

1. Porte de l'Embraselement	
Effet passif:	Bonus de 1 tous les 2 niveaux aux dégats AP. Résistance au froid monte à 100%. Jp au feu passe à 100.
Cantique:	Embraselement. En 1 temps d'incantation, peut embraser un ennemi et lui infliger 1 par niveau dans un rayon de 30 mètres. L'embraselement appliqué sur une arme réduit l'effet de moitié mais dure 3 temps.
Contrecoup:	Paralyse le zélote pendant 1 jour. Perte de 20% des PV max (dégats subits).
2. Porte de la Vitalité	
Effet passif:	Régénère 10% des PVs restants à chaque temps.
Cantique:	Bénédictio. En 2 temps d'incantation, triple l'effet du prochain soin reçu.
Contrecoup:	Paralyse le zélote pendant 2 jours. Perte de 20% des PV max (dégats subits). PV max réduits de moitié pendant 1 scénario.
3. Porte de la Lumière	
Effet passif:	20% d'aveugler ceux qui l'attaquent.
Cantique:	Torche. En 2 temps d'incantation, enflamme le zélote, qui peut voler, et inflige 1 de dégat par niveau à ceux qui l'attaquent.
Contrecoup:	Paralyse le zélote pendant 3 jours. Perte de 20% des PV max (dégats subits). PV max réduits de moitié et malus de 20 à toutes les compétences et JPs pendant 1 scénario.
4. Porte de la Renaissance	
Effet passif:	Régénère 50% des PVs max spontanément. 10% de chances de ressusciter avec la moitié de ses PVs jsuqu'à la fin du combat.
Cantique:	Renaissance. Confère 5% de chances de renaitre pour le combat (cumulable 3 fois).
Contrecoup:	Paralyse le zélote pendant 1 semaine. Perte de 20% des PV max (dégats subits). Perte de 2 dés de vie et 2 à tous les JPs de manière définitive.
5. Porte de la Puissance	
Effet passif:	Bonus de 1 par niveau aux dégats AP. Réalise des bottes-secrètes sur le 3 d'un dé 3.
Cantique:	Sacrifice. Perte de 100% des PV restants + 1D100. Inflige le double par le feu à toute créature dans un rayon de 50 mètres.
Contrecoup:	Paralyse le zélote pendant 2 semaines. Perte de 20% des PV max (dégats subits). Perte de 3 dés de vie, 3 à tous les JPs et 5 ans d'espérance de vie de manière définitive.