**Lion doré :** Auberge initialement construite pour servir, entre autre, de relais pour voyageurs : elle se situe dans une zone assez éloignée des grosses villes (Haute-Pierre, Mortemuraille, Ocrelieu, Héliocre et Artisianne.  
Toujours eu des trucs zarb autour de l’auberge. Tout d’abord *légèrement, à cause de X (X peut être changé Ez dans l’histoire, car à priori peu importe, pour genDung en tout cas. L’important c’est que ça attire Quesath. Cela dit peut être pas si peu important que ça\*. Ça pourrait être des artefacts et restes des civilisations Profondes dans cette région -> autrefois ils y vivaient (déjà avant l’arrivée des humains et la guerre immémoriale), avant de se retrancher plus vers la mer à l’Ouest. Peut avoir rien avoir avec profonds et être genre un truc sauce pilier de dieu ancien (mais pas le plus original a priori), ou n’importe quoi d’OP et chelou. Ça pourrait être des trucs Éliant/Nuitant, si on déplace le lion doré un peu plus proche d’Ocrelieu/Héliocre (mais pose problème ça car ce sont des grosses villes, surtout Héliocre) ou de Malfosse. A discutter). Go en discuter).* Cela dit, ces évènements étranges relevaient surtout des bizarreries. Mais avais suffit a dissuader ceux des générations précédentes s’y étant aventurer à s’installer massivement ailleurs plutôt que là, d’où le fait que la région ne soit pas très habitée (sans être déserte, mais on est très loin de la grosse région grosse ville avec plein de passage quoi)

**Quesath**: Quesath (guillaume) est l’un des (supposé) humain ayant le plus connaissance des réalité qui dépassent la connaissance commune. *Background peu détaillé ici, perso influent sur Antarsia globalement et pas uniquement lié a genDung du tout*. Attiré par la *connaissance/pouvoir/… de x* il décida de s’installer à l’auberge du lion doré, s’y faisant même recruté comme boucher afin de pouvoir justifier le besoin de ses espaces personnels, ses tonnaux où cacher des trucs, l’installation de ses plan et outils de travail (son labo en vrai en quelque sorte) le fait d’être régulièrement recouvert de sang,… C’est véritablement Quesath, ainsi que ses recherches et expérience dans la région, si pas à l’auberge elle-même, qui est la cause des évènements étranges, particulièrement certains engendrant disparition. Bref, Quesath est celui qui a décuplé les merdes dans la région.  
Biensur, les disparitions ont fait échos jusqu’aux grandes villes, et des petites troupes armées représentant une autorité ont déjà été envoyée à plusieurs reprises mais Quesath les a rip, du coup la région est encore plus une région un peu sans fois ni loi car les autorité n’osant pas plus que ça y aller (typiquement : des gardes apprenant qu’ils se font envoyer là bas font clairement la gueule), mélangé au fait que bon, limite si il se passe des merdes là bon bah on ne va quand même pas dépenser full ressources pour régler ça.

Cependant, Quesath sait tout de même que cela ne durera pas éternellement et il sait que des étheromanciens haut placé et tout de même puissant s’apprètent à largement « scanner » la région (y repérer des anomalies dans l’ether, ce qui révèlera non seulement ses activité mais aussi ce pour quoi il est là). Non seulement Quesath préfère rester caché et préfère garder l’objet de ses recherché caché, mais en plus il sait que si toute ces informations arrivent aux grandes villes, de plus gros raids risquent de se préparer et il ne sera plus peinard longtemps, or il doit encore rester dans les environs du lion doré.

Lion doré: trucs zarb depuis longtemps (a cause de pilliers?) + renforcé par Quesath Quesath (perso guillaume) là depuis un moment, attiré par les pilliers, il a décuplé les merdes dans la région. Ca fait un moment qu'il a installé son labo dans l'auberge en se faisant passer pour le boucher. Quelques troupes armées se dont déjà pointer mais il les a rip, du coup c'est un peu un truc sans fois ni lois ou les autorité n'osent pas aller. Quesath sait que ça ne durera pas longtemsp, les autorité.

Mais Quesath a un plan : il connait les Ocrums, il sait qu’ils servent Shognarfung. Shognarfung dont la forme physique a pas mal la dalle dans Antarsia ce plan et qui donc y reste surtout en hibernation mode statue de mort (Il ne peut être présent que dans un plan à la fois, ses forme physique dans les autres étant en mode statue en attendant). Quesath propose donc aux Ocrums de venir à l’auberge du lion doré et ses alentours. Il leurs offrira régulièrement des voyageurs et surtout il finira par leurs donner accès à la totalité de l’auberge, permettant aux Ocrums de tuer et prendre possession des corps de tout ceux-ci trouvant (y comprit barman patron et tout) afin de les ramener à Shognarfung. On peut aussi noter que les Ocrums maîtrisent tous au moins un peu de nécromancie (aide à faire que les corps pourrissent pas trop vite entre autre). Tout ce remu ménage des ocrums+nécro va a mort brouiller l’ether, les recherches de Quesath deviendront seulements des subtiles déformations de l’ether à coté. Donc couvert par un « scan » d’ether. + les méchants identifiés seront les ocrums, et pas du tout Quesath, il reste donc peinard. Surtout que les Ocrums vont retourner au désert donc tout le monde pensera « Bon ce fut la merde près du lion doré mais voila c’était passagé c’est les merdes du déserts qui sont venu, ont attaqué et son reparti au désert » (limite on les chassera peut être dans le désert mais en vrai ça Quesath s’en blaek), bref les ocrums portent le chapeau des trucs chelou près du lion doré + il se met bien avec les ocrums mode il est trop sympa de livrer tout le monde comme ça + il espère bien en prime reprendre l’auberge du lion doré, étant le seul membre du personnel survivant (et là, avec Quesath comme patron, l’auberge risque pas de devenir plus normale). Bref, il a tout a gagner et pas grand-chose à perdre.

Les personnages du joueur arrivent au lion doré peu de temps avant l’attaque de masse des ocrums à l’auberge. Ainsi, la majorité/totalité des pnj (100% des pnj lié à l’auberge en tout cas, à part Quesath ofc) sont des cadavres tout frais (et qui s’entretiennent pas mal grace à la nécro des ocrums) possédé par les ocrums qui les habitent. C’est d’ailleurs la raison de venue de certains persos jouable (Personnage maîtrisant un peu la magie de l’éther/proche de quelqu’un la maîtrisant qui a vu des gros gros mouvements d’éther dans cette région (comme prévu par Quesath) dû aux attaques violentes, nombreuses et concentrée ainsi que du gros usage de nécromancie (la nécro pas du tout tant que ça rependue sur Antarsia en plus). Le fait que tout les membres étaient des ocrums devra être révélé à un moment, avec potentiellement Quesath faisant style de combattre/fuir aux coté des PJ (accessoirement, faut voir si ça s’arrange bien), comme si c’était un plot twist de l’histoire (alors que 100% prévu par Quesath, c’est même son objectif). Les ocrums repartiront ensuite vers le désert. Les dernières phases de genDung pourraient être les PJ (potentiellement aidé par des forces des plus grosses villes) chassant ou tout au moins enquêtant dans le désert (le désert kartique). A noter également que les ocrums ne sont pas juste des couillons dans l’histoire, ils auront masta bouffe (sacrifice) pour Shognarfung, qui pourra donc redevenir actif dans le plan d’Antarsia. Suite au plan de Quesath donc, on aura d’une part un conflit ouvert entre certaines grandes nations et les Ocrums, mais également un « réveil » de Shognarfung. Ça pourrait aussi bien être traité dans genDung mais peut être mieux que ça y soit juste introduit (les deux questions majeures de genDung à la fin étant donc : « Qu’est ce qu’il va se passer mtn vis-à-vis des Ocrums ? » et « Mais… Et Quesath là dedans ?... »). Une fin très très horreur lovecraftienne serrait de faire buter les PJ (mais ça implique de les sacrifier et ne pas les réutiliser après dans d’autres trucs d’Antarsia) ou de les amocher salement dans une cité Ocrums style « la cité sans nom » ou tout du moins de les amocher salement. Ça pourrait limite être Shognarfung qui les viole mais là ça implique quand même la mort assurée.

Quesath pourrait faire un peu voyage les PJ à droite à gauche pour bouffer un peu de fausse piste. Cela dit on devrait voir dans la région aussi bien les influences des Ocrums (qui sont là depuis un petit moment quand même, car avant d’attaquer en masse l’auberge ils sont venu et pendant tout un temps ils ont tué/controllé des gens un peu random régulièrement. Leurs installation dans la région peut avoir laissé des traces de trucs nécro dégueulasse. Ils ne sont probablement pas venu seuls aussi, particulièrement des Selamas les ont sans doutes accompagné) et surtout de Quesath (Quesath étant très puissant et maîtrisant pas mal de magies et ayant fait un vaste paquets de recherches/expérience, en plus d’être là depuis longtemps (minimum 4 ans, mais ça pourrait même être 15) et ayant eu le temps de bien foutre la merde dans la région donc, ça implique pas mal de choses à découvrir dans la région). Quesath pourrait, encore une fois, faire d’une pierre deux coups : envoyer se balader les persos des joueurs (mode encore des aventuriers à la con, bon on ne va pas encore les buter là ce n’est pas nécessaire (la totalité des ocrums ayant déjà prit possession d’un corps) + ils sont en groupe + certains peuvent venir de trucs important/clairvoyant et Quesath ne voudrait surement pas foutre en l’air son beau plan juste car il a été impatient avec ces quelques nouveaux aventuriers qui débarquent) et nettoyer les restes de certaines de ses recherches/expériences. Encore mieux, les aventuriers pourraient l’aider (sans le savoir) dans ses recherches initiales (celles concernant X, \*pour ça que pas si peu important que ça en fait), style Wi vous venez voir ce qu’il se passe dans la région (cause pour certains PJ d’être là), bah là à cet endroit y’a des merdes. Go un peu enquêter/niquer la gueule à une aberration et puis tant qu’à faire ramener moi l’objet chelou qui s’y trouve. Ça fait se balader les PJ + aide Quesath + ce vers quoi Quesath les amène sont vrmt des trucs intéressants donc pas obvious que Quesath les envoie promener (dans un premier temps du moins)

Notes :

Ocrum peuvent se balader sans corps, vrmt en tant que ver. Mais plus a l’aise sur le sable où ils peuvent creuser galerie

Plus tard,

La garde des grandes ville ne veut jamais venir au lion doré, mais un perso déprimé garde (ou plus haut gradé) peut dire « ouai rien a perdre balek », permettant d’être un perso trahison potentielle (facilement séduit par un méchant avec son passé déprimant + l’aventure qui lui a scié les nerfs) tout en justifiant qu’il refuse de se group up avec un mage de sang au début de l’aventure pour former un groupe, la magie du sang étant interdite dans toute les régions « civilisées » et qu’il a tjrs lutté contre (et bon pas non plus au bout de sa vie au début de l’aventure, il est quand même là en tant que représentant de l’autorité d’une ville)