



*Note d'intention*

*GN organisé par Mondes Parallèles*


*Saint-Michel-Chef-Chef – du 2 au 4 octobre 2026*


## Cadre de jeu

**Pays :** États-Unis, Montana

**Époque :** contemporaine

**Synopsis :** *Eden's Gate* est groupe religieux en pleine expansion dans une communauté rurale du Montana. Officiellement pacifique, la secte bénéficie d'un large soutien local. Mais des rumeurs persistent : stocks d'armes, disparitions, endoctrinement discret, préparatifs suspects pour un événement futur... La population est solidaire, chaleureuse et méfiante. Ici, tout le monde se connaît. La société est vue comme une menace (déchéance des valeurs morales, société corrompue basée sur l'appât du gain). Les chants s'élèvent chaque soir, les tartes sortent du four... et la vérité reste enfouie sous la normalité.

 [Découvrez la Carte postale vidéo de l'office du tourisme de Hope County, une nature propice aux activités de plein air et des habitants avec un vrai sens de l'hospitalité](#)

 [Nous vous recommandons d'écouter la radio Eden's Gate](#)



## Le jeu

Le GN sera librement inspiré de l'univers du jeu vidéo *Far Cry 5*. Il est axé sur le côté psychologique et enquête plutôt que sur l'utilisation des armes.

Aucune connaissance du jeu n'est nécessaire.

**L'ambiance recherchée est :**

- L'isolement d'une communauté face à un système défaillant
- Une communauté soudée, hospitalière mais fermée
- Une suspicion douce : personne ne ment ouvertement, mais tout semble faux
- Un basculement progressif vers une réalité où l'horreur est possible... sans jamais être nommée



Les thèmes **abordés** sont la soumission volontaire et la perte de l'individualité, les dysfonctionnements sociaux / familiaux, les violences psychologiques et physiques, les dilemmes moraux, la foi et la consommation de substances psychoactives.

Les thèmes **non abordés** sont la violence gratuite, la résistance héroïque ou salvatrice, le racisme, le sexisme, l'humour parodique, l'action militaire ou armée, ainsi que toute forme de récit manichéen opposant clairement le bien et le mal. Le jeu privilégie la tension psychologique et l'ambiguïté morale.

## Les personnages

Vous incarnerez principalement des membres de la communauté d'**Eden's Gate**, soumis à l'influence de la famille Seed et de leur guide charismatique, **Joseph Seed**, le "Père". Les personnages ne sont pas les méchants, ni les salauds de l'histoire. Ce sont des gens ordinaires persuadés de faire le bien, animés par la foi, la peur et le besoin d'appartenir à quelque chose de plus grand qu'eux.

Les participants seront répartis en trois fratries, chacune disposant de son propre gîte.

**Vous pourrez indiquer vos préférences dans [ce formulaire](#).**

Si les fratries sont déséquilibrées, nous reviendrons vers vous pour ajuster la répartition.

Les organisateurs reviendront vers certains et certaines d'entre vous pour des rôles spécifiques.

Voici un aperçu des fratries que vous pourrez jouer.



### La fratrie de John Seed (18 PJ)

#### *Le Pouvoir du OUI !*

- **OUI** à la supériorité de Eden's Gate sur l'intérêt individuel
- **OUI** au respect des aînés d'Eden's Gate
- **OUI** au combat contre la corruption de la société
- **OUI** au pardon de toutes les fautes

## 🐱 La Fratrie de Jacob Seed (4 PJ)

### *Seuls les forts survivent*

- La **force** est la seule vertu. Tout ce qui est faible doit être éliminé pour que le groupe survive
- Les adeptes sont convaincus qu'ils sont les « *prédateurs naturels* » de ce nouveau monde en préparation
- Les émotions, l'attachement et la pitié sont vus comme des faiblesses

## 🌻 La Fratrie de Faith Seed (6 PJ)

### *Bienvenue dans le Grâce*

La fratrie de Faith se présente comme un asile de douceur au sein d'Eden's Gate.

Elle prône la soumission par l'oubli : abandonner ses douleurs, ses souvenirs et ses fautes pour trouver la « Grâce ».

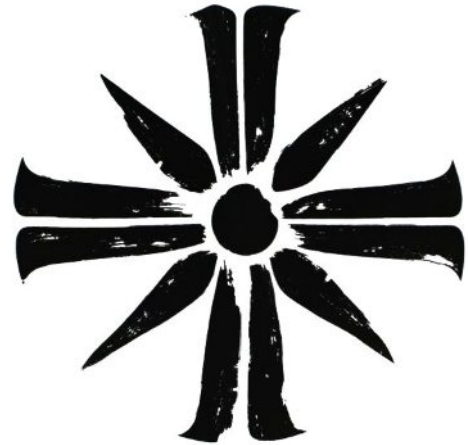
- C'est le refuge des âmes perdues
- Le Don de soi
- La souffrance et les erreurs sont vues comme des leçons à accepter pour grandir spirituellement



## 👍 Ce qu'est le GN

Ce GN s'adresse à des joueurs et joueuses aimant :

- Les ambiances tendues, subtiles et lentes
- Le jeu psychologique et l'ambiguïté morale
- L'exploration de communautés humaines et dysfonctionnelles
- Les dilemmes sans solution simple, loin du manichéisme
- Les scènes dirigées, pensées pour offrir une narration forte



## 🚫 Ce que le GN n'est pas

- ❌ Un GN airsoft
- ❌ Une copie conforme du jeu vidéo
- ❌ Un jeu où il est possible de “résister” à l'endoctrinement
- Ici, les PJ sont déjà endoctrinés : l'enjeu se joue dans la tension, la croyance, le doute.

## Le rôle des PNJ

Les PNJ pourront incarner plusieurs rôles au cours du GN. Leur mission principale : soutenir la mise en scène, aider à la logistique (buffet, câblage, infos, etc.) et garantir une bonne ambiance de jeu. Comme tout le monde, ils sont là pour vivre une belle expérience et s'amuser. Ils auront droit à leurs repas et à leurs moments de repos.

# Informations pratiques et modalités de règlement

## Le lieu

Le GN se déroulera au [Camping insolite \\*\\*\\* Le Haut Village - Saint Michel Chef Chef](#) et à l'[Étang des Gâtineaux](#).

Nous avons réservé des **gîtes et hébergements insolites**, à l'exception des trains et refuges.

Le GN aura lieu le **week-end du 2 au 4 octobre 2026**, soit le **dernier week-end d'exploitation du site**.

## Format

**Durée du GN** : du samedi 10h au dimanche 2h

Nous aurons le site dès le vendredi 14h00, les PNJ peuvent venir sur site dès le vendredi après midi.

Les PJ sont attendus à 18h00.

Le vendredi soir sera consacré aux ateliers et cohésions de groupes, le samedi au GN.

Le dimanche sera dédié au repos, aux bavardages post GN et au rangement. Nous avons le site jusqu'à 17h00 le dimanche, un coup de main sera la bienvenue.

**Nombre de joueurs** : 32

Nombre d'orgas / "anges" aka les PNJ : 8

## À noter

Il est possible que nous partagions le lieu avec quelques vacanciers non-gnistes.

Pas d'inquiétude, la plupart des résidents seront déjà partis à cette période, et les gîtes que nous occupons permettront de limiter au maximum les interactions avec les autres clients.

Les orgas et PNJ seront présents pour gérer ces situations avec diplomatie.

Un nouveau gîte devrait par ailleurs être accessible pour le jeu, mais n'est pas encore ouvert à la réservation. Bref, nous ne sommes pas **au bout de nos surprises** !





## Modalités de paiement

Le PAF est fixée 120€ par PJ et 35€ par orga-PNJ pour deux nuits sur site et repas.

Toutes les informations sont sur le site Helloasso : <https://www.helloasso.com/associations/mondes-paralleles/evenements/gn-far-cry-save-our-souls>

## Couchage & repas

Les couchages et repas sont inclus. Les chambres seront partagées, et parfois les lits aussi.

Apportez duvet et serviette.

Nous attachons beaucoup d'importance à bien vous nourrir !

Les repas seront disponibles dans chaque gîte et les collations dans un gîte qui servira de Drugstore.

👉 Si votre régime ne s'adapte pas, nous gérons au cas par cas.

Si aucune possibilité d'accommodation est possible, sachez que tous les gîtes sont pourvus de cuisines équipées vous permettant de gérer vos repas.

Pour les **couples / les bandes de potes** souhaitant dormir ensemble, nous vous recommandons de vous inscrire dans la même fratrie.

## Costumes

Univers contemporain : inutile de chercher loin !

Un tour dans le rayon **randonnée / chasse-pêche** fera parfaitement l'affaire.

**Prévoyez :**

- De bonnes chaussures de marche
- Des vêtements confortables
- Et une lampe torche (obligatoire mais pas de lampe frontale ou de lampe hyper-puissante)

