Ce cycle se matérialise sous la forme de trois épées, trois sœurs qui reposent sur le triptyque Neutralité / Chaos / Ordre :

- → **Plague**, l'épée d'Angrimm, Le Versatile, N(E)

Maladie, Souffrance, Félicité = L'Incertitude ;
* Plague signifie celle qui provoque le changement.

- → **Krull**, l'épée de Djalesh, le commandeur des morts, CE,

Destruction, Mort = Funeste ;
* Krull signifie la tueuse des dieux.

- → **Myrlith**, l'épée d'Amï, le commandeur des vivants, LG,

Résurgence, Vie = Source ;
* Myrlith signifie La régénératrice des mondes.

Ces épées auraient été forgées par Thar'Nalotep et la magie des épées instillée par Wize et Phaun. On ne les considère pas intelligentes mais mues par une sorte de conscience latente.

Deux autres composantes formées elles aussi d'un triptyque serait corrélées à la Trinité.