



마그눔 오푸스

릴이 소리를 내며 멈췄다: “777”. 가상 아바타의 하얀 빛이 마치 에너지가 흡수되듯이 서버 뒤쪽의 아이스로 빨려 들어갔고, 눈 앞에 펼쳐진 수많은 인터페이스의 연료가 되어 빛이 번쩍이기 시작했다. 서버가 눈부시게 빛을 내기 전부터 서버에 침투한 침입자를 가두도록 설계된 공간에 노련해 보이는 침입자가 무력하게 둥둥 떠다니고 있었다.

클로이는 조금 더 가까이서 보려고 몸을 기울이며 두 눈을 크게 떴다. “...내 관심을 끄는 데 성공했군요, 믹스(Mx) 호리그.”

“내가 말했죠, 미스 베르트람, 이건 내 최고의 걸작이에요. 나의 마그눔 오푸스.”

이 PDF를 프린트하기 전에 프린터 설정에서 모든 여백을 제거하십시오.

노동기본권

이벤트

스택 맨 위 카드 3장을 폐기하고, 힙에서 3장의 카드를 스택에 넣고 섞는다. 카드 1장을 뽑는다. 이 이벤트를 폐기하는 대신 게임에서 제거한다.

2017년 유러피언 챔피언 Mike Sheehan이 디자인 함

2019 NISEI Illus. Krembler

노동기본권

이벤트

스택 맨 위 카드 3장을 폐기하고, 힙에서 3장의 카드를 스택에 넣고 섞는다. 카드 1장을 뽑는다. 이 이벤트를 폐기하는 대신 게임에서 제거한다.

2017년 유러피언 챔피언 Mike Sheehan이 디자인 함

2019 NISEI Illus. Krembler

노동기본권

이벤트

스택 맨 위 카드 3장을 폐기하고, 힙에서 3장의 카드를 스택에 넣고 섞는다. 카드 1장을 뽑는다. 이 이벤트를 폐기하는 대신 게임에서 제거한다.

2017년 유러피언 챔피언 Mike Sheehan이 디자인 함

2019 NISEI Illus. Krembler

클라우드 펀딩

리소스: 지저분함 - 가상

이 리소스가 설치될 때 30을 이 위에 놓는다. 남은 크레딧이 없을 경우, 폐기하고 카드 1장을 뽑는다. 당신의 차례가 시작될 때, 이 리소스로부터 10을 가져간다.

당신의 차례가 끝날 때, 이번 차례 중에 적어도 3번의 런에 성공했고 이 카드가 당신의 힙에 있을 경우, 당신은 모든 비용을 무시하고 이 리소스를 설치할 수 있다.

2017년 GenCon 챔피언 Sam Suied이 디자인 함

2019 NISEI Illus. Patrick Burk/Mark Chandler

클라우드 펀딩

리소스: 지저분함 - 가상

이 리소스가 설치될 때 30을 이 위에 놓는다. 남은 크레딧이 없을 경우, 폐기하고 카드 1장을 뽑는다. 당신의 차례가 시작될 때, 이 리소스로부터 10을 가져간다.

당신의 차례가 끝날 때, 이번 차례 중에 적어도 3번의 런에 성공했고 이 카드가 당신의 힙에 있을 경우, 당신은 모든 비용을 무시하고 이 리소스를 설치할 수 있다.

2017년 GenCon 챔피언 Sam Suied이 디자인 함

2019 NISEI Illus. Patrick Burk/Mark Chandler

클라우드 펀딩

리소스: 지저분함 - 가상

이 리소스가 설치될 때 30을 이 위에 놓는다. 남은 크레딧이 없을 경우, 폐기하고 카드 1장을 뽑는다. 당신의 차례가 시작될 때, 이 리소스로부터 10을 가져간다.

당신의 차례가 끝날 때, 이번 차례 중에 적어도 3번의 런에 성공했고 이 카드가 당신의 힙에 있을 경우, 당신은 모든 비용을 무시하고 이 리소스를 설치할 수 있다.

2017년 GenCon 챔피언 Sam Suied이 디자인 함

2019 NISEI Illus. Patrick Burk/Mark Chandler

2 **색전**

개선

당신의 차례가 시작될 때, 당신은 10을 지불하여 이 개선 위에 파워 카운터 1개를 놓을 수 있다.

성공적인 런이 있을 경우, 이 개선 위에 호스팅된 파워 카운터 하나를 제거한다.

호스팅된 파워 카운터: 런을 종료한다. 이 능력은 이 서버에 런 중일 때만 사용할 수 있다.

2016년 GenCon 챔피언 Dan D'Argenio이 디자인 함

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

2 **색전**

개선

당신의 차례가 시작될 때, 당신은 10을 지불하여 이 개선 위에 파워 카운터 1개를 놓을 수 있다.

성공적인 런이 있을 경우, 이 개선 위에 호스팅된 파워 카운터 하나를 제거한다.

호스팅된 파워 카운터: 런을 종료한다. 이 능력은 이 서버에 런 중일 때만 사용할 수 있다.

2016년 GenCon 챔피언 Dan D'Argenio이 디자인 함

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

2 **색전**

개선

당신의 차례가 시작될 때, 당신은 10을 지불하여 이 개선 위에 파워 카운터 1개를 놓을 수 있다.

성공적인 런이 있을 경우, 이 개선 위에 호스팅된 파워 카운터 하나를 제거한다.

호스팅된 파워 카운터: 런을 종료한다. 이 능력은 이 서버에 런 중일 때만 사용할 수 있다.

2016년 GenCon 챔피언 Dan D'Argenio이 디자인 함

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

3

슬롯머신

러너가 이 아이스와 대면했을 때, 스택 맨 위 카드를 맨 밑에 넣고, 스택 맨 위 카드 3장을 공개한다.

- ↳ 러너는 30을 잃는다.
- ↳ 공개된 카드 중 2장 이상의 카드가 같은 타입일 경우, 30을 얻는다.
- ↳ 공개된 카드 중 3장 이상의 카드가 같은 타입일 경우, 설치된 카드에 발전 토권을 3개 놓는다.

2017년 월드 챔피언 Jess Horig이 디자인 함



5

3

슬롯머신

러너가 이 아이스와 대면했을 때, 스택 맨 위 카드를 맨 밑에 넣고, 스택 맨 위 카드 3장을 공개한다.

- ↳ 러너는 30을 잃는다.
- ↳ 공개된 카드 중 2장 이상의 카드가 같은 타입일 경우, 30을 얻는다.
- ↳ 공개된 카드 중 3장 이상의 카드가 같은 타입일 경우, 설치된 카드에 발전 토권을 3개 놓는다.

2017년 월드 챔피언 Jess Horig이 디자인 함



5

3

슬롯머신

러너가 이 아이스와 대면했을 때, 스택 맨 위 카드를 맨 밑에 넣고, 스택 맨 위 카드 3장을 공개한다.

- ↳ 러너는 30을 잃는다.
- ↳ 공개된 카드 중 2장 이상의 카드가 같은 타입일 경우, 30을 얻는다.
- ↳ 공개된 카드 중 3장 이상의 카드가 같은 타입일 경우, 설치된 카드에 발전 토권을 3개 놓는다.

2017년 월드 챔피언 Jess Horig이 디자인 함



5

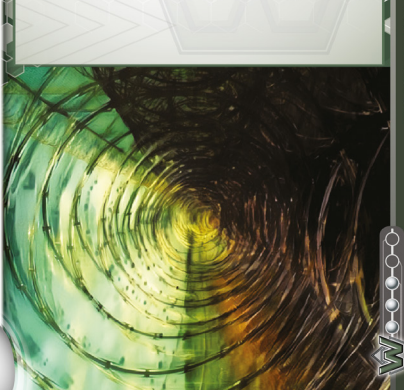
4

국경 통제

↳: 런을 종료한다. 이 능력은 이 서버에 런 중일 때만 사용할 수 있다.

- ↳ 이 서버를 보호하는 아이스 개수 만큼 10을 얻는다.
- ↳ 런을 종료한다.

2016년 월드 챔피언 Chris Dyer이 디자인 함



1

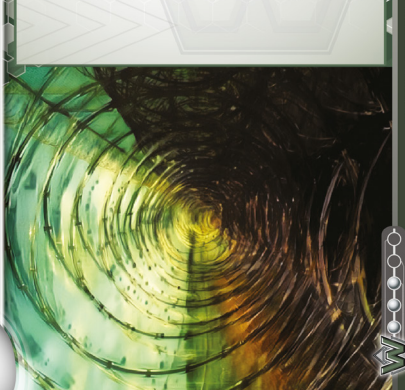
4

국경 통제

↳: 런을 종료한다. 이 능력은 이 서버에 런 중일 때만 사용할 수 있다.

- ↳ 이 서버를 보호하는 아이스 개수 만큼 10을 얻는다.
- ↳ 런을 종료한다.

2016년 월드 챔피언 Chris Dyer이 디자인 함



1

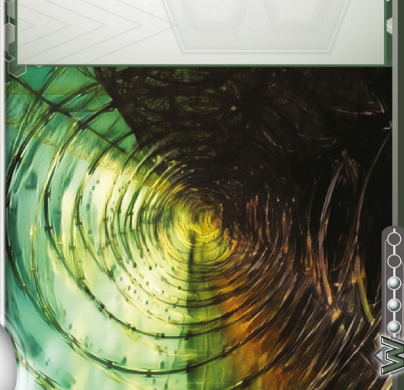
4

국경 통제

↳: 런을 종료한다. 이 능력은 이 서버에 런 중일 때만 사용할 수 있다.

- ↳ 이 서버를 보호하는 아이스 개수 만큼 10을 얻는다.
- ↳ 런을 종료한다.

2016년 월드 챔피언 Chris Dyer이 디자인 함



1

시기적절한 대중 공개

4



2

아젠다: 계획

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 이 위에 아젠다 카운터 1개를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 본부(HQ) 혹은 기록보관소에서 아이스 하나를 모든 비용을 무시하고 아무 위치에 설치한다.

2015년 월드 챔피언 Dan D'Argenio이 디자인 함

시기적절한 대중 공개

4



2

아젠다: 계획

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 이 위에 아젠다 카운터 1개를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 본부(HQ) 혹은 기록보관소에서 아이스 하나를 모든 비용을 무시하고 아무 위치에 설치한다.

2015년 월드 챔피언 Dan D'Argenio이 디자인 함

시기적절한 대중 공개

4



2

아젠다: 계획

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 이 위에 아젠다 카운터 1개를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 본부(HQ) 혹은 기록보관소에서 아이스 하나를 모든 비용을 무시하고 아무 위치에 설치한다.

2015년 월드 챔피언 Dan D'Argenio이 디자인 함