



EMPIRE NAIN

La société naine est la plus opulente et la plus stable de toute l'île du Garg. Le territoire contrôlé par les nains s'étend de la frontière sud de la jungle de Karaxx jusqu'au nord des terres sauvages avec comme frontière naturelle à l'est les fabuleux pics de la chaîne de l'Ankatraz ; ce qui en fait le plus grand territoire contrôlé par un seul peuple. Les nains souhaitent avant tout que la paix perdurent sur l'île, et utilisent leur hégémonie pour s'assurer que les peuples les plus belliqueux restent à leur place : au delà de leur richesse et de la taille de leur empire, ils disposent d'une technologie inégalée sur le continent.

On peut distinguer dans l'Empire deux mondes très différents : les cités sous les montagnes, qui parsèment l'Ankatraz, où vivent la plupart des nains et les différentes familles royales ; et la mégapole de Valdur : immense territoire s'étendant sur la rive ouest du lac Astophis et gouvernée par un conseil de Princes issus des plus prestigieuses familles naines venant du reste de l'Empire. Les nains de Valdur sont très accueillants et tolérants : ils intègrent facilement les autres races à leur culture. On peut ainsi croiser dans les rues de la ville-miracle presque tous les peuples de l'île.

Les nains accordent une grande importance à l'écriture dans leurs coutumes et leur religion est basée sur d'anciennes gravures nommées "Eldovirs". D'après celle-ci, le Roi des nains vivrait sous la terre dans un Grand hall que rejoignent les âmes des nains décédés. Il existe cependant deux courants de pensée. Pour certains le Roi nain aurait tué les anciens Dieux avant de créer les autres nains en gravant des runes dans la pierre, pour d'autres le Roi nain est un messager des Dieux qui a créé les nains pour rétablir la paix sur Gargillon. Ces deux églises nommées respectivement, l'église du Roi Souverain et l'Église de la Révélation cohabitaient en harmonie jusqu'à maintenant.

La découverte du Prince Jolyor de Vulqat, exilé de Valdur, aura déstabilisé pour de bon cet équilibre. Accompagné de mercenaires, Jolyor a découvert ce qui semble être un ancien Dieu, endormi dans la vallée de Tamendil. Jolyor et sa troupe ont été capturés par l'armée Arthonnienne.

Alors que cette découverte fait écho directement à leurs préceptes religieux les plus sérieux, les nains sont désormais scindés en deux groupes : ceux qui souhaitent réveiller cette entité millénaire et ceux qui veulent poursuivre le travail commencé par Jolyor et tuer ce Dieu.