

ENTRÉE

1

2

3

4

13

5

12

11

10

9

8

6

7

- 01 - LA VALLÉE DES LANTERNES
- 02 - LE FIRMAMENT
- 03 - LE STYX
- 04 - LES TERRES DE CENDRES
- 05 - L'HEURE DU JUGEMENT
- 06 - LES CONDAMNÉS
- 07 - FINIT HIC DEO
- 08 - LA FORÊT DES LONGUES OMBRES
- 09 - LA GALÉRIE DES TOILES ANCIENNES
- 10 - LA TEMPÊTE DES DAMNÉES
- 11 - LE FEU DU SABBAT
- 12 - LE THÉÂTRE MAUDIT
- 13 - LE DERNIER SOUFLE

LE PARC DE L'ÉTRANGE

HALLOWEEN AU PARC ANDRÉ CITROËN - PARIS XV

1 - LA VALLÉE DES LANTERNES

Il existe, au cœur du Parc André Citroën, un endroit que l'on ne retrouve sur aucune carte. Une vallée qui n'apparaît qu'à l'approche d'Halloween, lorsque les derniers rayons du jour disparaissent.

On raconte qu'à cette période, d'étranges citrouilles surgissent entre les bottes de paille. Puis, lorsque la nuit tombe, des lanternes s'allument une à une, comme si une présence invisible cherchait à montrer la voie.

Alors, poursuivez votre chemin et laissez les lanternes vous guider... Mais restez sur vos gardes. Car plus loin, d'autres univers vous attendent, peuplés de légendes et de dangers qui peuvent surgir à chaque recoin.

Bienvenue au Parc de l'Étrange.



Niveau de Frayeurs

2 - LE FIRMAMENT

Prenez garde à l'endroit où vous posez les yeux... Ici, les eaux ne reflètent pas seulement ce qui les entoure. Certains racontent qu'en les observant suffisamment longtemps, il serait possible d'y apercevoir des fragments de ce qui vous attend.

Sous la lumière froide des étoiles, le Zodiaque veille sur les bassins. Une lune immense éclaire leurs eaux, où d'étranges bulles lumineuses apparaissent parfois à la surface, comme si quelque chose cherchait à remonter des profondeurs.

Alors approchez-vous, regardez bien dans l'eau... Vous y découvrirez peut-être votre avenir. Mais souvenez-vous : certaines visions sont merveilleuses, d'autres le sont beaucoup moins.



Niveau de Frayeurs

3 - LE STYX

On raconte qu'un fleuve oublié prend sa source ici même, dans les profondeurs du Parc de l'Étrange. Ses eaux troubles seraient celles du Styx, le fleuve légendaire qui sépare le monde des vivants de celui des morts.

Lorsque la nuit tombe, une étrange barque apparaît sur ses eaux. Elle avance lentement entre de grands pics, comme les vestiges d'un monde disparu. À son bord, un mystérieux passeur veille en silence... car celui qui guide cette barque n'est autre que la Mort elle-même.

Si vous apercevez sa silhouette, ne cherchez surtout pas à l'appeler. On raconte que ceux qui croisent son regard ne sont déjà plus tout à fait du côté des vivants.

Poursuivez votre chemin... et surtout, ne vous attardez pas près des eaux du Styx.



————— Niveau de Frayeurs —————

Shaun le MoutonTM LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN

Dans tous les cinémas dès le 21 octobre

Cette nuit, un étrange troupeau s'est échappé de la ferme de Mossy Bottom pour rejoindre le Parc de l'Étrange...

À l'occasion de la sortie de Shaun le Mouton : La Bêête d'Halloween, au cinéma le 21 octobre 2026, Shaun et ses compagnons viennent vivre leur propre aventure au cœur du parcours.

Entre citrouilles, créatures mystérieuses et drôles de péripéties, aventurez-vous dans leur univers et découvrez ce qui peut bien se cacher derrière les clôtures de la ferme...



————— Niveau de Frayeurs —————

4 - LES TERRES DE CENDRES

Personne ne sait ce qui s'est passé ici. Il ne reste de cet endroit qu'un paysage abandonné, recouvert de cendres et de silence. Les traces d'une civilisation disparue témoignent d'un monde qui semble avoir cessé d'exister du jour au lendemain.

Pourtant, quelque chose a survécu. Des silhouettes errent encore parmi les décombres. Elles avancent lentement, sans but... jusqu'à ce qu'elles vous aperçoivent. Ce sont les morts, condamnés à parcourir ces terres pour l'éternité.

Ne touchez à rien. On raconte que tout ce qui se trouve ici est contaminé et qu'un simple contact pourrait suffire à vous transformer à votre tour.

Traversez les Terres de Cendre sans vous attarder... avant que l'un d'eux ne vous remarque.



Niveau de Frayeurs

5 - L'HEURE DU JUGEMENT

On raconte qu'autrefois, une femme vivait ici avec l'homme qu'elle aimait plus que tout. Mais la mort le lui arracha, laissant derrière elle une veuve inconsolable. Depuis ce jour, son chagrin s'est changé en haine et son cœur s'est lentement plongé dans une noirceur maléfique.

Elle règne désormais sur ce cimetière, entourée d'esprits errants et de gargouilles qui veillent sur sa solitude. Dans l'ombre de la chapelle, elle attend les vivants qui osent s'aventurer jusqu'à elle. On dit qu'elle possède le pouvoir de décider qui mérite de vivre... et qui doit mourir.

Si son regard se pose sur vous, ne cherchez pas à lui parler. Car nul ne sait ce qu'elle verra dans votre âme, ni quelle sentence elle prononcera.

L'heure du jugement est venue.



————— Niveau de Frayeurs —————

6 - LES CONDAMNÉS

Ici sont enfermés ceux dont le destin a déjà été scellé. Dans l'ombre, des cages rouillées, des cercueils et d'anciens instruments de supplice témoignent d'un lieu où nul ne vient chercher les prisonniers... seulement leur sentence.

On raconte que certains condamnés attendent encore derrière les barreaux, tandis que d'autres ont été enfermés pour l'éternité dans de lourds cercueils. Le silence qui règne ici n'est pourtant jamais total. Parfois, un souffle, un grincement ou un murmure s'échappe des ténèbres...

Mais prenez garde à ne pas vous approcher trop près. Car certains prisonniers pourraient bien ne pas être aussi immobiles qu'ils en ont l'air et vous finirez vous aussi dans les cachots de l'éternité.



————— Niveau de Frayeurs —————

7 - FINIT HIC DEO

« Ici s'arrête Dieu. » Depuis des siècles, ces mots sont gravés à l'entrée de ce bois maudit. Personne ne sait qui les a inscrits, ni ce qui se trouve réellement au-delà. Une seule chose est certaine : ici, aucune prière ne semble pouvoir vous protéger.

Lorsque vous pénétrez dans ces bois, les sentiers disparaissent peu à peu. Les arbres se referment autour de vous et, dans l'obscurité, d'étranges créatures se mettent à rôder. Certaines vous observent en silence... d'autres attendent simplement que vous vous égariez.

Alors avancez, si vous l'osez. Car une fois perdu dans ces bois, il n'est plus certain que vous retrouviez votre chemin... et encore moins que vous en ressortiez seul.



————— Niveau de Frayeurs —————

8 - LA FORÊT DES LONGUES OMBRES

On raconte qu'ici vivent d'étranges silhouettes, si grandes qu'elles semblent dépasser la cime des arbres. Elles restent cachées dans la végétation, immobiles et silencieuses, attendant que les visiteurs s'aventurent assez loin pour se montrer.

Personne ne sait exactement ce qu'elles sont. Certains prétendent les avoir aperçues entre deux arbres, d'autres jurent avoir senti leur présence juste derrière eux. Mais tous racontent la même chose : les silhouettes se nourrissent de nos peurs.

Elles ne cherchent pas seulement à vous effrayer. Elles s'insinuent dans vos pensées, s'accrochent à vos cauchemars et les emportent avec elles pour se nourrir. Alors, si vous apercevez une immense silhouette dans l'obscurité... ne détournez surtout pas les yeux.



————— Niveau de Frayeurs —————

9 - LA GALERIE DES TOILES ANCIENNES

On raconte qu'autrefois, cette galerie abritait de magnifiques toiles anciennes, précieusement conservées à l'abri des regards. Mais depuis bien longtemps, plus personne n'ose y entrer. Les tableaux ont disparu sous une épaisse toile d'araignée, et les murs semblent désormais appartenir à d'étranges créatures.

Partout, les araignées ont tissé leur royaume. Leurs toiles recouvrent les œuvres, les plafonds et les moindres recoins de la galerie. Dans l'obscurité, certaines semblent immobiles... jusqu'à ce que vous vous approchiez.

On raconte que ceux qui se sont aventurés trop loin dans la galerie ont parfois senti quelque chose leur frôler le visage... ou une toile se refermer lentement derrière eux.



Niveau de Frayeurs

10 - LA TEMPÊTE DES DAMNÉS

On raconte qu'à la tombée de la nuit, une étrange tempête s'abat sur ces terres. Mais ce vent n'est pas celui d'un simple orage... il transporte avec lui les cris et les murmures des âmes damnées qui n'ont jamais trouvé le repos.

À mesure que la tempête se lève, les ténèbres semblent prendre vie. Des silhouettes apparaissent dans les bourrasques, surgissent puis disparaissent aussitôt, comme si les damnés cherchaient désespérément quelqu'un à entraîner avec eux.

Ne vous fiez pas au calme qui précède la tempête. Car lorsque les vents se déchaînent, les morts se réveillent et cherchent de nouvelles âmes à emporter.

Alors, si vous entendez votre nom murmuré dans le vent... surtout, ne répondez pas.



————— Niveau de Frayeurs —————

11 - LE FEU DU SABBAT

Lorsque la nuit tombe, les sorcières se rassemblent dans l'ombre pour célébrer leur mystérieux sabbat. Autour du feu, elles murmurent d'anciennes incantations dont personne ne connaît plus le sens, tandis que les flammes semblent danser au rythme de leurs voix.

On raconte que ce feu ne brûle pas comme les autres. Il serait alimenté par les âmes de ceux qui ont osé troubler le sabbat. Plus les flammes grandissent, plus les sorcières gagnent en puissance.

Si vous entendez leurs murmures, ne vous approchez surtout pas du cercle. Car une fois que les sorcières vous auront remarqué, il sera peut-être déjà trop tard pour échapper à leur malédiction.

Le sabbat est commencé... et vous venez peut-être d'y être convié.



Niveau de Frayeurs

12 - LE THÉÂTRE MAUDIT

On raconte qu'au fond de ce théâtre oublié, les spectateurs ne sont jamais repartis. Depuis une éternité, d'étranges poupées sont assises dans les rangées, immobiles, les yeux rivés sur une scène où le même spectacle se joue encore et encore.

Mais ces poupées ne sont pas de simples jouets. Dans chacune d'elles sommeille une âme, certaines bienveillantes... d'autres beaucoup moins. Personne ne sait laquelle vous observe avec curiosité, et laquelle attend simplement le moment de se réveiller.

Ne vous laissez pas hypnotiser par le spectacle. Car ici, ce ne sont peut-être pas les poupées qui regardent la scène... mais la scène qui vous regarde.



Niveau de Frayeurs