기술

일반 공격

약펀치

거리 근

속도 5 | 피해 2

빠른 근거리 견제



v1.0 FIGHTING DUEL 01/20



기술

일반 공격

약펀치

거리 근

속도 5 | 피해 2

빠른 근거리 견제



v1.0 FIGHTING DUEL 02/20



기술

일반 공격

강펀치

거리 근

속도 3 | 피해 4

근거리 강타



v1.0 FIGHTING DUEL 03/20



기술

일반 공격

강펀치

거리 근

속도 3 | 피해 4

근거리 강타



v1.0 FIGHTING DUEL 04/20



기술

일반 공격

약킥

거리 근·중

속도 4 | 피해 2

근거리와 중거리 견제



v1.0 FIGHTING DUEL 05/20



기술

일반 공격

약킥

거리 근·중

속도 4 | 피해 2

근거리와 중거리 견제



v1.0 FIGHTING DUEL 06/20



기술

일반 공격

강킥

거리 근·중

속도 2 | 피해 5

느린 근·중거리 강타



v1.0 FIGHTING DUEL 07/20



기술

일반 공격

강킥

거리 근·중

속도 2 | 피해 5

느린 근·중거리 강타



v1.0 FIGHTING DUEL 08/20



기술

필살기

띄우기 공격

거리 근

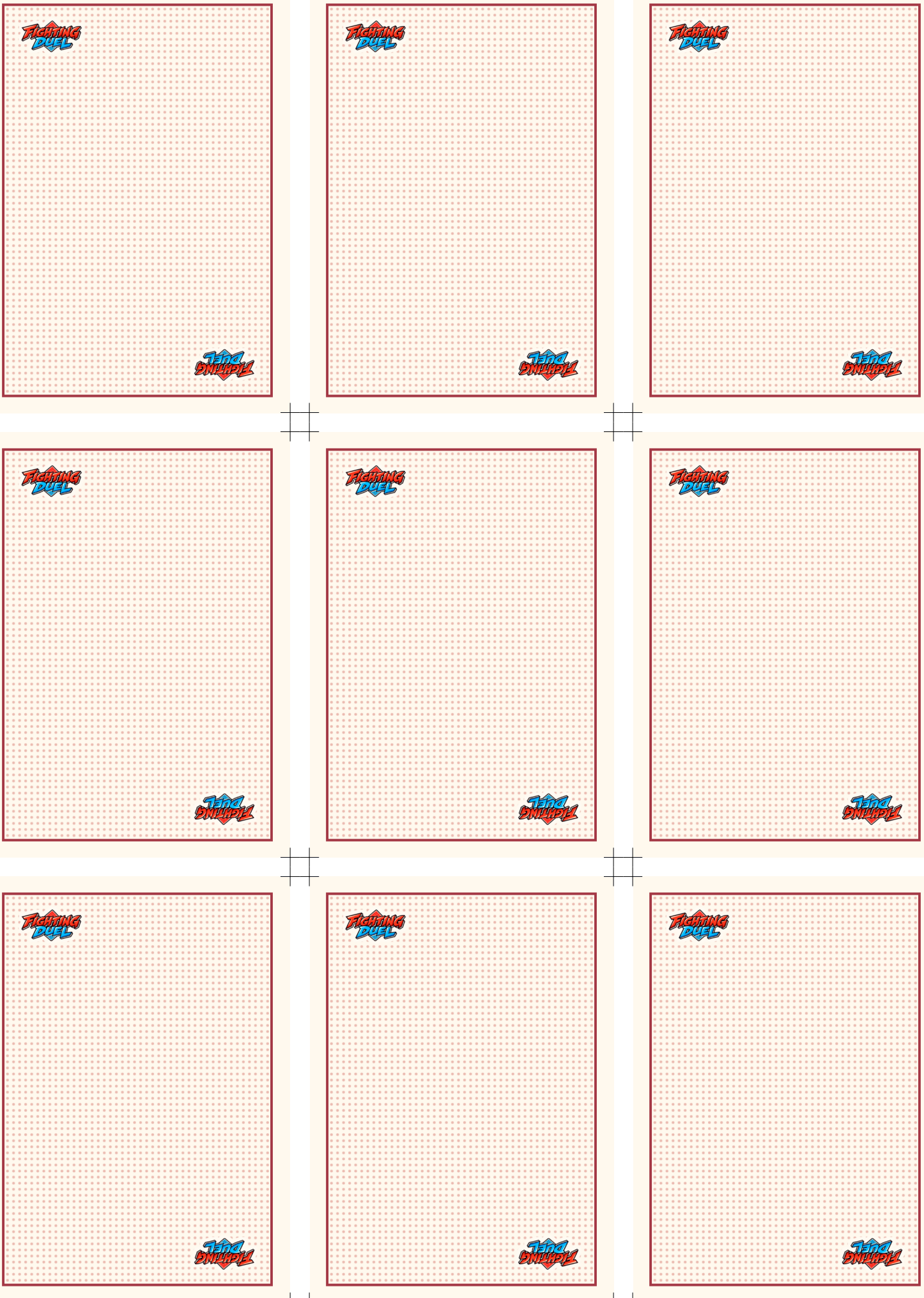
속도 3 | 피해 2

단독 적중 2턴 · 동시 적중 1턴 경직



v1.0 FIGHTING DUEL 09/20




FIGHTING DUEL

기술

필살기

띄우기공격

거리 근

속도 3 | 피해 2

단독 적중 2턴 · 동시 적중 1턴 경직



v1.0 FIGHTING DUEL 10/20

거리를 1단계 벌린다

속도 5 | 피해 —

거리 근·중

백스텝

이동

자신 이동

기술

필살기

장풍기

거리 전

속도 3 | 피해 3

점프에 회피 · 장풍끼리 상쇄



v1.0 FIGHTING DUEL 11/20

거리를 1단계 좁힌다

속도 5 | 피해 —

거리 중·원

대시

이동

자신 이동

기술

필살기

장풍기

거리 전

속도 3 | 피해 3

점프에 회피 · 장풍끼리 상쇄



v1.0 FIGHTING DUEL 12/20

거리를 1단계 벌린다

속도 5 | 피해 —

거리 근·중

백스텝

이동

자신 이동

기술

점프

점프 공격

거리 중

속도 3 | 피해 3

대공기 외 공격 회피 · 가드에 막힘
판정 후 1단계 접근



v1.0 FIGHTING DUEL 13/20

거리를 1단계 좁힌다

속도 5 | 피해 —

거리 중·원

대시

이동

자신 이동

기술

점프

점프 공격

거리 중

속도 3 | 피해 3

대공기 외 공격 회피 · 가드에 막힘
판정 후 1단계 접근



v1.0 FIGHTING DUEL 14/20

거리를 1단계 벌린다

속도 5 | 피해 —

거리 근·중

백스텝

이동

자신 이동

기술

잡기

잡기

거리 근

속도 3 | 피해 3

가드 무시 · 적중 시 원거리
잡기끼리 상쇄



v1.0 FIGHTING DUEL 15/20

타격·돌발실기 완전 방어
잡기에는 무효

속도 3 | 피해 —

거리 전

가드

기술

방어

기술

잡기

잡기

거리 근

속도 3 | 피해 3

가드 무시 · 적중 시 원거리
잡기끼리 상쇄



v1.0 FIGHTING DUEL 16/20

타격·돌발실기 완전 방어
잡기에는 무효

속도 3 | 피해 —

거리 전

가드

기술

방어

기술

필살기

대공기

거리 근 / 점프 전

속도 4 | 피해 3

점프 상대 전 거리 적중 · 1턴 경직
맞은 점프는 접근 불가



v1.0 FIGHTING DUEL 17/20

거리를 1단계 좁힌다

속도 5 | 피해 —

거리 중·원

대시

이동

자신 이동

기술

필살기

대공기

거리 근 / 점프 전

속도 4 | 피해 3

점프 상대 전 거리 적중 · 1턴 경직
맞은 점프는 접근 불가



v1.0 FIGHTING DUEL 18/20

거리를 1단계 벌린다

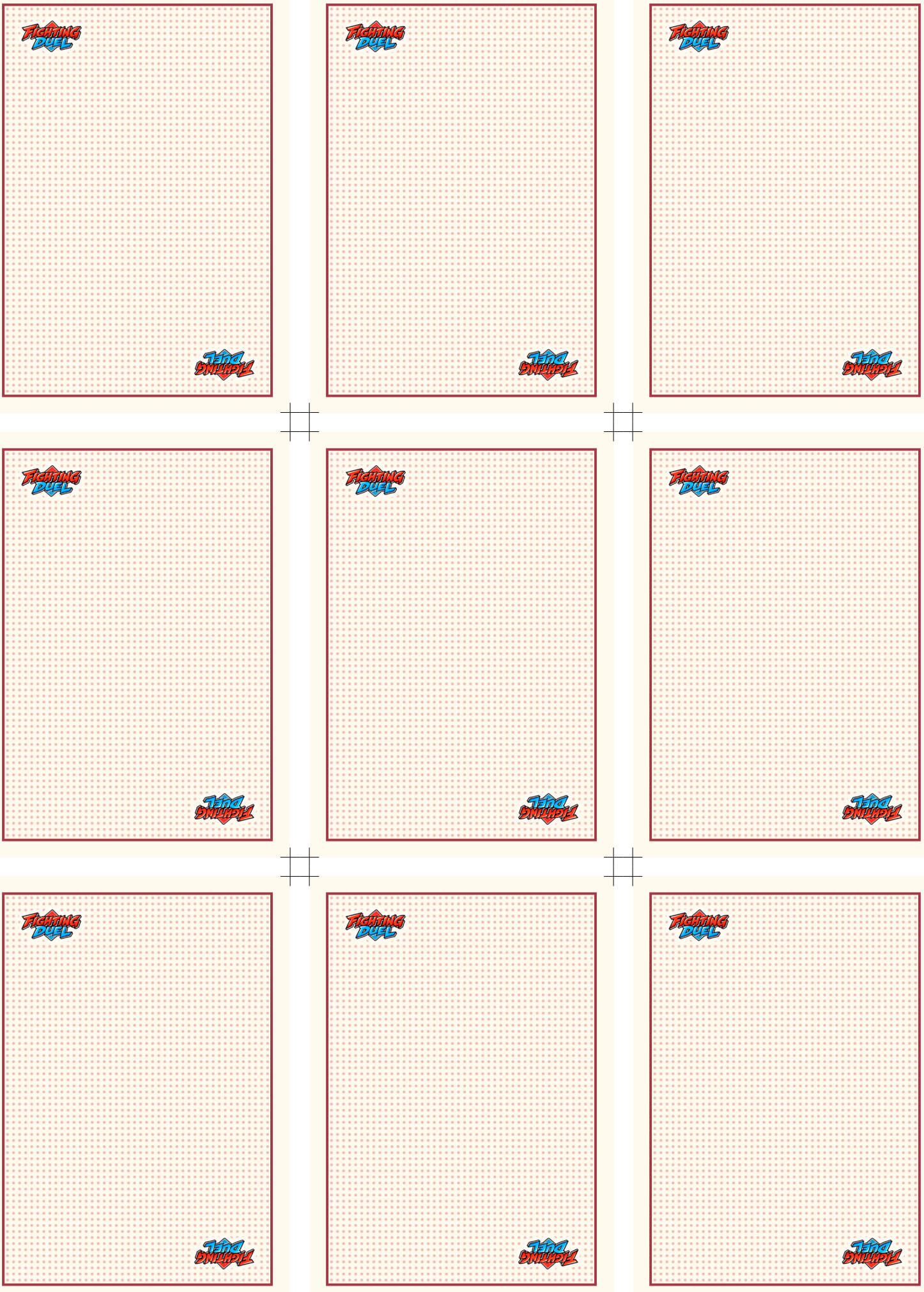
속도 5 | 피해 —

거리 근·중

백스텝

이동

자신 이동


FIGHTING DUEL





시작 · 턴 01 / 04

준비
각자 체력 20·같은 20장 덱. 덱을 따로 섞고 중거리에서 시작.

손패 선택
기본 4장. 선호에 따라 양쪽 모두 3~5장으로 정한다. 3장은 선택·대응 폭이 좁고, 5장은 넓다.

비공개 선택
손패 1장의 위·아래 행동 중 하나를 비공개로 골라 동시 공개. 초필살기·기 모으기는 이동 불가.

턴 마무리
낸 카드는 버림(충전 성공 제외). 정한 손패 수까지 보충. 덱이 비면 자기 버림 더미만 섞어 이어 뽑는다.

승패
턴 판정 후 체력 0인 쪽이 패배. 둘 다 0이면 무승부.

방어 · 대응 03 / 04

가드 / 잡기
잡기 2장 하단의 가드는 속도와 무관하게 타격·초필살기를 막는다. 잡기는 가드 무시, 근거리 피해 3·턴 끝 원거리. 잡기끼리는 상쇄.

장풍기
전 거리 피해 3. 점프에 회피되고 장풍기끼리는 상쇄.

점프 공격
이동 후 중거리에서만 피해 3. 대공기 외 공격(잡기·초필살기 포함) 회피, 가드에 막힘. 적중·헛침·가드 뒤 1단계 접근. 점프끼리는 서로 피하고 한 번만 접근.

대공기
근거리 피해 3. 점프 상대는 전 거리 피해 3·다음 1턴 경직. 맞은 점프는 접근하지 않는다.

체력 20–11 FIGHTING DUEL

20	HP
19	HP
18	HP
17	HP
16	HP
15	HP
14	HP
13	HP
12	HP
11	HP

체력 10–1 FIGHTING DUEL

10	HP
9	HP
8	HP
7	HP
6	HP
5	HP
4	HP
3	HP
2	HP
1	HP

거리 FIGHTING DUEL

근거리 NEAR

중거리 MID

원거리 FAR

속도 · 거리 02 / 04

사거리
근 → 중 → 원은 공용 거리. 범위 밖 행동도 선택 가능. 공격은 판정 때 사거리 밖이면 헛친다.

속도
큰 숫자가 먼저. 먼저 맞으면 느린 공격은 중단. 동속도 공격은 각자 사거리로 판정.

이동
대시: 중·원에서 1단계 접근. 백스텝: 근·중에서 1단계 후퇴. 속도 5. 양쪽 이동은 합산하며 근·원 밖으로 나가지 않는다.

이동 후 판정
이동과 공격이 동속도여도 이동부터. 바뀐 거리로 공격 사거리를 확인한다.

상성 우선
가드·점프·대공 대응·초필살기는 속도보다 특수 규칙을 우선한다.

현재 체력 ▼

현재 체력 ▼

경직 · 충전 04 / 04

경직
공격(잡기·초필살기 포함)끼리 한쪽만 맞으면 다음 1턴 행동 불가. 경직마다 손패 1장 비공개 버림·보충. 경직 중 일반 경직 추가 없음. 잡기·초필살기는 일반 경직을 주지 않는다.

띄우기 공격
단독 적중 2턴·동시 적중 1턴 경직. 재적중 시 새 횟수로 갱신.

기 모으기 · 충전
공격에 끊기지 않으면 앞면으로 따로 둬 충전. 손패·덱·버림 더미에서 제외·중복 불가. 초필살기 전까지 유지.

초필살기
충전 중에만 사용. 속도 특수. 이동 후 근·중이면 속도 무관 우선 피해 9·행동 중단. 가드·점프는 예외, 초필살기끼리는 동시 적중. 적중 시 턴 끝 원거리. 항상 사용·충전 카드 모두 버림.

현재 거리 ▼

기술

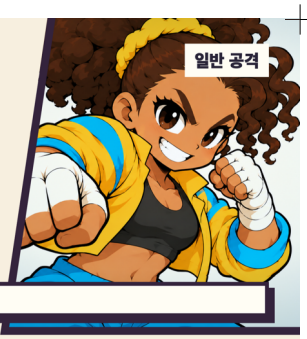
일반 공격

약펀치

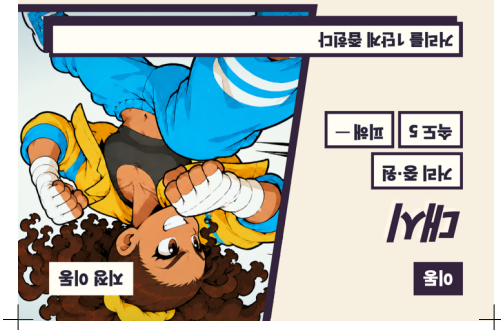
거리 근

속도 5 | 피해 2

빠른 근거리 견제



v1.0 FIGHTING DUEL 01/20



기술

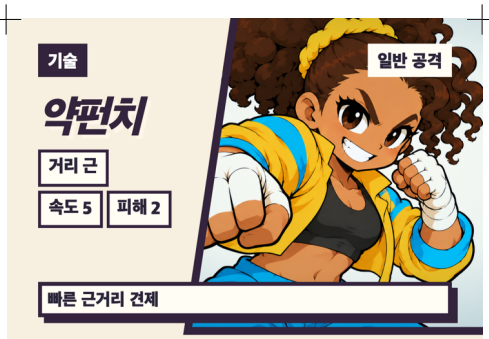
일반 공격

약펀치

거리 근

속도 5 | 피해 2

빠른 근거리 견제



v1.0 FIGHTING DUEL 02/20



기술

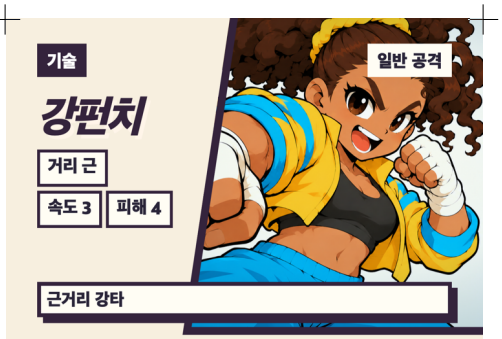
일반 공격

강펀치

거리 근

속도 3 | 피해 4

근거리 강타



v1.0 FIGHTING DUEL 03/20



기술

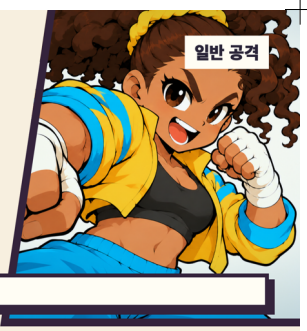
일반 공격

강펀치

거리 근

속도 3 | 피해 4

근거리 강타



v1.0 FIGHTING DUEL 04/20



기술

일반 공격

약킥

거리 근·중

속도 4 | 피해 2

근거리와 중거리 견제



v1.0 FIGHTING DUEL 05/20



기술

일반 공격

약킥

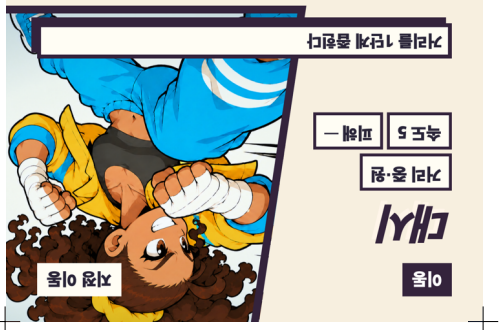
거리 근·중

속도 4 | 피해 2

근거리와 중거리 견제



v1.0 FIGHTING DUEL 06/20



기술

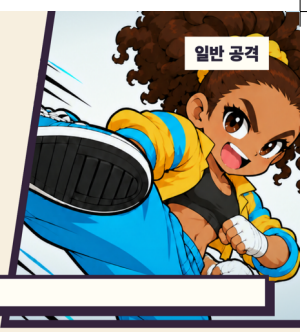
일반 공격

강킥

거리 근·중

속도 2 | 피해 5

느린 근·중거리 강타



v1.0 FIGHTING DUEL 07/20



기술

일반 공격

강킥

거리 근·중

속도 2 | 피해 5

느린 근·중거리 강타



v1.0 FIGHTING DUEL 08/20



기술

필살기

띄우기 공격

거리 근

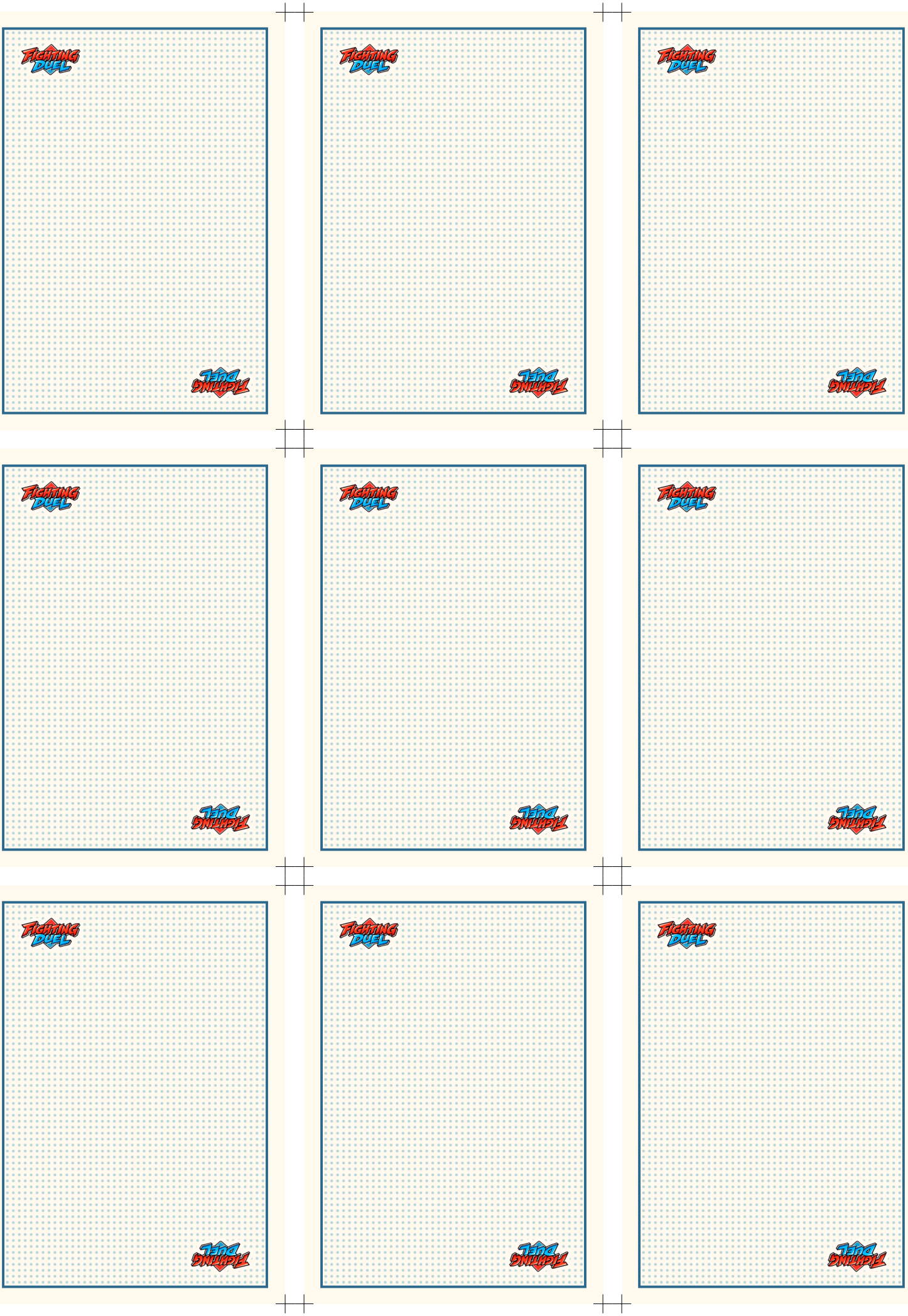
속도 3 | 피해 2

단독 적중 2턴 · 동시 적중 1턴 경직



v1.0 FIGHTING DUEL 09/20




FIGHTING DUEL

기술

필살기

띄우기공격

거리 근

속도 3 | 피해 2



단독 적중 2턴 · 동시 적중 1턴 경직

v1.0 FIGHTING DUEL 10/20

거리를 1단계 벌린다

속도 5 | 피해 —

거리 근·중

백스텝

이동

자신 이동

기술

필살기

장풍기

거리 전

속도 3 | 피해 3



점프에 회피 · 장풍끼리 상쇄

v1.0 FIGHTING DUEL 11/20

거리를 1단계 좁힌다

속도 5 | 피해 —

거리 중·원

대시

이동

자신 이동

기술

필살기

장풍기

거리 전

속도 3 | 피해 3



점프에 회피 · 장풍끼리 상쇄

v1.0 FIGHTING DUEL 12/20

거리를 1단계 벌린다

속도 5 | 피해 —

거리 근·중

백스텝

이동

자신 이동

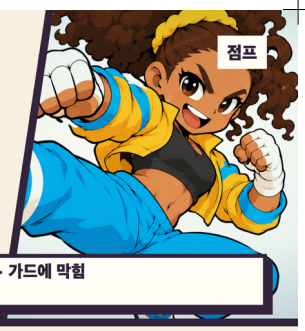
기술

점프

점프 공격

거리 중

속도 3 | 피해 3



대공기 외 공격 회피 · 가드에 막힘
판정 후 1단계 접근

v1.0 FIGHTING DUEL 13/20

거리를 1단계 좁힌다

속도 5 | 피해 —

거리 중·원

대시

이동

자신 이동

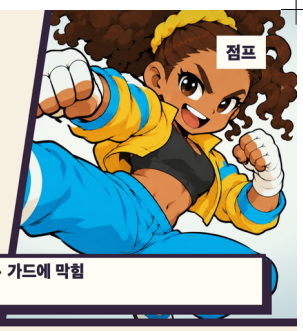
기술

점프

점프 공격

거리 중

속도 3 | 피해 3



대공기 외 공격 회피 · 가드에 막힘
판정 후 1단계 접근

v1.0 FIGHTING DUEL 14/20

거리를 1단계 벌린다

속도 5 | 피해 —

거리 근·중

백스텝

이동

자신 이동

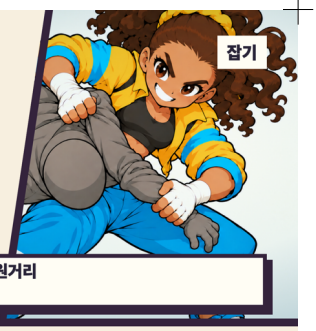
기술

잡기

잡기

거리 근

속도 3 | 피해 3



가드 무시 · 적중 시 원거리
잡기끼리 상쇄

v1.0 FIGHTING DUEL 15/20

타격·초필살기 완전 방어
잡기에는 무효

속도 3 | 피해 —

거리 전

가드

기술

방어

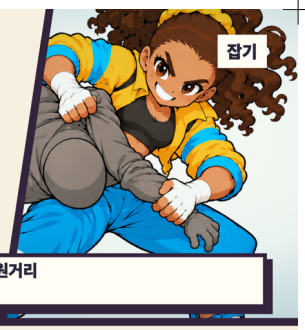
기술

잡기

잡기

거리 근

속도 3 | 피해 3



가드 무시 · 적중 시 원거리
잡기끼리 상쇄

v1.0 FIGHTING DUEL 16/20

타격·초필살기 완전 방어
잡기에는 무효

속도 3 | 피해 —

거리 전

가드

기술

방어

기술

필살기

대공기

거리 근 / 점프 전

속도 4 | 피해 3



점프 상대 전 거리 적중 · 1턴 경직
맞은 점프는 접근 불가

v1.0 FIGHTING DUEL 17/20

거리를 1단계 좁힌다

속도 5 | 피해 —

거리 중·원

대시

이동

자신 이동

기술

필살기

대공기

거리 근 / 점프 전

속도 4 | 피해 3



점프 상대 전 거리 적중 · 1턴 경직
맞은 점프는 접근 불가

v1.0 FIGHTING DUEL 18/20

거리를 1단계 벌린다

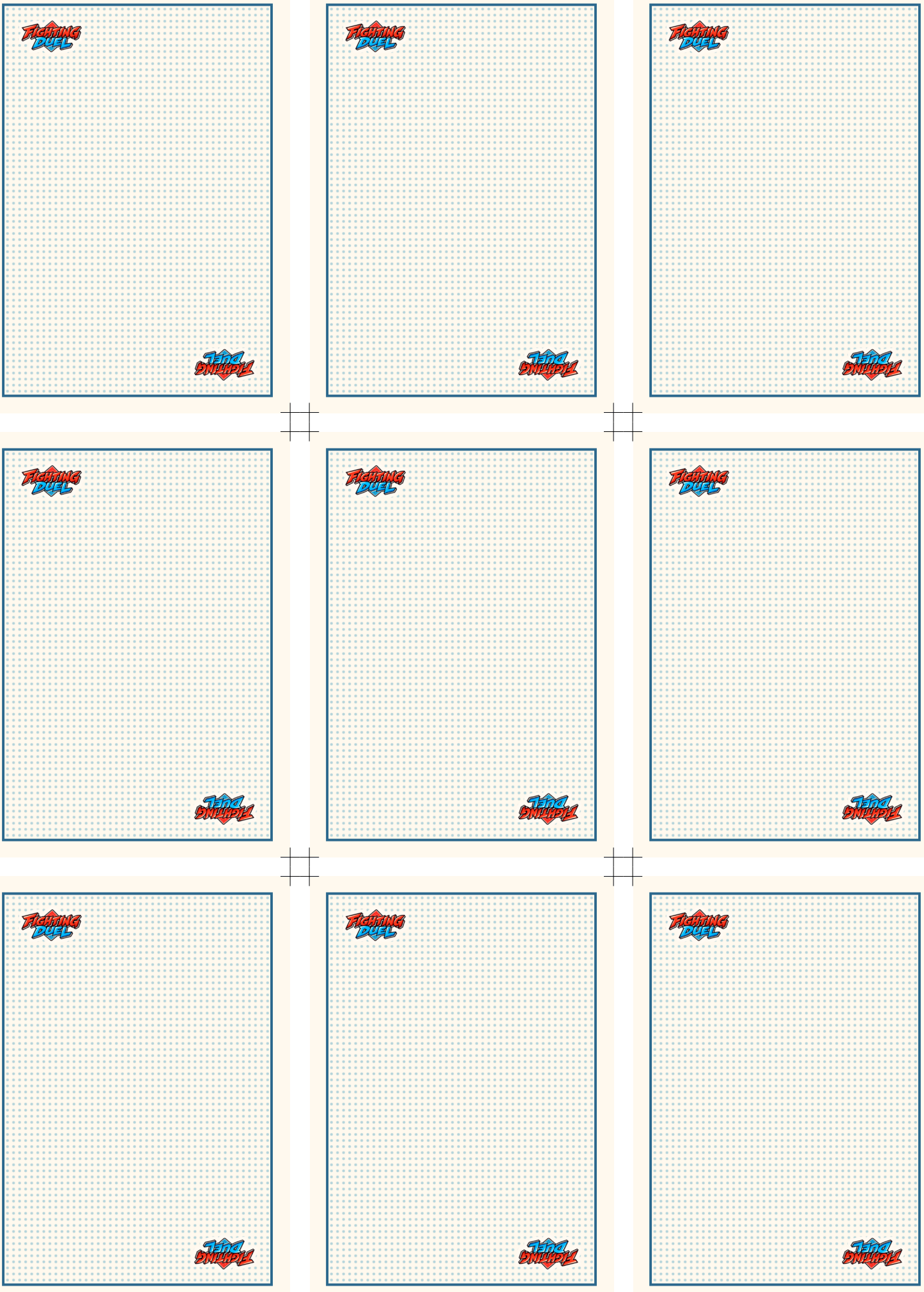
속도 5 | 피해 —

거리 근·중

백스텝

이동

자신 이동


FIGHTING DUEL





시작 · 턴 01 / 04

준비
각자 체력 20·같은 20장 덱. 덱을 따로 섞고 중거리에서 시작.

손패 선택
기본 4장. 선호에 따라 양쪽 모두 3~5장으로 정한다. 3장은 선택·대응 폭이 좁고, 5장은 넓다.

비공개 선택
손패 1장의 위·아래 행동 중 하나를 비공개로 골라 동시 공개. 초필살기·기 모으기는 이동 불가.

턴 마무리
낸 카드는 버림(충전 성공 제외). 정한 손패 수까지 보충. 덱이 비면 자기 버림 더미만 섞어 이어 뽑는다.

승패
턴 판정 후 체력 0인 쪽이 패배. 둘 다 0이면 무승부.

방어 · 대응 03 / 04

가드 / 잡기
잡기 2장 하단의 가드는 속도와 무관하게 타격·초필살기를 막는다. 잡기는 가드 무시, 근거리 피해 3·턴 끝 원거리. 잡기끼리는 상쇄.

장풍기
전 거리 피해 3. 점프에 회피되고 장풍기끼리는 상쇄.

점프 공격
이동 후 중거리에서만 피해 3. 대공기 외 공격(잡기·초필살기 포함) 회피, 가드에 막힘. 적중·헛침·가드 뒤 1단계 접근. 점프끼리는 서로 피하고 한 번만 접근.

대공기
근거리 피해 3. 점프 상대는 전 거리 피해 3·다음 1턴 경직. 맞은 점프는 접근하지 않는다.

체력 20–11 FIGHTING DUEL

20	HP
19	HP
18	HP
17	HP
16	HP
15	HP
14	HP
13	HP
12	HP
11	HP

체력 10–1 FIGHTING DUEL

10	HP
9	HP
8	HP
7	HP
6	HP
5	HP
4	HP
3	HP
2	HP
1	HP

거리 FIGHTING DUEL

근거리	NEAR
중거리	MID
원거리	FAR

속도 · 거리 02 / 04

사거리
근 → 중 → 원은 공용 거리. 범위 밖 행동도 선택 가능. 공격은 판정 때 사거리 밖이면 헛친다.

속도
큰 숫자가 먼저. 먼저 맞으면 느린 공격은 중단. 동속도 공격은 각자 사거리로 판정.

이동
대시: 중·원에서 1단계 접근. 백스텝: 근·중에서 1단계 후퇴. 속도 5. 양쪽 이동은 합산하며 근·원 밖으로 나가지 않는다.

이동 후 판정
이동과 공격이 동속도여도 이동부터. 바뀐 거리로 공격 사거리를 확인한다.

상성 우선
가드·점프·대공 대응·초필살기는 속도보다 특수 규칙을 우선한다.

현재 체력 ▼

현재 체력 ▼

경직 · 충전 04 / 04

경직
공격(잡기·초필살기 포함)끼리 한쪽만 맞으면 다음 1턴 행동 불가. 경직마다 손패 1장 비공개 버림·보충. 경직 중 일반 경직 추가 없음. 잡기·초필살기는 일반 경직을 주지 않는다.

띄우기 공격
단독 적중 2턴·동시 적중 1턴 경직. 재적중 시 새 횟수로 갱신.

기 모으기 · 충전
공격에 끊기지 않으면 앞면으로 따로 둬 충전. 손패·덱·버림 더미에서 제외·중복 불가. 초필살기 전까지 유지.

초필살기
충전 중에만 사용. 속도 특수. 이동 후 근·중이면 속도 무관 우선 피해 9·행동 중단. 가드·점프는 예외, 초필살기끼리는 동시 적중. 적중 시 턴 끝 원거리. 항상 사용·충전 카드 모두 버림.

현재 거리 ▼