

Il gioco prenderà il via a Brazan, una città pesantemente fortificata posta nella parte occidentale della Confederazione Viatica.

La Confederazione Viatica è uno stato federale formato da numerose città stato che sorgono lungo una delle principali arterie commerciali del continente: la via carovaniera del sud. Questa via collega numerosi stati permettendo il commercio anche tra nazioni formalmente in guerra come l'Impero Arcasico e il Regno di Rhun o piuttosto isolate come le terre-senza-magia di Ircana.

Nonostante sia circondata da varie nazioni poco civilizzate come quella formata dai numerosi clan dei nomadi Innir delle steppe occidentali o Khanati di Narrin delle Tundra Celeste e il suo confine occidentale non sia poi lontano dai temuti uomini-lupo Verreni il suo potere commerciale permette ai Viatici (così sono chiamati i leader delle singole città) di mantenere una quantità notevole di milizia e di truppe mercenarie, prevalentemente acquartierate nella città di Throria, sufficiente a tenere a bada i suoi incivili vicini.

La città di Brazan è nota anche come lo Scudo d'Occidente in quanto è la principale roccaforte della Confederazione a protezione delle sue terre occidentali. Essendo un crocevia di scambi tra varie nazioni è una delle città più cosmopolite della parte meridionale del continente insieme alle città di Throria e Faladar.

La città è retta da un Viatico che si fa chiamare l'Incantatore Rosso, ma è comunemente chiamato Re Ratto od anche il Sanguinario. Il primo soprannome è dovuto al grande numero Mu'us meglio conosciuti come uomini-ratto che lavorano alle sue dipendenze e la cui esistenza era sconosciuta fino al colpo di stato che ha portato l'Incantatore 120 anni fa, poco dopo la Grande Migrazione. A due giorni di viaggio ad occidente di Brazan si trova Vanair, mentre più a occidente lungo la quella sezione della via carovaniera che curva verso sud andando a collegarsi con la vecchia via verso Ircana si trova la cittadina di frontiera di Vildemar.

Le razze che possono essere utilizzate sono:

Umani. E' possibile giocare sia nativi della confederazione, che Rhuniti o Arcasici.

Innir delle steppe o Narr della tundra. Sono popoli nomadi basati sulla pastorizia che si spostano a cavallo di piccoli pony dal pelo lungo. Combattono con l'arco o con la lancia ed adorano il loro Dio del Cielo Than, lo Spirito-animale del loro clan e il semidio Occhi di Stelle che li guidò durante la Grande Migrazione.

Agari. Sono un rozzo popolo subantartico che abita l'estremo sud del continente. Sono noti come razziatori e mercenari, e per il loro disprezzo per tutti i popoli che abitano più a nord di loro (cioè tutti). Abili cacciatori e combattenti, ma tanto primitivi che la loro lingua non ha una forma scritta. Ogni Agaro che comandi più di 9 suoi connazionali si fa usualmente chiamare Principe. Gli Agari adorano come dei i primi 5 della loro razza. Essi sono noti come Principe di Ghiaccio, Principe Rosso, Principe di Ferro, Principe del Vento e Principe del Sole.

Kir. Sono degli uomini-felino che abitavano la Foresta di Aerin. Hanno il pelo grigio con chiazze più chiare sull'addome. I loro arti sono articolati come quelli umani. Alcuni di loro ora vivono nelle città della confederazione, principalmente a Vanair e sono soliti depilarsi. Altri invece continuano a vivere nella foresta mantenendo uno stile di vita più primitivo. Questi ultimi venerano Kissa la Cacciatrice, mentre gli altri si sono usualmente adeguati ai culti degli umani.

Mu'us. Sono uomini-ratto alti e robusti. Gli unici tratti animali evidenti in loro sono i piedi sorcini e la testa che è quella di un grosso ratto. Si trovano esclusivamente nella città di Brazan.

Elfi del sud. Abitano il Regno di Aerin. Il loro legame con la natura si è mitigato in seguito ai terribili eventi che li portarono circa 1600 anni fa ad attraversare il passo di Lucerla (Reso impraticabile dal terremoto successivo alla Caduta degli Dei). Gli elfi sono divisi in varie caste familiari dette Aen ciascuna delle quali venera lo spirito dei suoi antenati.

Nani delle isole. Sebbene in realtà l'isola dei nani sia soltanto una, Ordunn, essi sono comunemente noti con questo nome. Tarchiati, robusti e fieri della loro indipendenza amano combattere e lavorare ogni forma di materiale, specialmente il legno che nelle loro terre scarseggia. Sono però molto più rinomati per la lavorazione dei metalli e della pietra. La maggior parte dei nani venera la Madre, usualmente nota agli altri popoli come la Madre dei Nani o la Dea delle Isole. Numerosi nani che

abitano sul continente le affiancano il culto di Corval il Costruttore.

Hulam. Nonostante questo fiero popolo di montanari sia stato quasi completamente spazzato via durante la caduta degli Dei alcuni loro villaggi ancora sopravvivono arroccati nella alture della Spina del Mondo. A più di 1000 anni da quel terribile evento la loro fama di uomini-magici, di artefici di miracoli e di veggenti li ha resi famosi e temuti in tutta la parte settentrionale del continente (salvo la Meritocrazia di Herm dove sono passibili di pena di morte).