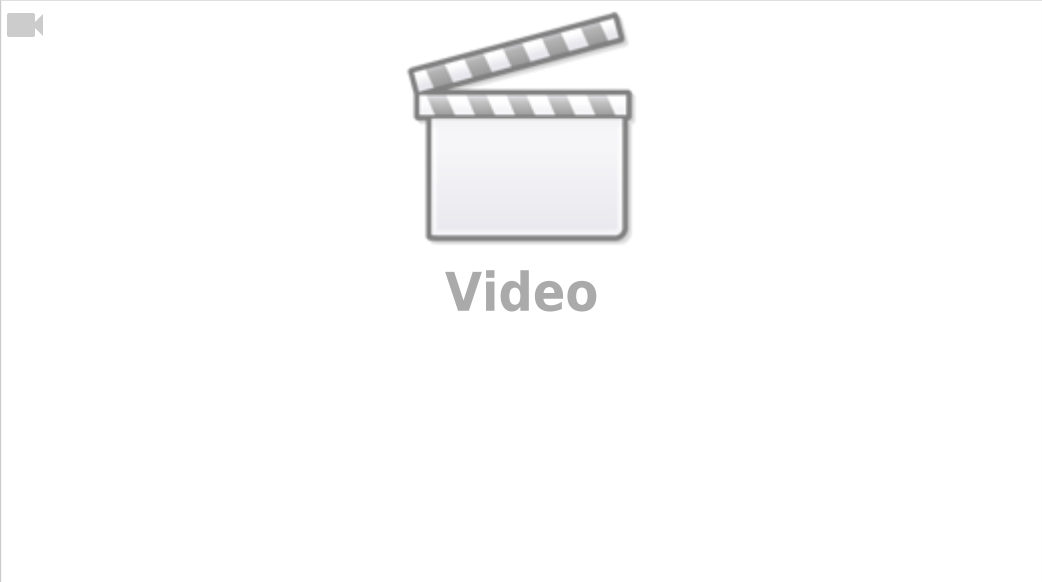
마인크래프트 인챈트 명령어 총정리 - 날카로움 255 는 얼마나 셀까 (26.2)

마인크래프트 인챈트(마법 부여) 명령어를 26.2 버전에 맞춰 정리했습니다. `enchant` 로 손에 든 아이템에 붙이는 법, `give` 로 날카로움 255 처럼 한계를 넘긴 아이템을 만드는 법, `item modify` 로 이미 가진 아이템에 붙이는 법을 담았고, 숫자를 올리면 실제로 얼마나 세지는지 서버에서 잰 값도 함께 적었습니다. 모두 자바 에디션 바닐라 서버 26.2 에서 직접 쳐 보고 확인한 내용입니다.



항목	내용
썸네일	
영상	마인크래프트 인챈트 명령어 총정리 - 날카로움 255 는 얼마나 셀까 (26.2)
채널	수다 SUDA
공개일	2026-11-26
길이	7분 4초
게임 버전	마인크래프트 자바 에디션 26.2 (바닐라 서버)



한눈에 보기

하고 싶은 것	명령어
손에 든 아이템에 최대 단계까지	`/enchant @s sharpness 5`
한계를 넘긴 아이템 받기 (255까지)	`/give @s diamond_sword[enchantments={sharpness:10}]`
마법이 붙은 책 받기	`/give @s enchanted_book[stored_enchantments={sharpness:10}]`
이미 손에 든 아이템에 붙이기	`/item modify entity @s weapon.mainhand {function:“minecraft:set_enchantments”,enchantments:{“minecraft:sharpness”:10}}`

- 자바 에디션 기준입니다. 베드락 에디션(모바일, 콘솔)은 다루지 않았습니다.
- 모두 관리자 권한이 있어야 쓸 수 있습니다. 권한을 주는 방법은 기본 명령어 편에서 다뤘습니다.
- 플러그인을 넣은 서버에서는 같은 이름의 명령어가 다르게 움직일 수 있습니다.

enchant : 손에 든 아이템에 붙이기

```
/enchant @s sharpness 5
/enchant @s sweeping_edge 3
/enchant @s lunge 3
```

- 대상, 마법 이름, 단계를 차례로 적습니다. 마법은 손에 든 아이템에 붙습니다. 결과 : “sudapeople의 아이템에 날카로움 V 마법을 부여했습니다 ”
- 단계를 안 적으면 1단계입니다.
- 마법 이름은 영어 소문자와 밑줄로 적습니다. 휩쓸기는 `sweeping` 이 아니라 `sweeping_edge` 입니다. 번호(16)나 한글 이름(날카로움)으로는 안 됩니다.
- 창에는 전용 마법인 돌진(`lunge`)이 붙습니다.





enchant 가 거절하는 세 가지

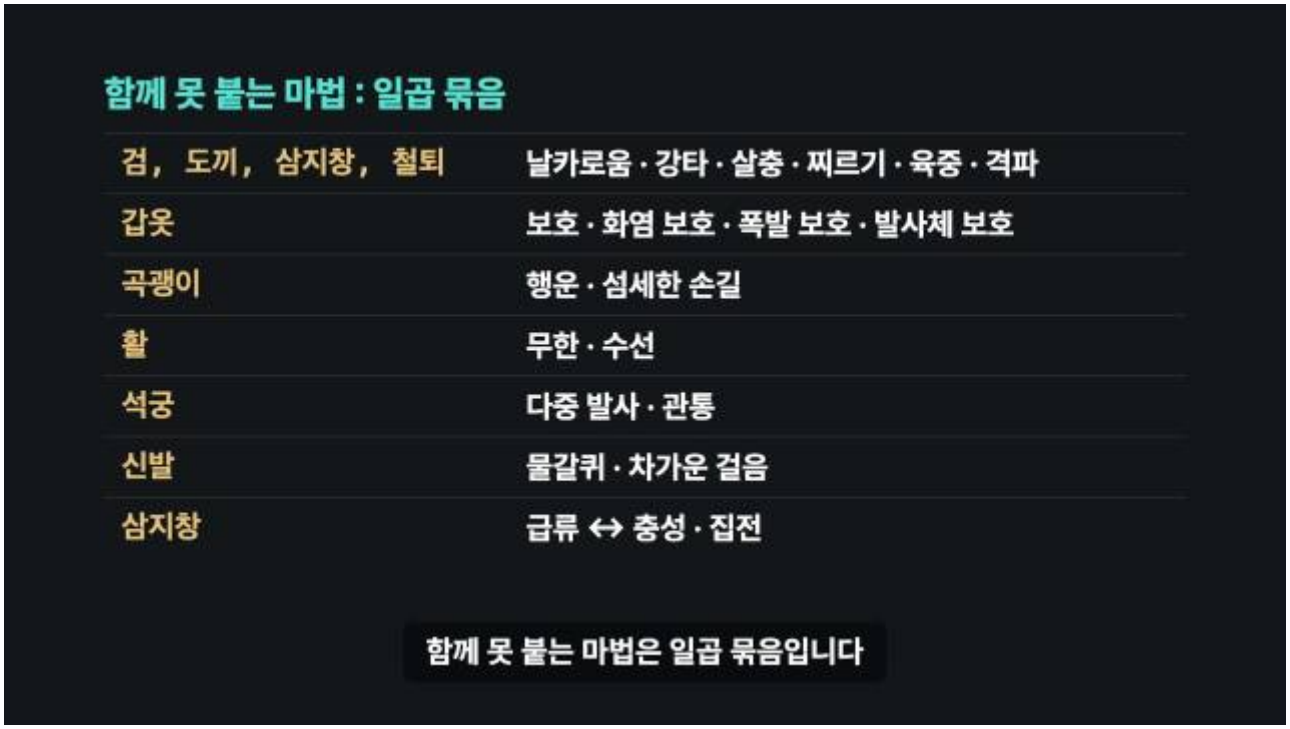
경우	예	나오는 글
최대 단계를 넘는 숫자	`/enchant @s sharpness 6`	6은(는) 해당 마법 부여가 지원하는 최대 레벨 5보다 높습니다

경우	예	나오는 글
함께 못 붙는 마법	날카로움이 붙은 검에 `/enchant @s smite 5`	다이아몬드 검은(는) 해당 마법 부여를 지원하지 않습니다
그 아이템에 맞지 않는 마법	검에 `/enchant @s protection 1`	같은 글

함께 못 붙는 묶음

enchant 는 거절하고, give 와 item modify 는 가리지 않습니다.

- 날카로움, 강타, 살충, 찌르기, 육중, 격파
- 보호 네 가지 (보호, 화염으로부터 보호, 폭발로부터 보호, 발사체로부터 보호)
- 행운, 섬세한 손길
- 무한, 수선
- 다중 발사, 관통
- 물갈퀴, 차가운 걸음
- 급류와 충성, 급류와 집전

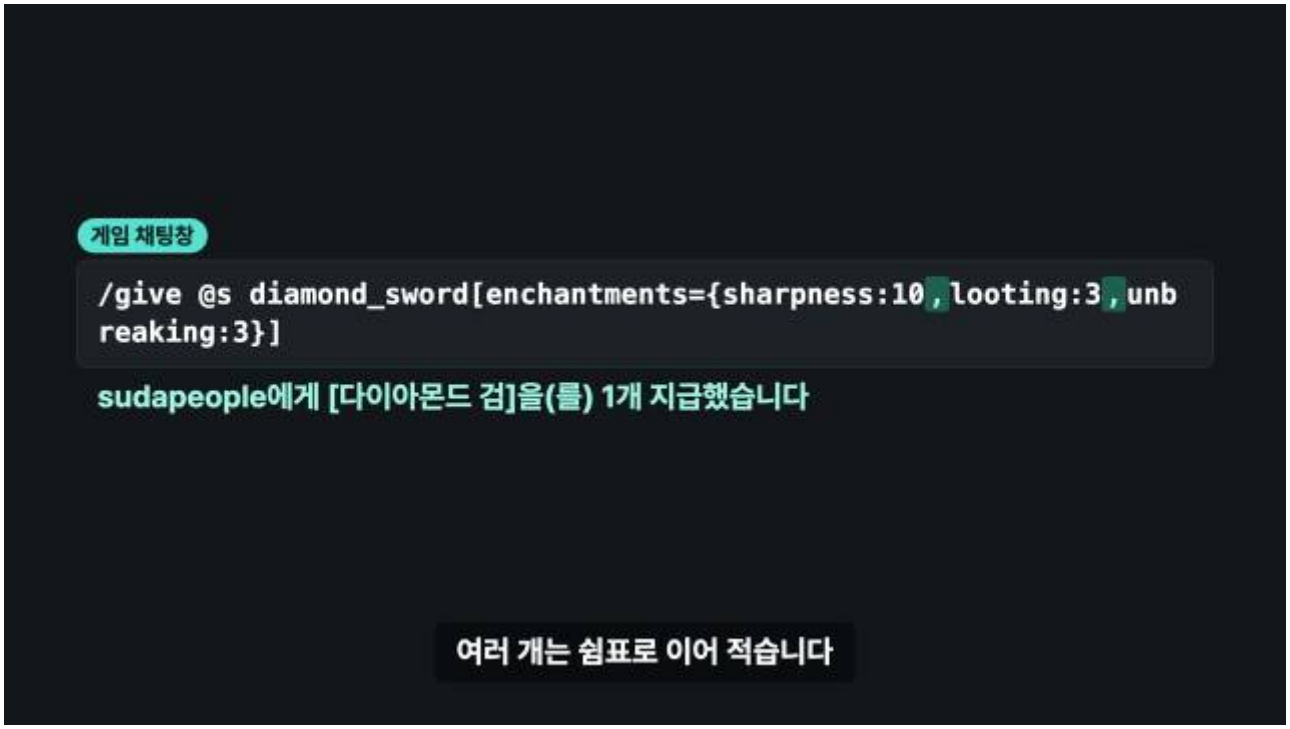


give : 한계를 넘기기

```
/give @s diamond_sword[enchantments={sharpness:10}]
/give @s diamond_sword[enchantments={sharpness:10,looting:3,unbreaking:3}]
/give @s stick[enchantments={knockback:10}]
/give @s diamond_pickaxe[enchantments={fortune:255}]
/give @s diamond_pickaxe[enchantments={efficiency:50}]
/give @s enchanted_book[stored_enchantments={sharpness:10}]
```

- 아이템 이름 바로 뒤에 대괄호를 열고 `enchantments` 를 적습니다. 중괄호 안에 마법 이름, 쌍점, 단계를 적고, 여러 개는 쉼표로 이어 적습니다.

- 단계는 255 까지 들어갑니다. 256 은 오류입니다.
- give 는 함께 못 붙는 마법도 가리지 않고(`{sharpness:5,smite:5}`), 맞지 않는 아이템에도 붙습니다(막대기에 밀치기).
- 책으로 받을 때는 `stored_enchantments` 라고 적습니다.
- 예전에 쓰던 중괄호 방식 `diamond_sword{Enchantments:[{id:“minecraft:sharpness”,lvl:5}]}` 와 가운데에 `levels` 를 넣는 방식 `[enchantments={levels:{sharpness:5}}]` 은 지금은 오류입니다.

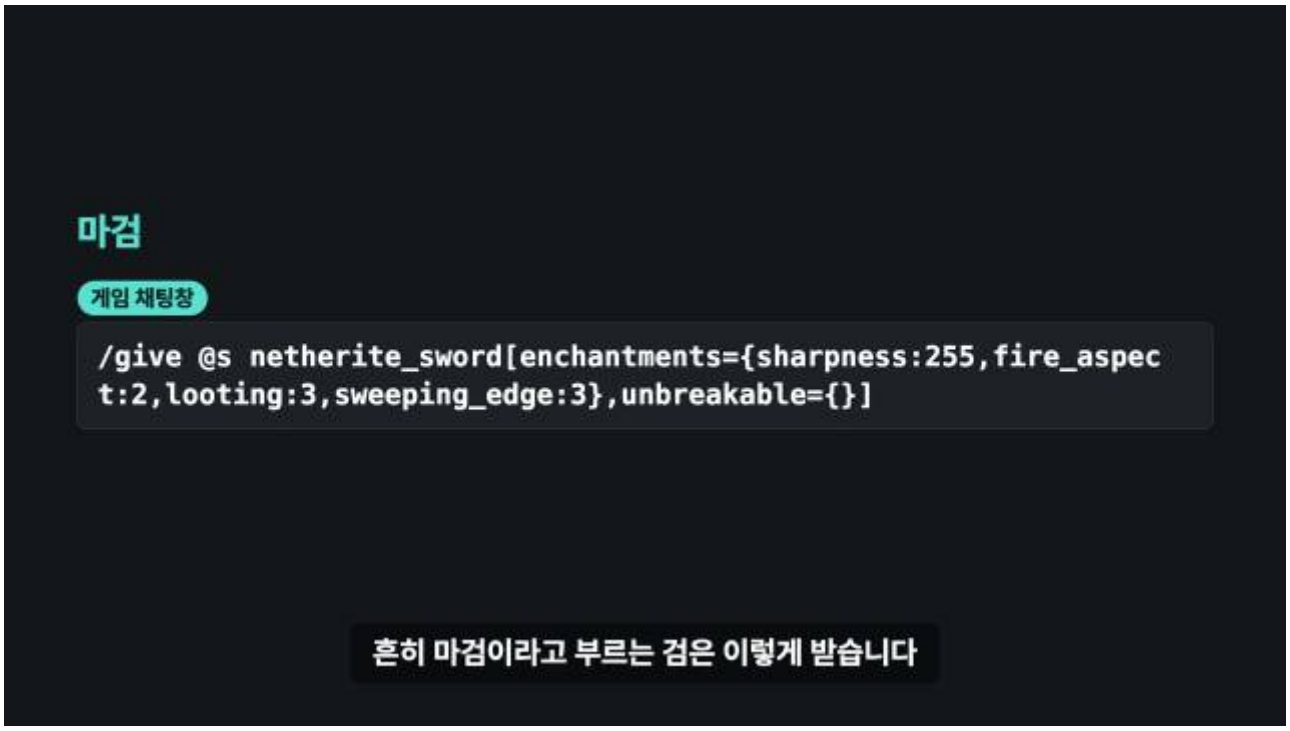




마검

흔히 마검이라고 부르는 검은 이렇게 받습니다. 끝의 `unbreakable={}` 은 닳지 않는 아이템으로 만듭니다.

```
/give @s
netherite_sword[enchantments={sharpness:255,fire_aspect:2,looting:3,sweeping_edge:3
},unbreakable={}]
```



갑옷과 도구 : 생존에서 얻을 수 있는 최대 단계

```
/give @s
netherite_helmet[enchantments={protection:4,respiration:3,aqua_affinity:1,unbreakin
g:3,mending:1}]
/give @s netherite_chestplate[enchantments={protection:4,unbreaking:3,mending:1}]
/give @s
netherite_leggings[enchantments={protection:4,swift_sneak:3,unbreaking:3,mending:1}
]
/give @s
netherite_boots[enchantments={protection:4,feather_falling:4,depth_strider:3,unbrea
king:3,mending:1}]
/give @s
netherite_pickaxe[enchantments={efficiency:10,fortune:3,unbreaking:3,mending:1}]
/give @s bow[enchantments={power:5,flame:1,infinity:1,unbreaking:3}]
```

날카로움 255 는 얼마나 셀까

체력을 1024 로 늘린 돼지를 한 번씩 때려 닳은 체력을 쟀습니다 (하트 한 칸 = 2).

무기	한 번 때려 닳은 체력
빈손	1
다이아몬드 검	7
날카로움 1	8

무기	한 번 때려 닳은 체력
날카로움 5	10
날카로움 10	12.5
날카로움 100	57.5
날카로움 255	135
막대기 + 날카로움 255	129

- 첫 단계에 1, 그 뒤로는 한 단계에 0.5 씩 늘어납니다.
- 체력이 100 인 철 골렘은 날카로움 255 검에 한 번에 쓰러집니다. 체력이 500 인 워든은 네 번을 때려야 했습니다 (500, 365, 230, 95, 0).
- 좀비에게 : 그냥 검 6.9, 날카로움 5 는 9.8, 강타 5 는 19.2, 둘 다 붙이면 22.1. 날카로움과 강타를 같이 붙인 검은 좀비에게 둘 다 듣습니다.
- 강타는 돼지에게는 255단계도 그냥 검과 같았습니다 (7).



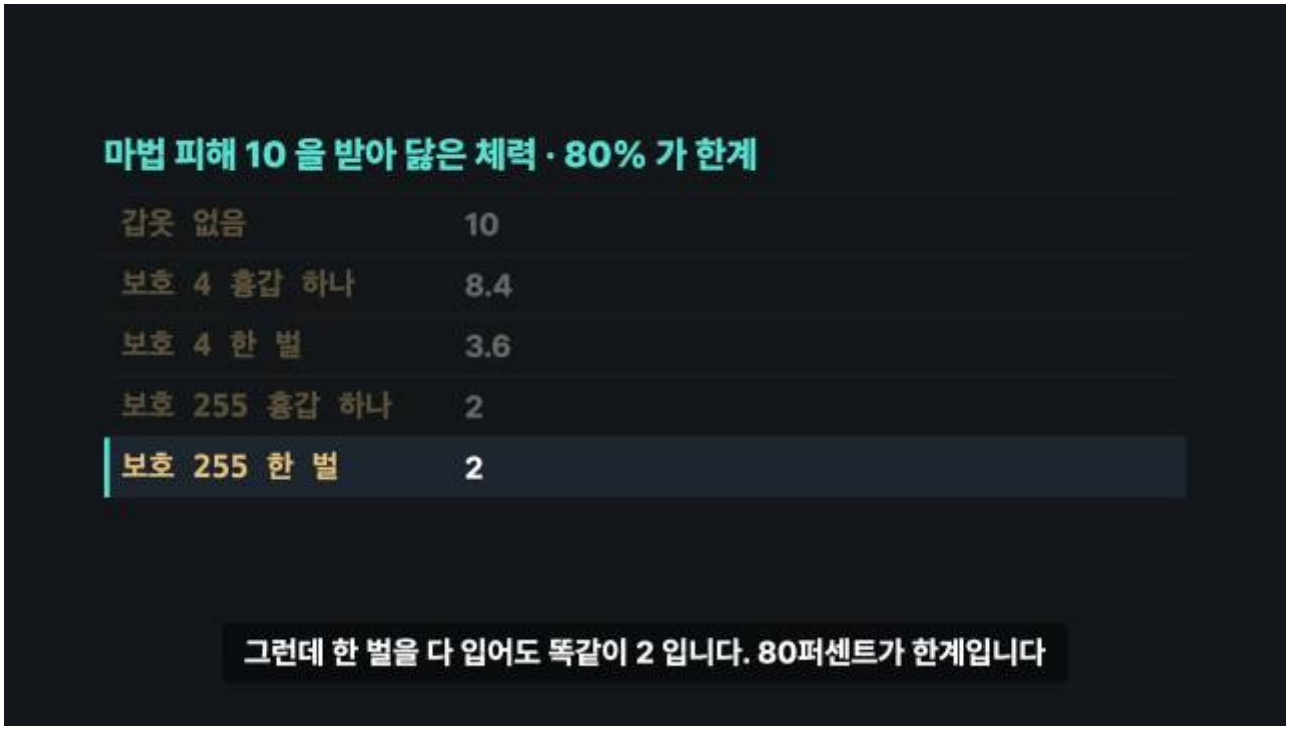


보호는 255 를 붙여도 무적이 아닙니다

갑옷의 방어를 무시하는 마법 피해 10 을 주고(`/damage @s 10 minecraft:magic`) 닳은 체력을 쟀습니다.

입은 것	닳은 체력
갑옷 없음	10
보호 4 흉갑 하나	8.4
보호 4 한 벌	3.6
보호 5 한 벌	2
보호 255 흉갑 하나	2
보호 255 한 벌	2

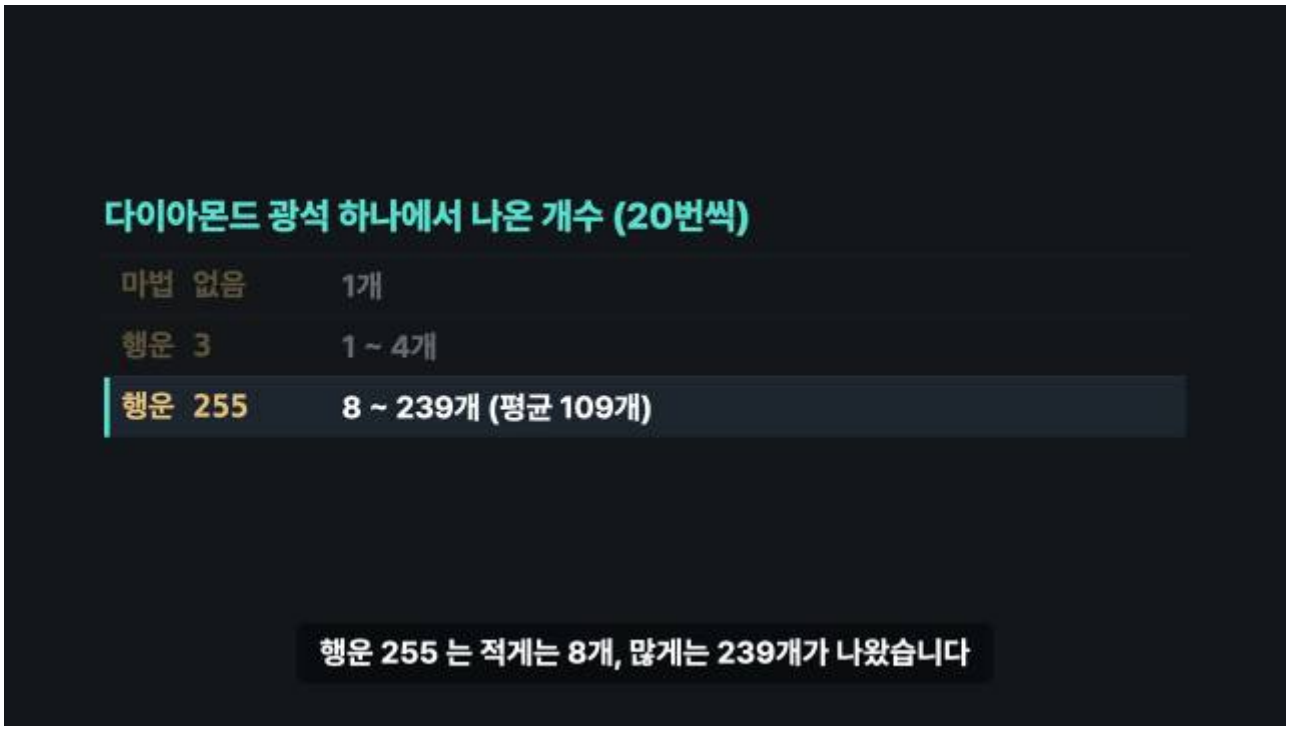
- 보호는 80퍼센트에서 멈춥니다. 보호 5 한 벌이면 이미 그 한계에 닿습니다.

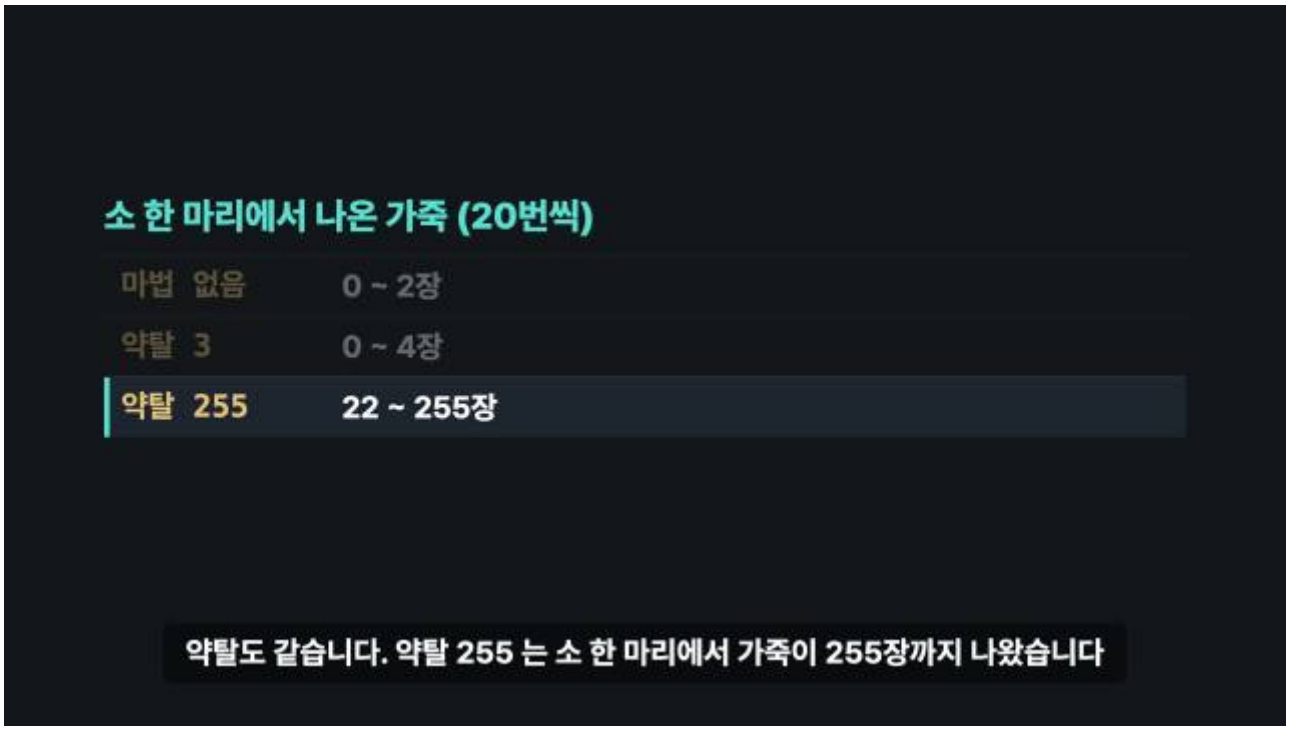


행운, 약탈, 효율, 밀치기, 내구성

마법	잰 것	결과
행운	다이아몬드 광석 하나 (20번씩)	마법 없음 1개 / 행운 3 은 1~4개 / 행운 255 는 8~239개 (평균 109개)
약탈	소 한 마리의 가죽 (20번씩)	마법 없음 0~2장 / 약탈 3 은 0~4장 / 약탈 255 는 22~255장
효율	흑요석 하나 캐는 시간	마법 없음 9.4초 / 효율 5 는 2.5초 / 효율 10 은 1초 / 효율 50 과 255 는 0.4초
밀치기	돼지가 밀려난 거리	막대기 2칸 / 2단계 6칸 / 10단계 27칸 / 255단계 197칸
내구성	30번 때린 뒤 닳은 내구도	그냥 검 30 / 내구성 3 은 7 / 내구성 255 는 1 / unbreakable 은 0

- 행운과 약탈은 숫자만큼 쏟아집니다.
- 효율은 50 과 255 가 둘 다 0.4초로 차이가 없었습니다.







이미 가진 아이템에 붙이기 : item modify

길어서 복사해 쓰는 것이 편합니다. `weapon.mainhand` 는 지금 손에 든 칸이라는 뜻입니다.

```
/item modify entity @s weapon.mainhand
{function:"minecraft:set_enchantments",enchantments:{"minecraft:sharpness":10}}
```

지금 단계에 더하기 (`add:true`)

```
/item modify entity @s weapon.mainhand
{function:"minecraft:set_enchantments",enchantments:{"minecraft:sharpness":5},add:t
rue}
```

마법 하나만 빼기 (단계에 0)

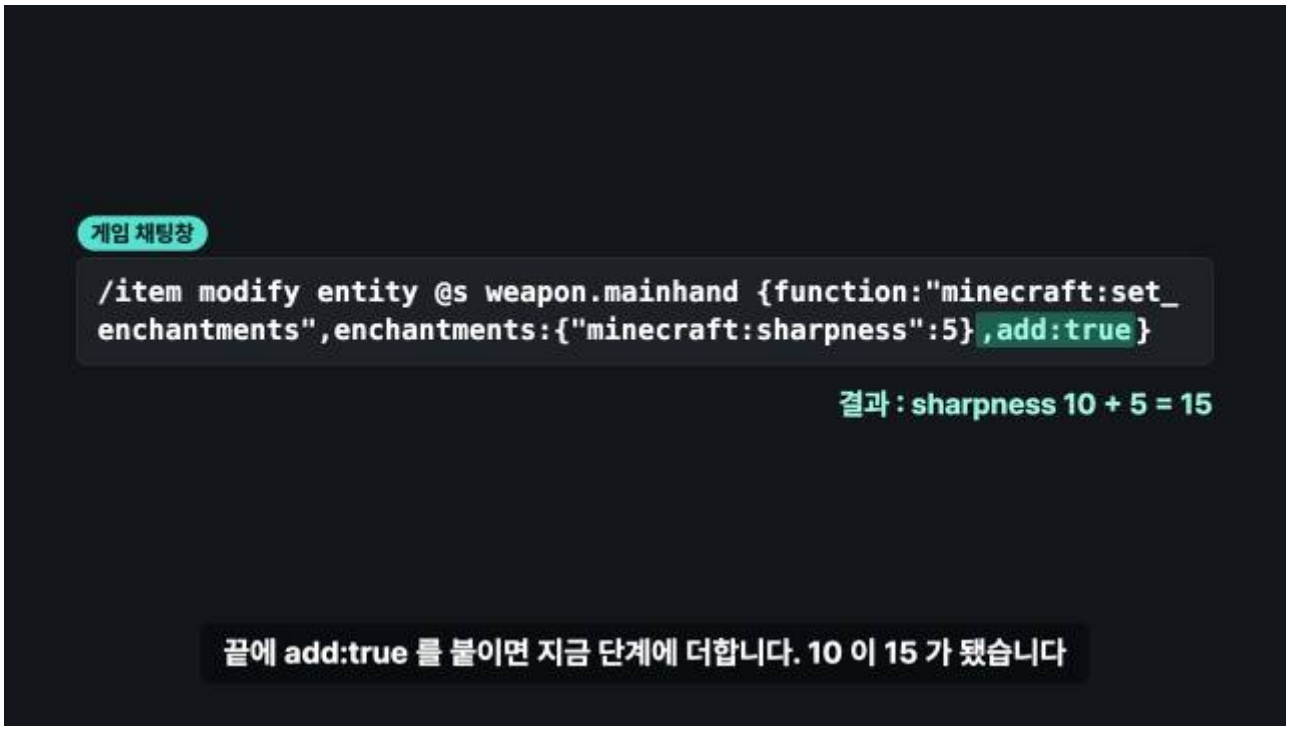
```
/item modify entity @s weapon.mainhand
{function:"minecraft:set_enchantments",enchantments:{"minecraft:looting":0}}
```

마법 모두 지우기

```
/item modify entity @s weapon.mainhand
{function:"minecraft:set_components",components:{"minecraft:enchantments":{}}}
```

- 다른 마법을 이어서 붙여도 앞의 마법은 남습니다.
- `add:true` 를 붙이자 날카로움 10 이 15 가 됐습니다.
- 255 보다 큰 숫자(300)를 적으면 255 로 맞춰집니다.





마법 이름 43가지

이름 (최대 단계)

아이템	마법
검, 창, 도끼, 철퇴	sharpness 날카로움(5), smite 강타(5), bane_of_arthropods 살충(5), knockback 밀치기(2), fire_aspect 발화(2), looting 약탈(3), sweeping_edge 휩쓸기(3), lunge 돌진(3), density 육중(5), breach 격파(4), wind_burst 돌풍(3)
도구	efficiency 효율(5), fortune 행운(3), silk_touch 섬세한 손길(1), unbreaking 내구성(3), mending 수선(1)
갑옷	protection 보호(4), fire_protection 화염으로부터 보호(4), blast_protection 폭발로부터 보호(4), projectile_protection 발사체로부터 보호(4), thorns 가시(3), respiration 호흡(3), aqua_affinity 친수성(1), swift_sneak 신속한 잠행(3), feather_falling 가벼운 착지(4), depth_strider 물갈퀴(3), frost_walker 차가운 걸음(2), soul_speed 영혼 가속(3)
활과 석궁	power 힘(5), punch 밀어내기(2), flame 화염(1), infinity 무한(1), multishot 다중 발사(1), piercing 관통(4), quick_charge 빠른 장전(3)
삼지창	impaling 찌르기(5), loyalty 충성(3), riptide 급류(3), channeling 집전(1)
낚싯대	luck_of_the_sea 바다의 행운(3), lure 미끼(3)
저주	binding_curse 귀속 저주(1), vanishing_curse 소실 저주(1)



정리

1. enchant 는 맞는 아이템에 최대 단계까지만 붙입니다.
2. 한계를 넘기려면 give 의 enchantments 에 255 까지 적습니다.
3. 이미 가진 아이템은 item modify 로 바꿉니다.
4. 날카로움, 행운, 약탈, 밀치기는 숫자만큼 세집니다.
5. 보호는 80퍼센트에서 멈추고, 효율은 50 과 255 가 같았습니다.

영상 시간표

시각	내용
0:00	시작
0:36	enchant : 손에 든 아이템에 붙이기
1:52	give : 한계를 넘기기
2:52	날카로움 255 는 얼마나 셀까
3:48	보호는 255 를 붙여도 무적이 아닙니다
4:21	행운, 약탈, 효율, 밀치기
5:32	이미 가진 아이템에 붙이기 : item modify
6:18	정리

관련 문서

- 이전 편 : 마인크래프트 상대방 인벤토리 보는 법 - 플러그인 없이 갑옷, 엔더 상자까지 (26.2)
- 마인크래프트 기본 명령어 총정리 (권한 주는 법)
- 수다 SUDA 채널 영상 목록
- 영상 : 유튜브에서 보기
- 5년 전 영상 : 마인크래프트 아이템 인챈트 방법
- 게임보이 글 : 게임보이 수다 게시판에서 보기
- 구독 : 수다 SUDA 채널 구독하기

설명 목소리는 AI 음성 합성(Supertonic 3), 배경음악은 AI 음악 생성 도구(Suno)로 만들었습니다.

From:
https://sudawiki.com/ - **수다위키**

Permanent link:
https://sudawiki.com/doku.php?id=%EC%9C%A0%ED%8A%9C%EB%B8%8C:%EC%88%98%EB%8B%A4:%EA%B0%95%EC%A2%8C:08-%EC%9D%B8%EC%B1%88%ED%8A%B8&rev=1795686120

Last update: **2026/11/26 18:42**