Az Elders Scrolls játéksorozat mágiarendszerét fogom bemutatni.

Minden kérdést kizáróan ez egy hard magic system. A Lore szerint Magnus volt az az isten, aki a Mundust, a halandók világát megalkotta. Miután végzett kilyukasztotta Oblivion alját és ezen a lyukon nyers Aetheriusi erő áramlik a halandók világába. Ezt az erőt magicka-nak hívják. Későbbiekben további istenek Magnus példáját követve apróbb lyukakat ütöttek, ezek lettek a csillagok. Rajtuk keresztül is áramlik a magicka. Ezért számít nagyon, hogy ki milyen csillag alatt születik, befolyásolhatja a személy magickáját.

Az Első Érában a varázslók csak harci célt szolgáltak. A Második Érában kezdődtek meg a nagy mágia kutatások Tamrielben. Az első kifejlesztett mágiák: Shehai Shen She Ru (a penge éneke), Thu’um (a vihar hangja, erről bővebben később), Vadállatok nyelve, Sea Serpent idomító mágia és ide sorolják a Dwemer találmányokat is.

Tizennégy fajtáját különböztetik meg az Arcane művészeteknek:

Spellcasting: amikor valaki a magickájával hatást gyakorol a környezetére. Ezt nagyon komolyan veszik, több varázsló iskola is van. Skyrimban a Winterhold-i varázsló főiskolában tanulhatunk. A varázslás szabadság. Úgy tekintenek rá, mint akár melyik művészeti ágra. „No two mages weave their spells in exactly the same way”, mindenkinek megvan a saját stílusa. A bűbájoknak további hét ága van: Destruction (fájdalmat okozó, sebző), Restoration (életerőt és egyéb statokat visszatöltő), Conjuration (túlvilági entitásokat életre hívó), Alteration (főként tárgyakat módosító), Illusion (az ellenfél elméjére kiható), Mysticism (magickát szabályozó), Thaumaturgy (a fizika törvényét rövid időre manipuláló).

Enchanting: egy tárgy felruházása valamilyen varázslattal. Az enchantoláshoz szükség van egy lélekre. Az enchantolók soul gemekkel dolgoznak. Ha van egy üres soul gemed, amikor meghal melletted egy entitás, akkor a soul game elszívja az áldozat lelkét. Az enchantolandó tárgyhoz felhasznált soul gem határozza meg a tárgy erejét. Ha az enchant képesség felemészti az összes erőt, amit a lélekből el tudott szívni, akkor az enchant hatása elmúlik. Ez újra előhívható egy újabb soul gem-el.

Alchemy: a varázsital és méreg készítés művészete. Az a jó ebben az ágban, hogy kevés arany beáldozásával is élvezhető. Elég kalandozás közben begyűjtened a körülötted lévő hozzávalókat. Annyi az egész hátránya, hogy mindennel kísérletezni kell. Skyrimban minden alapanyagot megkostol a karakterünk, hogy felismerje a hatásait. Majd mindent összemixelve mindennel saját recepteket találhatsz ki.

Auramancy: emlékeket hív elő. Egy ehhez értő mágus emlékeket rejthet egy tárgyba, vagy helyszínbe. Ezen kívül emlékeket hívhat elő olyan tárgyakból és helyszínekből, amin erős érzelmi lábnyom van. Az Auramancy arany fényben jeleníti meg és játsza le az emléket.

Dark Magic: elszívja egy másik varázsló magickáját. Többnyire Daedra-ról lemásolt bántó bűbájok.

Necromancy: manipulálja a hallottak testét. Feléleszti a holtestet, majd irányítja azt. A legtöbb helyen megvetik a necromancer-eket sőt van, ahol be is tiltották a necromancyt, mert amit csinálnak az természetellenes.

Flesh Magic: a mágia egy ősi formája. A hatodik elemnek nevezték. A hús az eredeti öt elemből jött létre (Föld, Víz, Levegő, Tűz és Fény). Ez a fajtája a mágiának kikopott és titkai feledésbe merültek.

Blood Magic: a mágia egyik sötét formája. Többnyire vámpírok körében használatos. Az erős vérvonallal rendelkező vámpírok előtt nincs akadály. Elszívhatják mások életerejét, telekinetikusan felemelhetnek másokat, démonokat idézhetnek és még sok más. Viszont csak levitálás közben tudnak Blood Magic-ket használni. Sima halandók is tudják használni, ha alkalmasak rá.

Soul Magic: nagyon ritka és ismeretlen. Lélek varázslók használják halandó lelkek manipulálására.

Sight: egy olyan képesség, ami látomásokat mutat használójának a jövőről.

Shehai: egy mágikus kard, amit magickával lehet előhívni.

Time Magic: időutazás és idő manipulálás. Nagyon veszélyes és nehéz, számításba kell venni a következményeket. A legtöbb siker ezen a téren véletlenek során következett be.

Weather Magic: időjárás manipulálás. Bárki által megtanulható. Egyszerű szél idézéstől kezdve a kihívást jelentő egész országra kiterjedő időjárás manipulálásáig mindenre kiterjed.

Thu’um: a Vihar Hangja. Többnyire Északiak rendelkeznek ezzel a képességgel. A sárkányok nyelvén Shout-okat használnak. Maga a szó Thu’um az jelenti üvöltés sárkány nyelven. Az elsőket egy Paarthurnax nevű sárkány tanította erre a képességre. A sárkányok nem különböztetik meg a harcot a vitától, és ezért a szavaik hatalommal bírnak. Az Elders Scrolls V:Skyrim játékban egy Dragonbornt irányítunk. Magába szívja a közelében meghalt sárkányok lelkét és felhasználja őket Shoutok megtanulásához.

A mágiarendszer összetett, de átlátható. És itt jönnek a képbe a Dwemerek. A Dwemer, az elveszett faj. A föld alatt éltek és mára már csak a technológiájuk maradt hátra. Rengeteg Dwemer romot és templomot fedezhetünk fel Skyrimben, ezek tele csapdákkal és kincsekkel. A többi fajnak még mindig nem sikerült megfejtenie a Dwemer metál titkát (sem a faj hirtelen kihalásának okát). Még mindig működő mechanikus Centurion-ok védik a romokat. Ezeknek valamiféle kapcsulatuk van a romokkal, mert ha elviszik onnan őket, akkor „elszáll belőlük az élet”. A játékok világa a Dwemer technológiát is mágiának tekinti. Ez Clarke állítása mellett áll, miszerint a kellően bonyolult technológia megkülönböztethetetlen a mágiától. Legalábbis addig, amíg valaki meg nem fejti a Dwemerek titkát.