃を行なう場合、その射撃攻撃の『攻撃ダイスのロール』ステップにおいて、自軍が 1 個以上のクリティカルヒットを保持している場合、攻撃対象の【行動力上限】は -1 の修正を受ける。味方特務兵がこの武器を使用して白兵戦に参加する際、その白兵戦の『成功ヒットの解決』ステップにおいて、以下のルールが適用される:

- ・ 自軍がクリティカルヒットを最初に「打ち込み」に使用した際、対戦相手側がこの白兵戦で保持した通常ヒットのうち 1 個を選択し、これを破棄すること。
- ・ 自軍がクリティカルヒットを二回目に「打ち込み」に使用した際、攻撃対象の【行動力上限】は -1 の修正を受ける。

噴射 x: 味方特務兵が『射撃』アクションもしくは『警戒射撃』アクションを実行し、この武器を選択した場合、攻撃対象に対する射撃攻撃の終了後、本来の攻撃対象の x 以内におり、なおかつ互いに x 以内にいるような、他の有効な各対象に対してそれぞれこの武器による射撃攻撃を行なうことができる。x は『噴射 〇』など、「噴射」の後ろに記載されている単位距離を指す。

取扱困難: この武器を使用して射撃攻撃を行なうためには、『射撃』アクションの実行に追加で 1 ポイントの AP を消費しなければならない。特務兵は『警戒射撃』アクションの実行によってこの武器での射撃攻撃を行なうことはできない。