

Magi ordene og de 7 magiske cirkler

Guden Zekkor delte i tidernes morgen magien op i 7 cirkler med 7 magi ord i hver cirkel. Det er altså de 7 cirkler og deres magiord som skaber magien. Derfor betragtes tallene 5 og 7 som de magiske tal. Derimellem ligger tallet 6 som er den ukendte faktor - Det såkaldte skæbne tal. Det er også navnet på den 6 cirkel, som er den forbudte magi. Magere som praktisere og anvender den forbudte 6 cirkel kaldes nekromantiker og de kan gøre sig til herre over døden, som ellers kun guderne hersker over. Disse magere er ofte frygtet, forhadet og jagtet af alle, derfor udfører de deres gerninger i dybest hemmelighed. Den sidste og 7 cirkel er gået tabt for de dødelige og anses for dragemagi. Desuden er nogle magiords anvendelse gennem tiden gået tabt. Muligvis har de gamle magerordner og elverne stadig skjult viden om hvordan de anvendes.

Magiordene

1 cirkel

Vass á'kar – vand
Crull ár – Ild
Saas'var – Luft
Er'dar – Jord
Gia – Mana
Da'ran – Evne
Kvon'dul – Viden

2 cirkel

Forc úl – Befale
For'nas – Bestemme
Shelis'dul – Ændre
Dan'lis – Sprog
Min'tar – Sindet
Sak'nas – Person
Kvo'las – Hukommelse

3 cirkel

She'dul – skabe
Muh'nas – skade
She'dul'tok – Ødelægge
Sorl – Genstand
Pri'vul – Helbrede
Lichar – lys
Kon'dul – Forsegel

4 cirkel

Num'nas – Beskytte
Da'nas – Sanser
Muh'ran – Våben
Num'ís – Skjold
Kan'var – Angrib
Kel'ran – ophæve
Qanva – Påkalde

5 cirkel

Men'bas – Håb
Kvon'bas – Kundskab
Lim'dul – Liv
Tehzul'tar – Fængsel
Sirk'las – Give
Lim'ran – Åbne
Zauk'vrull – Magt

6 cirkel

Morc'lot – Frygt
For'sul – Død
Naah'maar – Mørke
Men'tok – Håbsløshed
Hes'jok – Rædsel
Ras'sa – Smerte
Min'zhuk – Sjæl