阿努比斯之守护(The Ward of Anubis)——一个新咒语

这个咒语用于守护一间房间并且通知施法者入侵它的人。它需要一定数量的小白石或者小黑石，每一个都必须注入10点魔法值。这些石头之后需要放置在需要守护的区域的边缘；只要那些石头处在了他们的位置，接着就可以花费额外的10点魔法值来激活守护；这些石头可以重复使用。如果这些石头中的任何一个被弄乱或者通过，施法者就能心灵感应到入侵的警告。在那时他或她可以花费另外的10点魔法值来获得对入侵者简短的一瞥，这取决于守护的区域的光亮程度。一旦守护被弄乱，这个咒语必须重新制作。

**光谱匕首(Spectral Dagger)——一个新咒语**

这个魔法创造一个无形的刀锋来作为一个进攻性的武器。这个咒语花费2回合来施放且花费2点魔法值/每回合来维持这个效力。这个无形的刀子能在施法者意志x3的码数内使用，并且拥有一个等同于施法者匕首技能的基础几率。匕首的伤害是1d6，并且光谱匕首能作出贯穿伤害（光谱武器不会陷入到受害者身上）。刀锋的使用要求施法者用一只手来作出切和刺的动作。

除了以上两个咒语之外，其他模组需要用到的咒语摘自果园并在下面列出。

**透特之咏(Chant of Thoth)**

本咒文可提高解决特定的智力类问题的概率。施法者须支付1d4点理智值，并用30分钟咏唱。在咏唱中，施法者每支付1点魔力值，就会使学到知识、学会咒文、译出文章的某段、推测出某符号的意思等知识性问题的解决概率提高2%。但施法者的基础成功率若小于10%，咏唱将完全无效。例如，施法者要是想提高自己翻译一段拉丁语文章的成功概率，就必须具备至少10%的“拉丁语”技能才行。

创造僵尸(Create Zombie)

另一种创造僵尸的方法。咒术需要一个维持足够新鲜的人类的尸体来让允许激活后的改变。施法者放入一盎司的他/她自己的血液进入尸体的嘴巴，然后亲吻尸体的嘴唇并且“呼吸部分的自己”进入身体。损失1点意志（意志），就给予尸体1点，并且施法者损失1D10理智值。如果咒术成功了，施法者可能能给予僵尸一些他可以执行的简单命令。如果施法者死了，僵尸会变成不活动的状态并且慢慢腐烂。除了施法者的意志（意志）限制，可以创造的僵尸的数量是没有限制的。

迷惑牺牲者(Enthrall Victim)

使目标入迷。这个咒术消耗施法者1D6点理智值与2点魔法值。在咒术生效前，施法者必须能够平静地与目标说话。在一轮或更长时间的对话后，施法者用自己的魔法值与目标的魔法值进行对抗。如果对抗成功，受害者迷恋地，麻木地，沉默地站着，直到被物理攻击或者一些类似的冲击事件从入迷中解除。如果施法者在对抗中失败，他/她可以在下一轮再次尝试。

**召唤/送离犹格·索托斯(Call/Dismiss Yog-Sothoth)**

这道咒文可将犹格·索托斯请至特别建造的石塔。石塔必须建在野外，高度不得低于10码，且咒文必须在晴空万里的时候施放。这项咒文需要消耗施法者和参加者不同的魔法值来实施召唤，施法者损失1d10 理智值。当神祇降临时会损失更多的理智值。在施法时，信徒们还须指定一名献给犹格·索托斯的祭品。这只要表示一下就可以，例如，只需向附近的村庄作个手势，犹格·索托斯就会自行去村里选择一个牺牲者。  
进行召唤的教团还可以选择为石塔附魔，以减少召唤时需要支付的魔力值：每往塔上注入1点意志值，“召唤”和“送离”的成功率就会提高5%。

召唤/控制空鬼(Summon/Bind Dimensional Shambler)

该咒文能召来一只凭空出现的空鬼。咒文需要的法力值不定，但施法者为施放咒文所支付的每1点法力值将为召唤增加10%的成功率，96-00之间的结果会导致必然失败。每次施放咒文须损失1d3点理智值。施放此咒文需要一把由纯净金属，如铜或者铁铸造的匕首。而诸如青铜之类的合金则不能起作用。如果匕首是附魔的，则在附魔时所牺牲的每1点意志值会增加10%的召唤成功率。召唤在夜或日间均可进行，但也有专业作品指出空鬼非常容易被明亮的日光所迷惑。

接触食尸鬼(Contact Ghoul)

这个咒文需要消耗8魔法值和1d3理智值。除非附近没有食尸鬼，否则咒文自动成功。食尸鬼经常在人类集中的地区，特别是靠近墓地和地下室的地方。下葬超过一个世纪的地点是很适合施放这个咒文的地点。有月光的话就更好了。

接触潜砂怪(Contact Sand-Dweller)

这项咒文必须消耗3魔法值和1d3理智来施放。除非附近没有潜沙怪，否则该咒文自动成功。这项咒文必须在合适的沙漠施放，比如说撒哈拉沙漠，美国的西南部，沙特阿拉伯，或者是澳大利亚中部。

接触奈亚拉托提普(Contact Deity/Nyarlathotep)

这道咒文可使施法者与奈亚拉托提普交流。每次尝试施法者必须献祭1意志和1d6的理智值。成功的几率等于意志\*5的一半（小数无条件进位）。在第二次和以后的尝试中，献祭同样的数量可以将幸运掷骰的难度降低到等同于当前意志决定的幸运，只有第一次施放会用幸运的一半。奈亚拉托提普是无所不在的神格，因此咒文何时何地都能施放，但奈亚拉托提普只会在信徒集会或任命新的外神祭司时才会现身。

阿撒托斯的恐怖诅咒(Dread Curse of Azathoth)

该咒文能吸取受术者的意志值，需要支付4点法力值和1d6点理智值来施放。通过反复诵念阿撒托斯的真名，一个施法者将获得知晓克苏鲁神话者的尊崇和畏惧，而这个真名同时也暗示着其中所含有的终结之音。仅仅通过诵念此终结之音，其力量就足以打击施法者的敌手，按照对抗表进行一个法力值对抗，如果施法者胜出，受术者就会丧失1d3点意志值。

维瑞之印(Voorish Sign)

划出这个手印，有助于克苏鲁神话咒文的施放。使用“维瑞之印”的人必须支付1点魔力值和1点理智值。手只要动个几秒，就能使咒文的成功率提高5%。此外，根据具体情况，它也可能使人看见肉眼无法看见的物体。文献中从未描写过此手印的使用方法。

附魔匕首(Enchant Knife)

以此咒文附魔的匕首可以用来改善其他咒文的施放成功率。施放此咒文需要施法者支付1点意志值和1d4点理智值。用来附魔的匕首须以纯净金属，如金或铁锻造，并在刀刃的平滑部位刻出相应的图纹；在此之后，这把匕首要用以屠宰一只体型值至少为4的生物，当祭牲的血顺着雕刻出的图纹流遍刀身，附魔即告完成。

这种附魔匕首亦可用以施放召唤空鬼咒文。每1点制作时施法者所支付的意志值，都将为用此匕首施放“召唤/控制空鬼”咒文增加10%的成功率。另外，如果在施放“附魔坩埚”咒文中以此匕首执行献祭生物的部分，制造出的附魔坩埚在用来施放“制作摩特拉玻璃”时增加10%的成功率。

精神转移(Mind Transfer)

允许施法者永久地与目标交换精神，根据目标的消耗也许能获得更长的生命。这咒术需要10点魔法值来施法，并且也需要一次成功的魔法值对抗。如果成功，施法者失去1D10理智值，并且受害者损失1D20理智值。  
如果交换失败，施法者必须立即再次施法（再次失去10点魔法值）或者他/她的灵魂消散在永劫中。用光魔法值也是同样的结果。一旦转移开始，这咒术就不可能被停止。

魔力吸取(Power Drain)

这道咒文可吸取受术对象的魔力值。施法者须支付1d8点理智值，双方用魔力值进行对抗。若施法者胜利，就可吸取受术对象的1d6点魔力值。但是，若施法者失败，他反而会被受术对象吸取6点魔力值。

灌注梦境(Send Dreams)

提供目标梦到施法者特定的梦。这咒术消耗不定量的魔法值以及1D3点理智值。施法者必须使用一种由外星金属-天外飞铜（the copper from above）制成的特殊的碗。这样一个碗上被刻着特定的神秘符号，并且填满了指定的药草以及一杯施法者的血液。这药草放置会燃烧。当奇怪的浅绿色烟雾升起，施法者专注并用魔法值施法魔法。给予施法的魔法值需要用来与目标的魔法值进行对抗。这咒术每投入一点魔法值就持续2分钟。  
目标必须处于睡眠中并且离施法者20米内。梦可以是施法者想要的任何内容，但是一种常规用法是传输神话景象来降低目标的理智值。由这种景象造成的理智损失是通常的1/10（向上取整）。例如，一个关于阿撒托斯的梦境景象造成一点理智值的损失，如果理智鉴定成功了，或造成1D10点理智值损失，如果理智鉴定失败了。施法者不能传送他/她所没有见过的存在的景象。这咒术不能传输命令或者愿望，也不能对睡梦者进行催眠，睡梦者只是知道他/她做了一场奇怪的梦。

生命盗取(Steal Life)

从受害者那里抽干生命来使施法者变得年轻。这个残忍的咒术消耗8点魔法值以及1D20点理智值。为了释放这个法术，目标必须位于施法者可以看见和听见的范围内，施法者还必须与目标的魔法值进行对抗。如果成功，目标虽然仍活着但是开始衰老，天生的生命和活力被施法者抽去。施法后的每一个战斗轮，目标失去力量（STR）、体质（CON）、敏捷（DEX）、意志（意志）以及外貌（APP）各一点。对于每一点从目标角色属性抽来的，施法者可以变得年轻一周。例如，如果咒术施法在一个随机的拥有8点各属性的遗弃者身上，施法者可以年轻50（8乘以5）周。与此同时，目标衰弱，变得苍白，并且剥落。在咒术的最后，目标变成一个可怕的干皮，如果看到这个会损失0/1D6的理智值。  
如果这咒术不是释放在满月的夜晚，施法者不会得到恢复年轻的好处，但是受害者仍旧会死。如果施法者在受害者死去前被杀死，咒术会取消并且受害者损失的属性值 会回到他/她身上。

**拉之声(Voice of Ra)**

这道咒文可以暂时提高施法者的外貌值，以及与其相关的技能值。施法者必须支付5点魔力值和1点理智值，咒文的仪式会持续2小时，其间必须燃烧各种药草。在咒文完成后的24小时内，施法者的外貌值会提升1d10点，“议价”、“信誉度”、“快速交谈”、“劝说”、“心理学”技能也会提升20%。