Szerintem az Elders Scrolls világának mágiarendszeréhez egyszerre illik mindegyik és egyik se.

Statisztikai összefüggésnek mondható az, hogy ha valaki Nord, azaz Északi, akkor valószínű, hogy tud Shoutolni. Viszont ez fordítva nem igaz, mert nem mindenki, aki tud Shoutolni az Nord. Skyrimben a karakterünk személyre szabható és mindenképpen a Dovahkiin (dragonborn) képességeivel fog rendelkezni. És ott vannak a High Hrothgarban élő Greybeardek a Shoutok mesterei, ők tanítják meg nekünk az első Thu’um-jaink egyikét. Nem tudunk sokat róluk csak annyit, hogy mára már csak 5-en vannak és Ulfric, akit királyölőnek neveznek, mert Shoutjával megölte a Nordok jarlját, a Greybeardek tanítványa volt. Vagy statisztikailag, aki jelentkezik a Winterholdi Főiskolára abból mágus lesz. De megint, nem csak a Winterholdi Főiskalán végezhetnek a varázslók, sőt vannak, akik magukat tanítják.

Energiaátadásra kiváló példa, amikor Paarthurnax megtanította az első Nordokat a Shoutolásrá. Átadta nekik a kellő tudást, hogy használni tudják a sárkányok nyelvét. De az arrogáns Nordok elteltek a hirtelen jött hatalomtól. Ezért hozta létre Jurgen, a Nordok egyike High Hrothgart és alapította meg Paarturnax segítségével a Greybeard rendet.

Az Alchemy minden szempontból természettörvénynek mondható. Minden egyes recept mögött kémiai reakciók állnak. De például a Necromancy és az Enchanting ellent mond a természettörvényeknek.

Ha/akkor viszony is megfigyelhető itt-ott. Ha nem levitál a vámpír, akkor nem tud Blood Magic-et használni. Ha nincs soul gembe zárt lelked, akkor nem tudsz enchantolni. Ha nem tanulsz spelleket könyvből vagy nincs tekercsed, akkor nem tudsz Spellcastolni. Ha a dragonborn nem szívná magába a sárkány lelkeket, akkor nem tudna annyi Shoutot megtanulni.

Oksági erőnek mondható a tény, hogy nem csak vámpírok képesek Blood Magic elsajátítására, hanem olyan személyek, akikkel veleszületik a lehetőség. A Time Magic létezése bárkit elbizonytalaníthat abban, hogy a valóság valós-e vagy csak a valóság egy alternativája, amire egy múltban megváltoztatott esemény miatt sodródtak át. Az Auramancy-re is ráerőltethető, hogy oksági erő ahogy az ezt tudó mágus „előhívja” az érzelmi lábnyomok által hátrahagyott emlékeket.

És maradt még pár ág, amit sehogy se lehet a fenti öt kategóriába besorolni. A Weather Magic ellent mond a természettörvényeknek, a Time Magic szintúgy. Mindkettő belenyúl a dolgok természetes körforgásába és legyen szó egy kis szélről vagy egy időutazásos bakiról, már nem úgy alakulnak a dolgok, mint ahogy eredetileg kellett volna. A Dark Magic az energia átadást csúfolja ki, mert a varázsló képességének energiája átjárja az ellenfelét és elszívja annak statjait. Valamint ott a Shehai, a Flesh Magic, a Soul Magic és a Sight, amiről túl keveset tudunk ahhoz, hogy akármelyik fenti kategóriánál megemlítsük.

Összesítve az Elders Scrolls világa párhuzamos az okság elméletekkel.