Маг камней. Архитип - добро. Ирген Даркмайн родился в небольшом шахтерском городке, неподалеку от торговых путей. Его отец, как его отец и отец его отца были шахтерами добывающими руду для королевских кузниц. Жили они не богато, но на жизнь хватало. В 15 лет отец впервые взял Иргена в шахту на работу. Он с отцом, его братьями и другими шахтерами спустились в самый низ шахты, чтобы углубить тоннель и найти более богатые залежни. Сильно углубившись Ирген с отцом и его артелью наткнулись на рукотворные тоннели. При их исследовании случился обвал. Ирген увидел, как его отца и всю его артель завалило, а сам провалился в глубокие тоннели. Со временем Ирген пришел в себя, но он не знал, где находиться и у него не было источника света. Ирген скитался во тьме коридоров долгое время, пока на него не наткнулось несколько гномов, чье небольшое поселение было в самом сердце гор.   
Гномы приютили Иргена, к сожалению, во время обвала он ослеп. Понимая, что мальчишка не выживет, гномы смилостивились над ним и решили о нем позаботиться. Гномы научили Иргена изначальной магии камня. Они научили его видеть и ощущать через камень и с помощью камня. Ирген оказался очень способным. Через 10 лет он практически полностью усвоил знания гномов, абсолютно четко ориентируясь в подземных тоннелях, даже без глаз.