

武装少女RPG プリンセス ウィング

キャラクターシート

イラスト・メモ等

キャラクター名

年齢

性別

消費経験点

プレイヤー名:

ライフタグ

- | | |
|-----------|---------|
| ①趣味 | ⑥委員会 |
| ②特技 | ⑦部活 |
| ③熱中しているもの | ⑧アルバイト |
| ④得意科目 | ⑨好きな食べ物 |
| ⑤苦手科目 | ⑩将来の夢 |
| ⑪志望動機 | |
| ⑫悩みごと | |
| ⑬思い出 | |

パーソナルフレーバー

- | | |
|------------|---------|
| プレシャスギアの形状 | イメージカラー |
| アクセサリ | コネクション① |
| 髪型 | コネクション② |

特技

特技名	消費TP	効果	参照

プリンセスコア

プリンセスコア名	最大HP	最大TP	SS値	移動値

特殊機能	効果	参照

アップデート特典	効果	参照

武装

部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
自動取得	タックル	A	5	1	1	自身の手札1枚を捨てることで使用できる。自分は、対象決定直前に【移動値】を1として移動を行なうことができる。	P93
自動取得	クロスユニゾン	A	効果	効果	効果	ジョーカー1枚を提出することで使用できる。味方全員は、自身が装備している種別Aの好きな武装(クロスユニゾン以外)をひとつ選び、手札を提出せずに武装攻撃を行なえる。順番は相談して自由に決めること。この武装の効果による攻撃後、味方全員はカードを1枚引く。この武装は、ほかの武装と組み合わせて使用できない。1シナリオに1回まで使用可能。	P93
ライト							
レフト							
トップス							
ボトムス							

ウイングドライブ

ウイングドライブ名	タイミング	効果	参照



バリエーションシート

キャラクター名
プレイヤー名
プリンセスコア
バリエーション①：名称
バリエーション②：名称
バリエーション③：名称

バリエーション①							
部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
ライト ♠							
レフト ♣							
トップス ♡							
ボトムス ◇							

バリエーション②							
部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
ライト ♠							
レフト ♣							
トップス ♡							
ボトムス ◇							

バリエーション③							
部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
ライト ♠							
レフト ♣							
トップス ♡							
ボトムス ◇							



レコードシート

キャラクター名
プレイヤー名
GM名
シナリオタイトル
プレイ日付

HP
最大値
現在値

TP
最大値
現在値

ウイングドライブ		
ウイングドライブ名	タイミング	効果

メモ欄

コネクション	
名前	関係

経験点表	
経験点条件	点数
最後までセッションに参加した	
シナリオクリア条件を達成した	
よいロールプレイをした	
ほかのPLを助けた	
セッションの進行を助けた	
SNSでセッションの感想を公開した	
合計：	



セッションシート

GM名
シナリオタイトル
プレイ日付
シナリオスベック

PC①		
キャラクター名	プリンセススコア	SS値
プレイヤー名	ウイングドライブ	獲得経験点

PC②		
キャラクター名	プリンセススコア	SS値
プレイヤー名	ウイングドライブ	獲得経験点

PC③		
キャラクター名	プリンセススコア	SS値
プレイヤー名	ウイングドライブ	獲得経験点

メモ欄



GMの経験点
PC経験点の合計 ÷人数

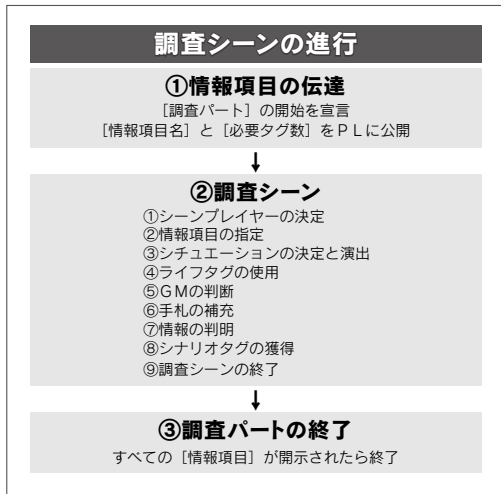


戦闘マップシート

GM名
シナリオタイトル
プレイ日付
シナリオスベック

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

調査パートの進行



情報項目の伝達

- ▶ GMは、【情報項目名】と【必要タグ数】をPLに公開します。

調査シーン

①シーンプレイヤーの決定

- ▶ どのPCが場面の中心となる【シーンプレイヤー】となるかを決定します。
- ▶ 【調査シーン】には【シーンプレイヤー】以外のPCも参加することができます。どのタイミングで場面に登場するかは【シーンプレイヤー】と相談して決めてください。

②情報項目の指定

- ▶ 【シーンプレイヤー】は、調査する【情報項目】を指定します。

③シチュエーションの決定と演出

- ▶ 【調査シーン】の具体的なシチュエーションを【シーンプレイヤー】が中心となって決めていきます。
- ▶ シチュエーションが決まったら、【シーンプレイヤー】が中心となって、具体的に場面を演出していきます。

④ライフタグの使用

- ▶ 【調査シーン】に参加したPCは、手札を1枚提出して、対応する数字の【ライフタグ】を演出します。
- ▶ 【ライフタグの使用】は、【調査シーン】のいつでも行なえます。

- ▶ 【ライフタグの使用】は、【調査シーン】に登場しているすべてのPCが行なえます。ただし、【シーンプレイヤー】以外のPCが【ライフタグの使用】を行なう場合は、必ず【シーンプレイヤー】の了承を得てから行なうようにしてください。
- ▶ ひとつの【調査シーン】において、ひとりのPCが【ライフタグの使用】を2回以上行なうことができます。また、複数のPCが1回ずつ【ライフタグの使用】を行なうことも可能です。ただし、ひとりのPCが同じ【ライフタグ】を複数使うことはできません。

⑤GMの判断

- ▶ GMは【ライフタグの使用】による演出が「場面や物語の流れに合っている」、「物語が盛り上がった」と判断した場合、【ライフタグの有効】を宣言します。
- ▶ GMによって【ライフタグの有効】が宣言された場合、調査を行なっている情報項目の【タグポイント】が1点上昇します。
- ▶ もし【ライフタグの使用】による演出が「場面や物語にそぐわない」とGMが判断した場合、GMは【ライフタグの無効】を宣言し、提出されたカードは提出元のPCの手札に戻ります。
- ▶ タグポイントは、【調査シーン】をまたいで累積します。

⑥手札の補充

- ▶ 【ライフタグの使用】が【有効】となったPCは山札からカードを1枚引きます。
- ▶ 【ライフタグの使用】を2回以上行なった場合、【有効】となったPCはその回数分、山札からカードを引いてください。
- ▶ 【タグポイント】が【必要タグ数】に達している場合は【⑦情報の判明】に移ります。

⑦情報の判明

- ▶ 【タグポイント】が【情報項目】の【必要タグ数】に達した場合、GMは【判明する情報】の内容をすべてのPCに公開します。

⑧シナリオタグの獲得

- ▶ すべてのPCは【情報項目】に設定された【シナリオタグ】を入手します。

⑨調査シーンの終了

- ▶ 【ライフタグの使用】に関わる一連の処理が終了したら、【調査シーン】は終了となります。
- ▶ 【調査シーン】が終了した段階で、すべての【情報項目】の内容が公開されている場合は【調査パートの終了】に移行します。
- ▶ まだ公開されていない【情報項目】がある場合は、次の【調査シーン】を始めてください。

調査パートの終了

- ▶ すべての【情報項目】が開示されたら、【調査パート】は終了となります。

③アクションフェイズ

- ▶ 【アクションフェイズ】では、【移動タイミング】、【準備タイミング】、【攻撃タイミング】を順番に行ないます。
- ▶ これらのタイミングは任意でスキップすることができますが、順番を入れ替えることはできません。

移動タイミング

- ▶ 【アクションキャラクター】は【基本移動】を宣言することで、【移動値】回まで【移動】を繰り返すことができます。
- ▶ 【アクションキャラクター】は【全力移動】を宣言することで、【移動値】+1回まで【移動】を繰り返すことができます。【全力移動】を行なった場合、次の【準備タイミング】は自動的にスキップとなります。
- ▶ 種類を問わず、キャラクターの【移動】は1マスずつ行ないます。移動を繰り返す途中で、各キャラクターは【移動値】や効果で設定された回数に達する前に移動を中止することが可能です。

準備タイミング

- ▶ 【アクションキャラクター】は【特技】か【準備タイミングを消費すること】と記載されている【武装】からひとつを選択して使用します。

攻撃タイミング

- ▶ 【アクションキャラクター】は、使用する【武装】を宣言し、【武装】に対応するスーツの手札を1枚提出します。
- ▶ 使用する【武装】に【威力】が設定されている場合、敵に対して【武装攻撃】を行ないます。
- ▶ 使用する【武装】が【威力：-】の場合、即座に【効果】の内容を適用してください。
- ▶ 【武装攻撃】や【効果】の適用後、【武装】の使用で提出したカードと同じ数値のカードが手札にある場合、その手札を提出することで【武装】の追加使用が可能です。

④終了フェイズ

- ▶ 【戦闘】に参加しているすべてのキャラクターが【行動済み】になると、【終了フェイズ】となります。
- ▶ すべてのPLは山札からカードを2枚まで引いて手札に加えることができます。
- ▶ GMは、【PC人数×2】枚まで引いて手札に加えることができます。
- ▶ すべてのPLは、ほかのPLと手札を1枚交換できます。
- ▶ 【終了フェイズ】のすべての処理が終わったら、【①開始フェイズ】に戻って【ラウンド進行】を続けてください。

武装攻撃

【武装】の使用

- ▶ 【アクションキャラクター】は使用する【武装】を宣言します。

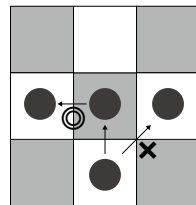
対象の決定

- ▶ 【アクションキャラクター】は、【射程】内に存在するキャラクターから、攻撃する【対象】を選びます。
- ▶ 【アクションキャラクター】は、【対象】を決定せずに【武装攻撃】を行なうことで、敵にダメージを与えることなく【武装】の【効果】のみを受けることが可能です。この行動を【クイックプレス】と呼びます。

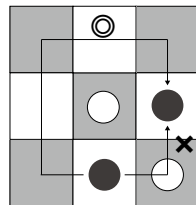
リアクションフェイズ

- ▶ 【武装攻撃】の【対象】となったキャラクターは、【緊急回避】か【武装の使用】のどちらかを選んで行ないます。

キャラクターの移動



移動は隣接するマスにのみ可能。斜めのマスに移動する場合、【移動値】2が必要となる。



ほかのキャラクターが存在するマスを通り抜けることはできない。

ラウンドの流れ



- ▶ 【対象】となったキャラクターは、【リアクションフェイズ】を放棄することもできます。
- ▶ 【緊急回避】を選んだ場合、【リアクションフェイズ】を行なうキャラクターは、使用された【武装】の【回避コスト】に等しい枚数のカードを手札から提出することで、その攻撃を回避できます。
- ▶ 【緊急回避】を行なった場合、【ダメージ計算】は発生しません。
- ▶ 【武装の使用】を選んだ場合、【リアクションフェイズ】を行なうキャラクターは、【種別：R】の【武装】からひとつを選び、使用を宣言します。その後、対応するスーツのカード1枚を手札から提出してください。
- ▶ 【種別：R】の【武装】も【追加使用】が可能です。ただし、【追加使用】できる【武装】も【種別：R】のみとなります。

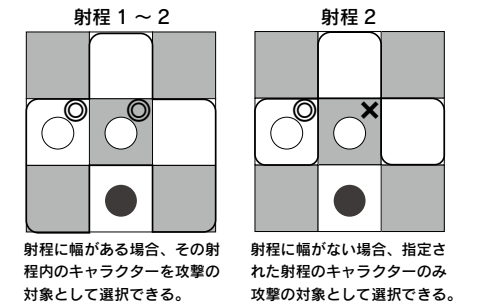
ダメージ計算

- ▶ 【アクションキャラクター】は、【武装攻撃】に使用した【武装】の【威力】に書かれた数字と、【特技】やほかの【武装】で増加する値を足してください。すべての効果を足した値を【最終威力】と呼びます。
- ▶ 【武装攻撃】の【対象】となったキャラクターが【リアクションフェイズ】で「ダメージを減らす」効果の【武装】を使用している場合、【最終威力】から指定された数値を減らします。これらの計算をすべて行なった値が【ダメージ】となります。
- ▶ 【武装攻撃】の【対象】となったキャラクターは【HP】を【ダメージ】点減少させます。

追加効果

- ▶ 【武装】にはダメージを与えるだけでなく、さまざまな【追加効果】が発生するものがあります。
- ▶ 【ダメージ計算】後に複数のキャラクターの【追加効果】が発生した場合、【アクションキャラクター】→【対象】となったキャラクターの順番で処理します。

武装の射程



武装少女RPG プリンセス プリンセス PRINCESS WIND

キャラクターシート

キャラクター名

年齢

性別

消費経験点

イラスト・メモ等
紺碧のシンデレラ

プレイヤー名:

ライフタグ

- ①趣味
- ②特技
- ③熱中しているもの
- ④得意科目
- ⑤苦手科目
- ⑥委員会
- ⑦部活
- ⑧アルバイト
- ⑨好きな食べ物
- ⑩将来の夢
- ⑪志望動機
- ⑫悩みこと
- ⑬思い出

パーソナルプレーヤー

- プレシャスギアの形状
- アクセサリ
- 髪型
- イメージカラー
- コネクション①
- コネクション②

特技

特技名	消費TP	効果	参照
クイックリロード	2	自分は山札から1枚引いて手札に加える。	P90
オーバークロック	3	自分は山札から2枚引いて手札に加える。この特技は1シナリオに1回まで使用可能である。	P89
エンハンスウェポン	3	このアクションフェイズの間、自分が使用するすべての武装の威力に+3する。この特技は1シナリオに1回まで使用可能である。	P89

プリンセスコア

プリンセスコア名	最大HP	最大TP	SS値	移動値
サンドリヨン	50	15	5	2
特殊機能	効果			参照
時限換装	キャラクター作成時、バリエーションをひとつ作成する。自分は戦闘中の好きなタイミングでこの特殊機能の使用を宣言することで、1ターンの間、好きなバリエーションに武装を変更する。このとき、そのバリエーションのすべての武装の回避コストに+1する。この特殊機能は1シナリオに1回まで使用可能である。			P81
アップデート特典	効果			参照

武装

部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
自動取得	タックル	A	5	1	1	自身の手札1枚を捨てることで使用できる。自分は、対象決定直前に【移動値】を1として移動を行なうことができる。	P93
自動取得	クロスユニゾン	A	効果	効果	効果	ジョーカー1枚を提出することで使用できる。味方全員は、自身が装備している種別Aの好きな武装(クロスユニゾン以外)をひとつ選び、手札を提出せずに武装攻撃を行なえる。順番は相談して自由に決めること。この武装の効果による攻撃後、味方全員はカードを1枚引く。この武装は、ほかの武装と組み合わせて使用できない。1シナリオに1回まで使用可能。	P93
ライト	ストライクソード	A	7	1~2	2	自分は、対象決定直前に【移動値】を1として移動を行なうことができる。この武装の効果で移動を行なう際、自分は衝突によるダメージを受けない。	P94
レフト	コスモスブレイド	A	5	1~2	2	自分はこの武装による武装攻撃の終了後、山札から2枚まで引いて手札に加えることができる。そうした場合、自分の手札を1枚選び捨てる。	P94
トップス	ソードウイング	A	6	1~2	2	この武装攻撃の終了時からアクションフェイズが終わるまでの間、自分は射程に1を含む武装による武装攻撃で敵にダメージを与えるたび、山札から1枚引いて手札に加える。	P98
ボトムス	アサルトレッグ	A	8	1	2	自分は、対象決定直前に【移動値】を2として移動を行なうことができる。この武装の効果で移動を行なう際、自分は衝突によるダメージを受けない。	P100

ウイングドライブ

ウイングドライブ名	タイミング	効果	参照
ブルーウイング	アクションフェイズ	自分は即座に山札からカードを2枚引き、手札に加える。さらに、自分はこのアクションフェイズの間、カードの数字に関係なく、追加で3回まで武装を使用することができる。ただし、この効果で同じ武装を2回以上使用することはできない。	P103

武装少女RPG プリンセス ウィング

キャラクターシート

キャラクター名

年齢

性別

消費経験点

イラスト・メモ等
翠緑のマッチ売り

プレイヤー名:

ライフタグ

- ①趣味
- ②特技
- ③熱中しているもの
- ④得意科目
- ⑤苦手科目
- ⑥委員会
- ⑦部活
- ⑧アルバイト
- ⑨好きな食べ物
- ⑩将来の夢
- ⑪志望動機
- ⑫悩みごと
- ⑬思い出

パーソナルプレーヤー

- プレシャスギアの形状
- アクセサリ
- 髪型
- イメージカラー
- コネクション①
- コネクション②

特技

特技名	消費TP	効果	参照
ウェポンコントロール	3	このアクションフェイズの間、好きな武装ひとつの回避コストに+1する。	P89
チャージショット	1	このアクションフェイズの間、好きな武装ひとつの威力に+3する。	P91
マルチロック	3	自分はこのアクションフェイズの間、射程範囲内に存在するキャラクターのうち、好きな数のキャラクターを対象として選択できる。この特技は1シナリオに1回まで使用可能である。	P91

プリンセスコア

プリンセスコア名	最大HP	最大TP	SS値	移動値
マッチセラー	60	20	3	1
特殊機能	効果			参照
超火力砲	戦闘中の好きなタイミングで、前後左右のうち、好きな方向をひとつ選ぶ。自分を起点として、選んだ方向のマス1列に存在する敵全員に15点のダメージを与える。この特殊機能は1シナリオに1回まで使用可能である。			P82
アップデート特典	効果			参照

武装

部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
自動取得	タックル	A	5	1	1	自身の手札1枚を捨てることで使用できる。自分は、対象決定直前に「移動値」を1として移動を行なうことができる。	P93
自動取得	クロスユニゾン	A	効果	効果	効果	ジョーカー1枚を提出することで使用できる。味方全員は、自身が装備している種別Aの好きな武装(クロスユニゾン以外)をひとつ選び、手札を提出せずに武装攻撃を行なえる。順番は相談して自由に決めること。この武装の効果による攻撃後、味方全員はカードを1枚引く。この武装は、ほかの武装と組み合わせて使用できない。1シナリオに1回まで使用可能。	P93
ライト	スナイパーライフル	A	9	5~8	2	自分は、この武装の使用時、追加で自身の手札を1枚捨てることのできる。そうした場合、このアクションフェイズの間、この武装の回避コストを+1する。	P96
レフト	グラヴィティバレル	A	6	5~6	2	この武装による武装攻撃でダメージを受けた対象は、1ターンの間、緊急回避に必要な回避コストがすべて+1される。	P96
トップス	ヘッドギアセンサー	P	-	-	-	ライトに装備した武装の回避コストを+1する。	P99
ボトムス	デイスチャージャー	A	-	-	-	自分が次の武装攻撃で使用する種別Aの武装の威力を+5、回避コストを+1する。	P101

ウイングドライブ

ウイングドライブ名	タイミング	効果	参照
グリーンウイング	リアクションフェイズ	自分は即座に山札からカードを2枚引き、手札に加える。さらに、自分はこのアクションフェイズの間、緊急回避に必要なコストが0になる。	P103



キャラクターシート

イラスト・メモ等
輝光のラプンツェル

キャラクター名

年齢

性別

消費経験点

プレイヤー名:

ライフタグ

- ①趣味
- ②特技
- ③熱中しているもの
- ④得意科目
- ⑤苦手科目
- ⑥委員会
- ⑦部活
- ⑧アルバイト
- ⑨好きな食べ物
- ⑩将来の夢
- ⑪志望動機
- ⑫悩みごと
- ⑬思い出

パーソナルプレーヤー

- プレシャスギアの形状
- アクセサリ
- 髪型
- イメージカラー
- コネクション①
- コネクション②

特技

特技名	消費TP	効果	参照
ラピッドムーブ	1	自分は【移動値】を2として移動を行なう。ただし、この特技の効果で敵に衝突することはできない。	P91
プロクレイム	3	山札の上から、味方の人数と同じ枚数を表向きにする。その後、この特技の効果で表向きとなったカードをそれぞれ1枚ずつ、各味方に配る。この特技は1シナリオに1回まで使用可能である。	P91
エンハンスウェポン	3	このアクションフェイズの間、自分が使用するすべての武装の威力に+3する。この特技は1シナリオに1回まで使用可能である。	P89

プリンセスコア

プリンセスコア名	最大HP	最大TP	SS値	移動値
ラプンツェル	45	15	6	2
特殊機能	効果			参照
急速変形	キャラクター作成時、バリエーションをひとつ作成する。自分のアクションフェイズ中の好きなタイミングに手札を1枚捨てることで、好きなバリエーションに武装を変更することができる。武装を変更した直後、自分は【移動値】を2として移動を行なうことができる。自分のアクションフェイズ終了時、キャラクターシートの武装に武装を戻さなければならない。			P83
アップデート特典	効果			参照

武装

部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
自動取得	タックル	A	5	1	1	自身の手札1枚を捨てることで使用できる。自分は、対象決定直前に【移動値】を1として移動を行なうことができる。	P93
自動取得	クロスユニゾン	A	効果	効果	効果	ジョーカー1枚を提出することで使用できる。味方全員は、自身が装備している種別Aの好きな武装(クロスユニゾン以外)をひとつ選び、手札を提出せずに武装攻撃を行なえる。順番は相談して自由に決めること。この武装の効果による攻撃後、味方全員はカードを1枚引く。この武装は、ほかの武装と組み合わせて使用できない。1シナリオに1回まで使用可能。	P93
ライト	ストライクソード	A	7	1~2	2	自分は、対象決定直前に【移動値】を1として移動を行なうことができる。この武装の効果で移動を行なう際、自分は衝突によるダメージを受けない。	P94
レフト	ストライクソード	A	7	1~2	2	自分は、対象決定直前に【移動値】を1として移動を行なうことができる。この武装の効果で移動を行なう際、自分は衝突によるダメージを受けない。	P94
トップス	セラフィックフェザー	A	6	2~4	2	この武装による武装攻撃の終了後、捨て札置き場から自分の手札にあるカードと同じ数字を持つカード(ジョーカーを除く)を1枚選び、自分の手札に加えることができる。1アクションフェイズに1回まで使用可能。	P98
ボトムス	クリアブーツ	P	-	-	-	自分の【移動値】を+2する。	P101

ウイングドライブ

ウイングドライブ名	タイミング	効果	参照
イエローウイング	行動フェイズ	自分は即座に山札からカードを2枚引き、手札に加える。その後、自分は追加でアクションフェイズを行なう。この効果によるアクションフェイズは、行動済みでも行なうことができ、この効果によるアクションフェイズでは自分は行動済みにならない。	P103

武装少女RPG プリンセス ウィング

キャラクターシート

イラスト・メモ等
深紅の赤ずきん

キャラクター名

年齢

性別

消費経験点

プレイヤー名：

ライフタグ

- | | |
|-----------|---------|
| ①趣味 | ⑥委員会 |
| ②特技 | ⑦部活 |
| ③熱中しているもの | ⑧アルバイト |
| ④得意科目 | ⑨好きな食べ物 |
| ⑤苦手科目 | ⑩将来の夢 |
| ⑪志望動機 | |
| ⑫悩みこと | |
| ⑬思い出 | |

パーソナルフレーバー

- | | |
|------------|---------|
| プレシャスギアの形状 | イメージカラー |
| アクセサリ | コネクション① |
| 髪型 | コネクション② |

特技

特技名	消費TP	効果	参照
クイックリロード	2	自分は山札から1枚引いて手札に加える。	P90
チャージショット	1	このアクションフェイズの間、好きな武装ひとつの威力に+3する。	P91
エンハンスウエポン	3	このアクションフェイズの間、自分が使用するすべての武装の威力に+3する。この特技は1シナリオに1回まで使用可能である。	P89

プリンセスコア

プリンセスコア名	最大HP	最大TP	SS値	移動値
スカーレットフード	40	10	7	3

特殊機能	効果	参照
高速機動	戦闘中の好きなタイミングで、山札から5枚引いて手札に加える。この特殊機能は1シナリオに1回まで使用可能である。	P84
アップデート特典	効果	参照

武装

部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
自動取得	タックル	A	5	1	1	自身の手札1枚を捨てることで使用できる。自分は、対象決定直前に【移動値】を1として移動を行なうことができる。	P93
自動取得	クロスユニゾン	A	効果	効果	効果	ジョーカー1枚を提出することで使用できる。味方全員は、自身が装備している種別Aの好きな武装(クロスユニゾン以外)をひとつ選び、手札を提出せずに武装攻撃を行なえる。順番は相談して自由に決めること。この武装の効果による攻撃後、味方全員はカードを1枚引く。この武装は、ほかの武装と組み合わせて使用できない。1シナリオに1回まで使用可能。	P93
ライト	クロスバスターライフル	A	5	3~5	2	自分はこの武装攻撃の終了後、追加で自身の手札を1枚捨てることができる。そうした場合、この武装をもう一度だけ使用して武装攻撃を行なう。この効果でこの武装を使用するとき、この武装の効果は発動できない。	P96
レフト	ウェディンググローブ	P	-	-	-	自分の武装攻撃によるダメージを+3する。	P97
トップス	ダブルバレルウイング	A	6	4~5	2	自分はこの武装攻撃の終了後、追加で自身の手札を1枚捨てることができる。そうした場合、この武装をもう一度だけ使用して武装攻撃を行なう。この効果でこの武装を使用するとき、この武装の効果は発動できない。	P98
ボトムス	アヴァロンライフル	A	6	3~4	2	自分はこの武装攻撃の終了後、追加で自身の手札を1枚捨てることができる。そうした場合、この武装をもう一度だけ使用して武装攻撃を行なう。この効果でこの武装を使用するとき、この武装の効果は発動できない。	P100

ウイングドライブ

ウイングドライブ名	タイミング	効果	参照
レッドウイング	アクションフェイズ	自分は即座に山札からカードを2枚引き、手札に加える。さらに、このアクションフェイズの間、自分が使用するすべての武装の威力に+3し、回避コストに+1する。	P103

武装少女RPG プリンセス ウィング

キャラクターシート

イラスト・メモ等
紫電の茨姫

キャラクター名

年齢

性別

消費経験点

プレイヤー名:

ライフタグ

- ①趣味
- ②特技
- ③熱中しているもの
- ④得意科目
- ⑤苦手科目
- ⑥委員会
- ⑦部活
- ⑧アルバイト
- ⑨好きな食べ物
- ⑩将来の夢
- ⑪志望動機
- ⑫悩みごと
- ⑬思い出

パーソナルプレーヤー

- プレシャスギアの形状
- アクセサリ
- 髪型
- イメージカラー
- コネクション①
- コネクション②

特技

特技名	消費TP	効果	参照
エンハンスアーマー	2	このアクションフェイズにて、自分が敵に衝突した時、自分は衝突によるダメージを受けない。	P89
ウェポンコントロール	3	このアクションフェイズの間、好きな武装ひとつの回避コストに+1する。	P89
オーバークロック	3	自分は山札から2枚引いて手札に加える。この特技は1シナリオに1回まで使用可能である。	P89

プリンセスコア

プリンセスコア名	最大HP	最大TP	SS値	移動値
スリーピングビューティー	50	10	5	3
特殊機能	効果			参照
発光	自分は、戦闘中の好きなタイミングでこの特殊機能の使用を宣言することで、1ターンの間、自分は緊急回避に必要なコストが-1される(回避コストの最低値は0)。さらに、この効果が発動している間、自分が衝突したとき、衝突によって敵が受けるダメージは+3される。この特殊機能は1シナリオに1回まで使用可能である。			P85
アップデート特典	効果			参照

武装

部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
自動取得	タックル	A	5	1	1	自身の手札1枚を捨てることで使用できる。自分は、対象決定直前に【移動値】を1として移動を行なうことができる。	P93
自動取得	クロスユニゾン	A	効果	効果	効果	ジョーカー1枚を提出することで使用できる。味方全員は、自身が装備している種別Aの好きな武装(クロスユニゾン以外)をひとつ選び、手札を提出せずに武装攻撃を行なえる。順番は相談して自由に決めること。この武装の効果による攻撃後、味方全員はカードを1枚引く。この武装は、ほかの武装と組み合わせて使用できない。1シナリオに1回まで使用可能。	P93
ライト	アバランシュナックル	A	6	1~2	2	この武装による武装攻撃でダメージを受けた対象は、1ターンの間、衝突によって受けるダメージが+3される。	P94
レフト	アバランシュナックル	A	6	1~2	2	この武装による武装攻撃でダメージを受けた対象は、1ターンの間、衝突によって受けるダメージが+3される。	P94
トップス	ファンングレイザー	A	4	1~3	3	この武装による武装攻撃でダメージを受けた対象は、1ターンの間、衝突によって受けるダメージが+3される。	P98
ボトムス	プラズマブースター	A	-	-	-	自分は、即座に【移動値】を4として移動を行なうことができる。	P101

ウイングドライブ

ウイングドライブ名	タイミング	効果	参照
バイオレットウイング	アクションリアクション	自分は即座に山札からカードを2枚引き、手札に加える。さらに、自分以外の味方全員は即座に山札からカードを1枚引く。その後、味方全員の【TP】を5点回復する。	P103

武装少女RPG プリンセス ウィング

キャラクターシート

キャラクター名

年齢

性別

消費経験点

イラスト・メモ等
漆黒のアリス

プレイヤー名：

ライフタグ

- ①趣味
- ②特技
- ③熱中しているもの
- ④得意科目
- ⑤苦手科目
- ⑥委員会
- ⑦部活
- ⑧アルバイト
- ⑨好きな食べ物
- ⑩将来の夢
- ⑪志望動機
- ⑫悩みごと
- ⑬思い出

パーソナルプレーヤー

- プレシャスギアの形状
- アクセサリ
- 髪型
- イメージカラー
- コネクション①
- コネクション②

特技

特技名	消費TP	効果	参照
フィールドオブローラー	3	次の自分のアクションフェイズまでの間、味方が武装攻撃の対象に選ばれたとき、武装攻撃の対象を自分ひとりに変更する。	P91
オーバークロック	3	自分は山札から2枚引いて手札に加える。この特技は1シナリオに1回まで使用可能である。	P89
ウェポンコントロール	3	このアクションフェイズの間、好きな武装ひとつの回避コストに+1する。	P89

プリンセスコア

プリンセスコア名	最大HP	最大TP	SS値	移動値
ワンダーアリス	60	10	4	2

特殊機能	効果	参照
並列換装	キャラクター作成時、バリエーションをふたつまで作成する。自分は戦闘中の好きなタイミングで自身の手札を1枚捨てることで、好きなバリエーションに武装を変更することができる。また、自分は戦闘中の好きなタイミングで、手札を捨てずにキャラクターシートの武装に武装を戻すことができる。	P86
アップデート特典	効果	参照

武装

部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
自動取得	タックル	A	5	1	1	自身の手札1枚を捨てることで使用できる。自分は、対象決定直前に【移動値】を1として移動を行なうことができる。	P93
自動取得	クロスユニゾン	A	効果	効果	効果	ジョーカー1枚を提出することで使用できる。味方全員は、自身が装備している種別Aの好きな武装(クロスユニゾン以外)をひとつ選び、手札を提出せずに武装攻撃を行なえる。順番は相談して自由に決めること。この武装の効果による攻撃後、味方全員はカードを1枚引く。この武装は、ほかの武装と組み合わせて使用できない。1シナリオに1回まで使用可能。	P93
ライト	ミルキイパラソル	A	8	1~2	2	この武装は、「種別R」の武装攻撃によるダメージ計算時、自分が受けるダメージを4点減らすことができる」として使用できる。	P95
レフト	バリアブルシールド	R	-	-	-	この武装攻撃によるダメージ計算時、自分が受けるダメージを6点減らすことができる。	P97
トップス	ミラーージュジャマー	R	-	-	-	自分はこの武装の使用直後、緊急回避を行なうことができる。その緊急回避を行なう際に必要な回避コストに-3する(回避コストの最低値は0)。1アクションフェイズに1回まで使用可能。	P99
ボトムス	スペアブスター	R	-	-	-	自分は山札から2枚引いて手札に加える。さらに、自分はこの武装の使用直後、緊急回避を行なうことができる。この武装は、1アクションフェイズに1回まで使用可能である。	P101

ウイングドライブ

ウイングドライブ名	タイミング	効果	参照
ブラックウイング	アクションフェイズ	自分は即座に山札からカードを2枚引き、手札に加える。さらに、自分はこのアクションフェイズの間、射程に関係なく対象を選ぶことができる。また、自分がこのアクションフェイズで最初に使用する武装の回避コストに+2する。	P103

武装少女RPG プリンセス プリンセス PRINCESS WIND

キャラクターシート

キャラクター名

年齢

性別

消費経験点

イラスト・メモ等
純白の白雪姫

プレイヤー名:

ライフタグ

- ①趣味
- ②特技
- ③熱中しているもの
- ④得意科目
- ⑤苦手科目
- ⑥委員会
- ⑦部活
- ⑧アルバイト
- ⑨好きな食べ物
- ⑩将来の夢
- ⑪志望動機
- ⑫悩みごと
- ⑬思い出

パーソナルプレーヤー

- プレシャスギアの形状
- アクセサリ
- 髪型
- イメージカラー
- コネクション①
- コネクション②

特技

特技名	消費TP	効果	参照
フィールドブルーラー	3	次の自分のアクションフェイズまでの間、味方が武装攻撃の対象に選ばれたとき、武装攻撃の対象を自分ひとりに変更する。	P91
クイックリロード	2	自分は山札から1枚引いて手札に加える。	P90
ウェポンコントロール	3	このアクションフェイズの間、好きな武装ひとつの回避コストに+1する。	P89

プリンセスコア

プリンセスコア名	最大HP	最大TP	SS値	移動値
スノウホワイト	40	20	6	2

特殊機能	効果	参照
二段階換装	キャラクター作成時、バリエーションをふたつまで作成する。自分は戦闘中の好きなタイミングで、好きなバリエーションに武装を変更することができる。この効果で武装を変更した場合、自分はこの戦闘中、変更前のシートには武装を変更できない。	P87
アップデート特典	効果	参照

武装

部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
自動取得	タックル	A	5	1	1	自身の手札1枚を捨てることで使用できる。自分は、対象決定直前に【移動値】を1として移動を行なうことができる。	P93
自動取得	クロスユニゾン	A	効果	効果	効果	ジョーカー1枚を提出することで使用できる。味方全員は、自身が装備している種別Aの好きな武装(クロスユニゾン以外)をひとつ選び、手札を提出せずに武装攻撃を行なえる。順番は相談して自由に決めること。この武装の効果による攻撃後、味方全員はカードを1枚引く。この武装は、ほかの武装と組み合わせて使用できない。1シナリオに1回まで使用可能。	P93
ライト	リアクティブアーマー	R	-	-	-	武装攻撃によって、自分が15点以下のダメージを受けるとき、そのダメージを0点にすることができる。1シナリオに1回まで使用可能。	P97
レフト	リアクティブアーマー	R	-	-	-	武装攻撃によって、自分が15点以下のダメージを受けるとき、そのダメージを0点にすることができる。1シナリオに1回まで使用可能。	P97
トップス	セラフィックフェザー	A	6	2~4	2	この武装による武装攻撃の終了後、捨て札置き場から、自分の手札にあるカードと同じ数字を持つカード(ジョーカーを除く)を1枚選び、自分の手札に加えることができる。1アクションフェイズに1回まで使用可能。	P98
ボトムス	アドバンスドスラスター	A	-	-	-	自分は、山札から2枚引いて手札に加える。	P100

ウイングドライブ

ウイングドライブ名	タイミング	効果	参照
ホワイトウイング	アクションリアクション	自分は即座に山札からカードを2枚引き、手札に加える。さらに、自分以外の味方全員は即座に山札からカードを1枚引く。その後、味方全員の【HP】を10点回復する。	P103



バリエーションシート

キャラクター名	
プレイヤー名	
プリンセスコア	サンドリオン
バリエーション①：名称	
バリエーション②：名称	
バリエーション③：名称	

バリエーション①							
部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
ライト ♠	ディバイドセイバー	A	15	1	3	使用時、好きなスーツをひとつ選び、そのスーツのカードを好きな枚数手札から捨てることできる。対象決定直前に捨てた枚数を【移動値】として移動できる。自分は次の自分のアクションフェイズまで、緊急回避に必要な回避コストがすべて+1。	P95
レフト ♣	プラスチックフィンガー	A	20	1	1	使用時、好きなスーツをひとつ選び、そのスーツのカードを好きな枚数手札から捨てることできる。この武装の回避コストは捨てた枚数と同じだけ上昇する。自分は次の自分のアクションフェイズまで、緊急回避に必要な回避コストがすべて+1。	P95
トップス ♡	ソードウイング	A	6	1～2	2	この武装攻撃の終了時からアクションフェイズが終わるまでの間、自分は射程に1を含む武装による武装攻撃で敵にダメージを与えるたび、山札から1枚引いて手札に加える。	P98
ボトムス ◇	ハイヒールドロップ	A	10	1	2	このアクションフェイズで、自分がすでにほかの武装を使用していた場合、この武装の回避コストを+2する。	P101

バリエーション②							
部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
ライト ♠							
レフト ♣							
トップス ♡							
ボトムス ◇							

バリエーション③							
部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
ライト ♠							
レフト ♣							
トップス ♡							
ボトムス ◇							



バリエーションシート

キャラクター名	
プレイヤー名	
プリンセスコア	ラブンツェル
バリエーション①：名称	
バリエーション②：名称	
バリエーション③：名称	

バリエーション①							
部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
ライト ♠	スライドカノン	A	6	4～5	1	この武装の回避コストは、自分がこのアクションフェイズ中に移動したマスと同じ値だけ上昇する。ただし、自分のアクションフェイズ以外でこの武装を使用したとき、この武装の効果は発動されない。	P96
レフト ♣	スライドカノン	A	6	4～5	1	この武装の回避コストは、自分がこのアクションフェイズ中に移動したマスと同じ値だけ上昇する。ただし、自分のアクションフェイズ以外でこの武装を使用したとき、この武装の効果は発動されない。	P96
トップス ♡	ソニックウイング	A	5	1～2	2	この武装の威力は、[自分がこのアクションフェイズ中に移動したマス×3] 点だけ上昇する。ただし、自分のアクションフェイズ以外でこの武装を使用したとき、この武装の効果は発動されない。	P98
ボトムス ◇	オールレンジアシスター	A	-	-	-	自分が次の武装攻撃で使用する種別 A の武装の威力を+5、最低射程を-2、最高射程を+2する。	P100

バリエーション②							
部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
ライト ♠							
レフト ♣							
トップス ♡							
ボトムス ◇							

バリエーション③							
部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
ライト ♠							
レフト ♣							
トップス ♡							
ボトムス ◇							



バリエーションシート

キャラクター名	
プレイヤー名	
プリンセスコア	ワンダーアリス
バリエーション①：名称	
バリエーション②：名称	
バリエーション③：名称	

バリエーション①							
部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
ライト ♠	ギガンティアハンマー	A	8	1～2	1	自分はこの武装の使用時、好きなスーツをひとつ選び、そのスーツのカードを好きな枚数手札から捨てることことができる。そうした場合、この武装の威力は[捨てた枚数×8]点上昇する。	P94
レフト ♣	アブソリュートサイズ	A	9	1	2	この武装による武装攻撃でダメージを受けた対象は、自身の手札を1枚ランダムに選び、捨てなければならない。	P94
トップス ♡	フェザーブーメラン	A	4	1～3	3	この武装による武装攻撃でダメージを受けた対象は、自身の手札を1枚ランダムに選び、捨てなければならない。	P99
ボトムス ◇	スコープオンテイル	A	7	1～2	2	この武装による武装攻撃でダメージを受けた対象は、自身の手札を1枚ランダムに選び、捨てなければならない。	P100

バリエーション②							
部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
ライト ♠	アクセルハンドガン	A	5	3～4	2	自分はこの武装による武装攻撃の終了後、山札から2枚まで引いて手札に加えることができる。そうした場合、自分の手札を1枚選び捨てる。	P96
レフト ♣	アクセルハンドガン	A	5	3～4	2	自分はこの武装による武装攻撃の終了後、山札から2枚まで引いて手札に加えることができる。そうした場合、自分の手札を1枚選び捨てる。	P96
トップス ♡	セラフィックフェザー	A	6	2～4	2	この武装による武装攻撃の終了後、捨て札置き場から自分の手札にあるカードと同じ数字を持つカード（ジョーカーを除く）を1枚選び、自分の手札に加えることができる。1アクションフェイズに1回まで使用可能。	P98
ボトムス ◇	アドバンスドスラスター	A	-	-	-	自分は、山札から2枚引いて手札に加える。	P100

バリエーション③							
部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
ライト ♠							
レフト ♣							
トップス ♡							
ボトムス ◇							



バリエーションシート

キャラクター名	
プレイヤー名	
プリンセススコア	スノウホホワイト
バリエーション①：名称	
バリエーション②：名称	
バリエーション③：名称	

バリエーション①

部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
ライト ♠	ハイパーレーザーカノン	A	15	3～6	2	使用時、好きなスーツをひとつ選び、そのスーツのカードを好きな枚数手札から捨てることできる。この武装の威力は【捨てた枚数×5】点上昇する。自分は次の自分のアクションフェイズまで、緊急回避に必要な回避コストがすべて+1。	P96
レフト ♣	グラヴィティバレル	A	6	5～6	2	この武装による武装攻撃でダメージを受けた対象は、1ターンの間、緊急回避に必要な回避コストがすべて+1される。	P96
トップス ♡	ダイヤモンドビット	A	4	3～5	2	この武装攻撃の終了時からアクションフェイズが終わるまでの間、対象は緊急回避に必要な回避コストがすべて+1される。	P98
ボトムス ◇	スカートビット	A	5	4～6	2	この武装攻撃の終了時からアクションフェイズが終わるまでの間、対象は緊急回避に必要な回避コストがすべて+1される。	P100

バリエーション②

部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
ライト ♠	グレイジングクロー	A	9	1	2	この武装による武装攻撃に対して、緊急回避を行った対象は、緊急回避の直後に3点のダメージを受ける。	P94
レフト ♣	グレイジングクロー	A	9	1	2	この武装による武装攻撃に対して、緊急回避を行った対象は、緊急回避の直後に3点のダメージを受ける。	P94
トップス ♡	ソードウイング	A	6	1～2	2	この武装攻撃の終了時からアクションフェイズが終わるまでの間、自分は射程に1を含む武装による武装攻撃で敵にダメージを与えるたび、山札から1枚引いて手札に加える。	P98
ボトムス ◇	アサルトレッグ	A	8	1	2	自分は、対象決定直前に【移動値】を2として移動を行なうことができる。この武装の効果で移動を行なう際、自分は衝突によるダメージを受けない。	P100

バリエーション③

部位	武装名	種別	威力	射程	回避	効果	参照
ライト ♠							
レフト ♣							
トップス ♡							
ボトムス ◇							