Ils s’enfoncent lentement sous terre. Une immense caverne haute de plusieurs dizaines de mètres se dévoile sous leurs yeux. Des filons métalliques serpentent le long des parois dessinant de jolies arabesques. Des myriades de gemmes phosphorescentes illuminent cet univers grandiose. Des formes s’activent sur le sol. Elles poussent des chariots, transportent divers instruments hétéroclites. Deux d’entre elles les attendent au pied de l’élévateur. **Des gnomes des profondeurs**. A l’instar de leurs cousins, ils sont de petite taille et dotés d’un nez proéminent disgracieux. Leur teint terreux et leurs yeux blancs laiteux indiquent un séjour prolongé sous terre. **Viomber**, le plus grand et le plus distingué des deux, trépigne, lève un pied puis l’autre, tel un pantin désarticulé. Leurs habitations, séparées par des passages sinueux et cahoteux, sont grossièrement taillées dans la roche. L’une d’elle tient lieu d’auberge. Viomber parle difficilement leur langue. La communication s’annonce compliquée d’autant qu’ils sont peu nombreux à maîtriser leur langage. Il faudra s’armer de patience. Pas évident. Cela se complique quand leurs hôtes s’adonnent à de grotesques pitreries dont eux seuls ont le secret. Leur ingéniosité n’a d’égale que leur débilité. Comment se souvenir du mécanisme d’un passage secret inutile et connu de tous ? Une énigme qui accapare l’attention des gnomes lesquels en oublient leurs invités. Consternant. Vivement l’arrivée de Baselin. Shade et Djalesh s’interrogent sur le sérieux d’une organisation qui s’entoure de sbires aussi pitoyables. Il y a de quoi s’inquiéter.

Leurs hôtes se métamorphosent lorsque l’on fait allusion aux pierres précieuses. **Le maître forgeron** est un véritable artisan, digne des plus grands des mondes faillés. D’ailleurs il semblerait que **le détenteur de la sœur de Mosaûl, Lugano, soit déjà passé dans ses mains**. Cet artisan a les moyens d’incruster l’opale dans Mosaûl. Son prix est raisonnable. Il peut aussi forger un fourreau pour accueillir cette lame. Cela va de soi. Ces gnomes remontent dans leur estime.

Le responsable de la **Guilde des roues**, **Baselin**, un elfe drow tout autant charmant que beau -au dire de Shade (malheureusement, celui-ci reste insensible à ses charmes)- fait son entrée. Quelqu’un de pragmatique ce Baselin. Il les aidera à retrouver les deux sœurs drow. Il est persuadé que des personnages de leur envergure sauront tirer profit d’une ville instable. De son côté, il leur demande de contribuer à leur victoire. Il ne cache pas qu’il s’est renseigné sur eux, via les personnes qui les ont côtoyées. Rien de plus naturel, n’est-ce pas ? Certes, Ciselie

était réservée. Elle m'a déconseillé de faire appel à vos services, arguant, selon elle, que vous seriez incontrôlables. Au contraire, Den a insisté. Apparemment, il vous connaît bien. Il s'est porté garant. Maïale, à sa façon, a surenchéri. Face à la situation inextricable qui prévaut à Fant, comment pouvait-il refuser ? Certes, la situation a évolué dans le bon sens depuis peu. **Grâce à Maïale -ou Den, il ne sait plus-, la Guilde des roues s'est renforcée**. **Maïthérée**, une des nobles de Fant adepte du culte d'**AEL** a rejoint la Guilde.

> *Le moment est venu de passer à l'offensive. Il réfléchit. Éléments déclencheurs ! Voilà le rôle qu'il attend de vous. Vous serez ceux qui déstabiliseront le gouverneur. Nous vous appuierons, bien évidemment. Nous allons le renverser et nous placerons quelqu'un à notre solde à la tête de la ville ! S'emporte-t-il.*

La fièvre de Baselin les gagne. Il abat ses cartes. Il leur montre le plan de la ville, devient tour à tour historien, géographe, géopoliticien, rien n'est laissé au hasard. Il décrit avec moult détails les différentes forces en présence, indique leurs points d'ancrage. Il ne restera plus qu'à décider du mode d'intervention. A eux d'élaborer une stratégie d'approche. Il ne compte pas s'immiscer dans leurs affaires.

Quelques jours s'écoulent. Le temps pour le maître forgeron de finir ses travaux. Mosaûl est resplendissante dans sa noirceur (joli oxymore) et rugit de plaisir. Le temps pour eux de découvrir la curieuse osmose qui règne dans cette mine entre un **Béhir**, Banolin, confiné dans un des boyaux de la mine, des gnomes qui extraient les minéraux, des lézards souterrains dirigés par **Mahorz** qui luttent contre les crapauds de Noln et les hommes de la Guilde -au demeurant très peu nombreux dans la mine, pour éviter les trahisons- qui amassent des armes et vendent des objets précieux.

Maïale demande à s'entretenir avec Djalesh et Shade. Elle les attend à l'entrée. Ils montent. Au détour d'un chemin, elle a « senti » – il s'agit du terme le plus adéquat au regard de son attitude- **Maewia**, l'elfe drow qu'ils recherchaient. Par hasard. Selon elle, Maewia se trouverait quelque part dans les marais, non loin d'ici. Elle va les y conduire.

MF-Level 13-2, monoclassé