



CLAREVOYANCE

À propos du projet | Guide | Annexes

About the Project | Guide | Annexes

Imprimé à Clare, en N.-É., au Canada
à l'Université Sainte-Anne
le 6 août 2019



Printed in Clare, Nova Scotia, Canada
at the Université Sainte-Anne
August 6, 2019

© 2019 *Fring Frang Games*

Table des matières

FRANÇAIS

Messages.....	4
À propos du projet	6
Le concepteur.....	6
Le projet.....	8
Le processus.....	9
Comment jouer	13
Guide des aventures	17
Aventures : catégorie Principal.....	17
Aventures : catégorie Mythique.....	26
Aventures : catégorie Secondaire.....	36
Annexes	46
Journal du Capitaine Fricot.....	48
Monologues de la Main noire.....	54
Clare Lore.....	59
Clarepedia.....	75
Textes informatifs.....	87
Lexique du dialecte clarien.....	96

Table of Contents

English	100
Message.....	102
About the project	103
The Designer.....	103
The Project.....	105
The Process.....	106
How to Play	110
Quest Guide	114
Main Quest Category.....	114
Mythic Quest Category.....	123
Side Quest Category.....	133
Annexes	143
The Diary of Captain Fricot.....	144
The Dark Hand Monologues.....	150
Clare Lore.....	155
Informative Articles.....	170

Remerciements

Nous reconnaissons l'appui financier du gouvernement du Canada.

Nous reconnaissons l'appui financier de la municipalité de Clare.

Nous reconnaissons l'appui financier de la Province de la Nouvelle-Écosse.

Sans cet appui, le projet *Clarevoyance* n'aurait pas pu voir le jour. Un grand merci à vous!

Acknowledgement

We acknowledge the financial support of the Government of Canada.

We acknowledge the financial support of the Municipality of Clare.

We recognize the support of the Province of Nova Scotia through the Department of Communities, Culture and Heritage. We are pleased to work in partnership with the Province of Nova Scotia to develop and promote our cultural resources for all Nova Scotians.

Without this financial support, the *Clarevoyance* project would never have existed. A sincere thank you to our supporters:

Funded by the
Government
of Canada

Canada



Université
Sainte Anne
Centre acadien

NOVA SCOTIA support
4 culture

Message de la Municipalité de Clare

La municipalité de Clare est fière de supporter *Clarevoyance*, un jeu vidéo qui célèbre l'histoire unique de la Baie Sainte-Marie et de ses exceptionnels résidents. La narration fait partie intégrale de notre patrimoine acadien. Que ce soit par la musique, la danse, l'écriture, la peinture, le théâtre, le cinéma ou le jeu vidéo, ces formes d'expression servent à la transmission de nos histoires d'une génération à l'autre. Chad Comeau ne fait pas exception : son jeu *Clarevoyance* permet à instiller un sentiment de fierté envers l'identité acadienne à Clare et à la garder bien vivante.

Félicitations, Chad!

Ronnie LeBlanc

Préfet, municipalité de Clare



À PROPOS DU PROJET



Le concepteur

Hallo! Je m'appelle Chad Comeau, originaire de Meteghan, un village de la municipalité de Clare, dans le Sud-Ouest de la Nouvelle-Écosse.

Dès l'âge de quatre ans, je me rappelle être attiré envers les jeux vidéo. Ces mondes magiques contenus dans des vieilles cassettes m'ont toujours intéressé. Je me souviens bien de jouer au vieux NES avec ma grand-mère Audrey. Nous passons des heures et des heures devant la machine, en souriant et en imaginant qu'est-ce que ces pixels pourraient représenter.



J'ai commencé à créer mes propres jeux vidéo en huitième année, quand M^{me} Paulette Theriault m'a laissé faire une adaptation d'un roman au lieu d'un compte rendu. Mais c'est vraiment en 2010 à Moncton que j'ai commencé à concevoir des jeux de façon régulière, lorsque Josh Robertson, un ami de Wedgeport, m'a montré le logiciel RPG Maker.

C'est en fait avec la nouvelle version de cet outil que *Clarevoyance* est bâti. Puisque je fais le codage solo, j'ai eu besoin de prendre une approche que je connaissais très bien, puisqu'il n'y avait pas le temps d'apprendre un nouveau logiciel pour ce projet.

En 2014, j'ai lancé mon premier jeu au public. Ce jeu, *La vie d'Arcade*, met le joueur dans les pieds d'un jeune acadien de Clare qui fait face à plusieurs choix dans la vie par rapport à sa langue et à son identité. C'était un grand moment dans ma vie, un premier pas en la bonne direction.

Depuis ce temps-là, j'ai créé une dizaine de jeux sur divers sujets, comme la culture acadienne, les réalités de la collectivité LGBTQ+, et le donair d'Halifax.

Mon passe-temps m'ouvrait de plus en plus de portes, par exemple des commissions de la part de la Fédération régionale des arts et du patrimoine de la Baie (la FRAP, avec qui le projet *Clarevoyance* fut élaboré) et une année en tant qu'artiste en résidence au *University of New Brunswick*.

Au cours de ce cheminement, j'ai réalisé que les jeux vidéo, c'est ça que j'aimerais faire dans la vie. En y pensant, c'est clair que cela a toujours été ma *thing*.

Mais à l'école secondaire, en voyant que les cours collégiaux de jeux vidéo étaient remplis de programmation et de math - mon point faible à l'école - j'avais compris que ce travail n'était pas pour moi.

Plus tard dans ma vie, les domaines de la conception de jeu et de *game studies* se sont développés. Maintenant, on divise la discipline de création de jeux en trois catégories : **programmation**, côté technique de l'affaire; **art**, ce que l'on voit et entend en jouant; et la **conception de jeu**.

C'est la conception, le *game design*, qui me passionne. Comment est-ce que les interactions marchent? C'est quoi le récit, l'histoire? Comment peut-on s'exprimer en créant des systèmes, des mondes virtuels? En gros, c'est quoi l'expérience que l'on offre au joueur? Ce sont de telles questions qui me poussent à créer des jeux.

Le projet

En 2016, j'ai décidé que je voulais essayer de réaliser un plus grand projet, quelque chose qui me permettrait de transformer mon hobby en travail, pour pouvoir y consacrer plus de temps et d'énergie. La plupart de mes jeux sont très courts - j crois bien que j pouvais juste faire des petits jeux en travaillant sur mon heure de lunch et les fins de semaine!

J'ai parlé de mon rêve d'un grand projet à Natalie Robichaud, directrice de la FRAP. À ce point-là, j'avais déjà fait deux projets avec la FRAP - *Les chmonnes sont Clares* et une adaptation anglophone de *La vie d'Arcade* pour le festival Nocturne : Art at Night à Halifax. L'idée de ce grand projet a toujours été un jeu d'aventure se passant dans la région de Clare. J'aimerais remercier Karolyn Aucoin et Céleste Godin pour discuter plein d'idées pour un tel jeu au tout début de son existence.

Ensemble, Natalie et moi avons fait une demande de subvention auprès de Patrimoine canadien en 2016, *codename* ClarePG et Clare Game. Mais, le pitch a été rejeté.

L'année d'après, en 2017, nous avons retravaillé la demande en incorporant des suggestions et des rétroactions de la part du Ministère, pour ensuite soumettre une nouvelle demande améliorée. Et cette fois le projet a été accepté!

Notre financement principal étant confirmé, la municipalité de Clare a ensuite appuyé le projet. Et finalement, la Province de la Nouvelle-Écosse, Department of Communities, Culture & Heritage, a embarqué plus tard dans

le projet. *Clarevoyance* n'existerait pas sans cet incroyable appui financier, et nous en sommes très reconnaissants.

J'aimerais aussi dire un grand merci à Natalie Robichaud pour tout l'appui au cours des années et son beau travail dans la communauté. Elle m'a beaucoup aidé sur mon chemin, et j'en serai toujours reconnaissant.

En même temps que nous avons reçu notre réponse positive pour le grand projet, j'ai su que j'étais accepté au Cologne Game Lab, une école de *game design* en Allemagne. C'était une grande semaine, un point tournant important. Avec ces deux occasions devant moi, j'ai fait ce qu'il fallait faire : quitter ma vie de traduction de côté pour poursuivre mon rêve de créer des jeux.



Le processus

Le projet *Clarevoyance* s'est déroulé au cours de deux ans.

La phase de pré-production devait durer six mois, mais puisque je n'étais pas à Clare, nous avons rallongé cette phase à un an au complet. Et aussi en raison de mon temps aux études, nous avons forgé un super partenariat avec le Centre acadien de l'Université Sainte-Anne.

En faisant la recherche initiale sur le folklore et l'histoire de Clare, le Centre m'a aidé à trouver des livres et textes à lire, et a même embauché quelques étudiants d'été pour faire des résumés de livres ainsi que des textes informatifs sur les mythes de Clare pour notre site Web, Clarepedia.

Pendant la deuxième année du projet, une nouvelle employée d'été, Ramona Blinn, fut embauché pour rédiger des textes qui apparaîtront à la fois en ligne et dans le jeu même. Le Centre m'a aussi fourni avec un espace de travail pendant mon temps à Clare. Il va sans dire que cet appui à la recherche a vraiment aidé à la qualité du récit de *Clarevoyance*.

Pour ce qui est de mon temps au Cologne Game Lab, j'ai appris tellement de choses utiles pour ce projet. Bien sûr les cours de *game design* ont informé la conception de jeu pour *Clarevoyance*, mais aussi des autres cours comme la gestion de projet, le marketing, et le *user experience* ont amélioré le déroulement du processus et la jouabilité du jeu.

En bâtissant le prototype du jeu, il y a eu plusieurs défis. Comme je ne suis pas programmeur, plusieurs aspects techniques m'ont donné de la misère et on prit du temps à résoudre. Ce jeu est plus complexe que mes autres projets - par exemple, le système de temps ainsi que les contrôles à base de souris étaient plus compliqués que je l'imaginai. Ce projet a certainement renforcé ma volonté de spécialiser en *game design* et pas en programmation! La prochaine fois, je laisserai sûrement le côté technique à un expert, si les ressources le permettent.

C'était une grande joie de pouvoir retourner vivre dans Clare et travailler dans la communauté. En premier lieu, discuter avec les gens et partager des vieilles histoires - en personne et via sondage en ligne - était vraiment enrichissant. C'était aussi un plaisir de collaborer avec des artistes de Clare sur la musique, l'art visuel et l'écriture pour le jeu.

Mais la grande collaboration communautaire a vraiment pris place pendant une semaine en juillet 2019, lorsque 108 participants de la région sont venus au studio Tide School d'Alexandre Bilodeau pour performer les personnages du jeu. Entre organiser l'horaire, communiquer avec les gens, et travailler au studio de 10 à 8 chaque jour, c'était aisément une des semaines les plus occupées et stressantes de ma vie. Mais l'expérience était si positive, et les gens un grand plaisir à accueillir. Je n'oublierai jamais cette semaine!

Dans le contexte de ce projet, le processus est autant important que le produit final. Bien sûr, le projet m'a permis de poursuivre ma passion, mais il y a eu plus des retombés dans la communauté.



Grâce au partenariat avec le Centre acadien, 4 emplois d'été furent créés pour appuyer le projet. De nouvelles articles de recherche ont été rédigés sur l'histoire et le folklore de la région, disponibles au public via www.clarepedia.ca.

Pour la musique du jeu, sept musiciens de Clare ont été embauchés, et nous avons décidé ensemble de donner les profits de la vente du *soundtrack* à notre radio communautaire, CIFA 104,1 MF.

Le logo du jeu, c'est une belle estampe par Sheila LeBlanc, artiste locale, avec graphisme par Marc d'Entremont, qui, avec Charlene de la Cruz (Veintitres Photography) se sont occupés d'une partie du graphisme au cours du projet. J'ai aussi fait appel à quatre personnes pour aider à rédiger de l'écriture pour du jeu.

Troy Deveau a aidé avec la technique lors de nos activités liées au projet, et l'équipe du café Lisa T nous a préparé une belle collation. Alexandre « Arthur Comeau » Bilodeau a servi de technicien audio et de coach pendant l'enregistrement des personnages à son studio à Meteghan. Jake Waterman a aidé avec la préparation des clips audio.

Et enfin, 108 personnes brillantes sont entrées au studio pour performer le rôle des personnages dans le jeu. Pour compenser les participants, Natalie Robichaud a pensé d'offrir des cartes-cadeaux de commerces locaux. C'était amusant de pouvoir offrir une compensation tout en appuyant certaines entreprises locales en achetant près de 2000 \$ en certificats.

J'espère que Clare a aimé les activités du projet *Clarevoyance*, parce que c'était un projet créé avec amour ici dans la région, pour nous.

COMMENT JOUER



Clarevoyance a été conçu avec l'accessibilité en tête. Le public cible, c'est tout le monde qui s'intéresse au folklore et à la langue de Clare, pas nécessairement les gens qui jouent d'habitude aux jeux vidéo. L'opération du jeu est donc minimaliste, le tout se manipulant avec la souris.

Contrôle de base

Mouvement

Pour vous déplacer dans ce Clare virtuel, il faut cliquer sur des flèches, des portes ou personnages qui se trouvent à l'écran. Il est parfois possible de se déplacer en bougeant la souris sur les bords gauche et droite de l'écran lorsqu'une zone semi-transparente y apparaît, comme dans l'image suivante.



Interaction

Il suffit de cliquer sur un personnage, un édifice, ou un objet pour interagir lorsque possible. Par exemple, cliquant sur un personnage initiera une scène de dialogue. Il faut ensuite cliquer pour passer à la prochaine boîte de dialogue. Si vous ne savez pas quoi faire, il faut probablement cliquer!

Mécanismes de jeu

Clarevoyance est un monde virtuel qui suit quelques règles.

Le temps

Comme en vrai vie, *Clarevoyance* contient des journées de 24 heures. Certaines actions, comme baranquer, voyager, ou travailler, passent le temps. Il est aussi possible d'avancer le temps en cliquant sur l'horloge dans le menu au haut de l'écran.



Lorsqu'il arrive le temps de votre **bedtime**, vous ne pourrez pas faire d'actions qui coûtent du temps, car vous devez aller vous coucher. Planifiez bien vos journées!

L'argent

Pour acheter des choses, comme de la nourriture de la Shoppe ou des hardes de Frenchy's, il faut de l'argent. Passez du temps à travailler alentour de Clare pour en gagner.

Les histoires

Les histoires sont une ressource importante dans Clare, en vrai vie et dans ce jeu. Les histoires peuvent notamment être échangés pour de l'information en **baranquant** avec les citoyens de Clare. Gagnez de nouvelles histoires en complétant des aventures.

« D'une façon, c'est les histoires qui tiennent Clare ensemble. » - Tante Adèle

Les aventures

Des aventures, ce sont des histoires et récits que vous trouverez autour de Clare. Les aventures sont notées et mises à jour dans le **Journal d'aventures** que Tante Adèle vous donne. Consultez ce journal pour savoir quelles aventures il vous reste à compléter, ainsi que quels objectifs vous devez faire ensuite.



Tip : le bouton droit de la souris marche en tant que retour/annuler quand on voit l'icône X.

Le calendrier communautaire

Plusieurs aventures se passent à une certaine place et à une certaine date et heure. Pour se souvenir de tout ce qui se passe à Clare, vous aurez accès au **Calendrier communautaire de Clare**. Une fois que vous y aurez accès, votre calendrier demeurera à votre disposition sur votre menu en haut de l'écran.



Tip : Cliquez sur le logo de la municipalité pour ouvrir le vrai calendrier communautaire de Clare!

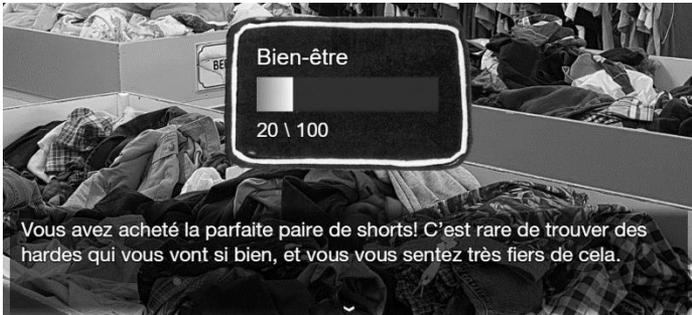
Le manger

À chaque fin de journée, il faut décider comment vous avez mangé au cours de la journée. Pour bien manger et en tirer bénéfice, il faut s'assurer d'avoir collectionné suffisamment de manger. Consulter le menu en haut de l'écran pour voir votre montant actuel de manger.

En bien mangeant, vous pourrez favoriser votre **bien-être**.

Le bien-être

Votre personnage dans *Clarevoyance* fait souvent face à des réalités qui nuisent à son bien-être. Il faut donc s'engager à améliorer son bien-être par divers moyens, comme bien manger et participer à des activités amusantes autour de Clare. Vous ne pourrez pas progresser le récit si votre bien-être devient trop bas.



GUIDE DES AVENTURES



Le récit de *Clarevoyance* est divisé en **aventures**. Dans les pages qui suivent, vous trouverez un guide de chacune des 26 aventures, de leur initiation à leur conclusion.

Ce guide vous aidera si jamais vous êtes pris et ne pouvez pas avancer dans le jeu, ou si vous ne trouvez pas certaines aventures. J'ai fait un effort de ne pas ruiner beaucoup des surprises, considérez ne pas lire cette partie du livre avant de jouer un peu.

Journal d'aventures

« Ceci est votre Journal d'aventures que Tante Adèle vous a donné. »

Dans ces pages, toutes vos aventures autour de Clare seront notées et mises à jour. »

Il y a trois catégories d'aventures dans *Clarevoyance* : Principale, Mythique, et Secondaire.

Aventures : catégorie Principal

Ces aventures forment le récit principal du jeu, du début à sa fin. Votre première aventure vous est donnée par votre Tante Adèle au même moment qu'elle vous donne votre Journal d'aventures.

Ta première aventure

« C'est pas mal drôle ça qui s'est passé à la beach. J't'encouragerais d'aller back voir, si ça te fera feeler mieux. Avec amour, ta tante Adèle. »

Début : étant votre première aventure, elle sera déjà dans votre journal aussitôt que vous le recevez.

- Investiguer à la plage de Saulnierville □

Il faut retourner à la plage de Saulnierville et cliquer sur la flèche qui bouge pour investiguer le lieu de l'incident bizarre.

- Suivre les pistes vers la forêt □

Qui aurait pu laisser ces traces? Juste une manière de le découvrir. Prenez par le bois!



Photo : Josette LeBlanc comme Tante Adèle

Sur la piste

En suivant les pas mystérieux sur la plage, vous avez perdu la piste dans les bois.

- Trouver quelqu'un capable de retrouver la piste dans les bois ☐

Il y a une personne à Saulnierville qui peut vous aider à retrouver la piste dans le bois : le Private Investigator (PI), un franc espion. Son bureau est dans le *strip mall* dans le côté gauche du village.

- Gagner assez d'argent et embaucher le Private Investigator ☐

Mais, le PI ne t'aidera pas gratuitement. Bonne chose qu'Estelle vous a dit que la Shoppe de Saulnierville se cherche des travailleurs. Allez travailler un peu pour gagner assez d'argent pour pouvoir embaucher le PI.

- Suivre la piste à la plage de Saulnierville avec le PI ☐

Une fois embauché, le PI vous rencontrera à la plage de Saulnierville. Entrez dans la forêt et il vous suivra là.

La folkloriste

Le PI a suggéré d'aller visiter la folkloriste à l'Université, Pointe-de-l'Église.

- Parle à la folkloriste de l'Université Sainte-Anne, à la Pointe-de-l'Église □

Comme en vrai vie, dans Clarevoyance il y a des experts en folklore à l'Université Sainte-Anne. La folkloriste se trouve au Centre acadien. Allez la rendre visite. Elle pourra vous aider avec vos misères virtuelles.

- Trouver et acheter une copie du Petit Albert au Frenchy's à Meteghan □

Le Petit Albert est un grimoire de magie français datant des années 1700. Dans Clarevoyance, ce livre vous apprendra une formule magique pour produire un item puissant qui vous permettra de revivre les mythes du passé.



Photo : Jocelyne Comeau comme la folkloriste

Le tchôme

Dans les vieilles pages du Petit Albert, vous avez découvert une démarche pour créer un jonc de vision. Ce jonc pourrait vous aider à interagir avec la cabane bizarre dans le bois.

- Forger un jonc en fer □

Il y a un forgeron dans Meteghan qui vous aidera à fabriquer le jonc de fer que vous cherchez. Trouvez-le dans la forge à côté de sa maison blanche.

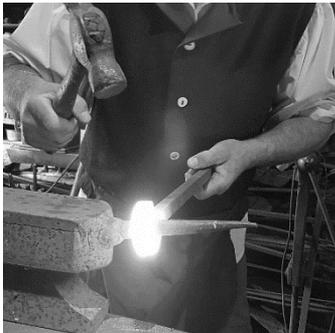
- Obtenir de la sarriette et du sel de mer □

C'est à la Shoppe de Saulnierville que vous trouverez ces épices classiques du fricot.

- Enterrer le jonc et les épices dans un cimetière pour une soirée □

La vraie démarche décrite dans le Petit Albert est un peu plus intense, mais c'est ceci la version acadianisée et acceptable pour enfants de la recette.

J'ai visité Joan et Victor (à Alphie à Capite) Comeau dans Meteghan pour prendre des photos de la vieille forge. Et deux jours plus tard, nous étions là, le feu allumé, pour forger un jonc magique pour le projet! Merci beaucoup à Victor pour me montrer le processus et me partager les histoires des forgerons de la famille Comeau.



La cabane

Il est temps de retourner à la cabane glitchée dans les bois de Saulnierville, pour découvrir qu'est-ce qui se passe vraiment.

- Retournez à la cabane et utiliser votre tchôme pour interagir ☐

- Conte ce qui s'est passé à la folkloriste de l'Université Sainte-Anne, à la Pointe-de-l'Église ☐

La Main noire

La Main noire est en train de ramener les vieux mythes et légendes de Clare, et c'est en train de briser le temps présent. La folkloriste pense qu'en revivant ces mythes, vous pourrez les débarrasser.

Explorez Clare et trouvez plus de glitches mythiques!

- Interagissez avec les glitches des vieux mythes et légendes qui apparaissent autour de Clare ☐
- Donnez une mise à jour sur la situation à la folkloriste. Elle travaille à l'Université à la Pointe-de-l'Église ☐



Photo : Nicole Boudreau comme la Main noire

Le pouvoir de CIFA

La Main noire est en train de ramener les vieux mythes et légendes de Clare, et c'est en train de briser le temps présent. Toutefois, après avoir vécu quelques histoires légendaires de Clare, les glitches n'arrêtent pas d'apparaître.

La Folkloriste croit maintenant que partager les histoires mythiques serait une solution au tchôme de la Main noire.

- Partagez vos Histoires mythiques sur les ondes de la radio communautaire, CIFA 104,1 ☐

Une fois que CIFA apparaît sur votre carte, il est temps de visiter la station de radio légendaire et partager vos expériences avec le peuple de Clare.

Vivez la puissance de la radio communautaire!



La fin?

Après partager des mythes et légendes de Clare sur la radio, vous avez l'impression que le tchôme de la Main noire s'affaiblit. Le monde de Clare se rappelle et honore ces histoires comme que l'on le faisait par le passé. Est-ce que cela a impacté la Main noire et son plan?

Juste une façon de le savoir. Retournez dans les bois de la plage de Saulnierville, revisiter la cabane de la Main noire.

- Revisitez la cabane de la Main noire □

Après un court épilogue, le récit principal de Clarevoyance sera terminé. Mais vous pouvez toutefois continuer à jouer et finir les autres aventures et histoires qu'offre le jeu.

Aventures : catégorie Mythique

La deuxième catégorie d'aventures porte sur les mythes et légendes de Clare. La Main noire et son tchôme ramènent ces vieilles histoires au temps présent, et c'est à vous de les revivre.

Afin de finir le jeu et conclure le récit principal, il faut compléter un certain pourcentage des aventures mythiques.

J'aimerais reconnaître le travail du Centre acadien et de Alexander Deveau pour leur recherche sur les mythes et légendes de Clare. Sans eux, ces aventures mythiques ne seraient pas aussi riches et intéressantes.



Photo : Guyaume Boulianne comme Cy à Mateur

Cy, l'homme et la légende

Vous avez rencontré Cy à Mateur, grande légende de Clare. Il vous invite à découvrir son histoire.

Début : utilisez votre tchôme pour interagir avec la manifestation glitchée de la cabane de Cy, sur le côté gauche du quai de Meteghan.

- Rencontrez Cy dehors de sa cabane au quai de Meteghan ☐

Après une introduction avec Cy à Mateur, il vous invitera à le rencontrer dehors chez eux pour un voyage à Haverhill, au Massachussetts. Cy aurait déménagé ici en tant que jeune homme en cherchant du travail.

- Interagissez de nouveau avec la cabane glitchée et entchômée de Cy ☐

Les détails de la vie de Cy à Mateur viennent en grande partie du livre *Le diable et le cordonnier* de Lise A. Robichaud, ainsi que de discussions avec elle dans le cadre de Clarevoyance.

- Interagissez une dernière fois avec la cabane glitchée et entchômée de Cy ☐

Finissez l'histoire de Cy pour recevoir un certain objet mythique qui vous aidera dans vos voyages.

« Pis tous les légendes ont une fin. La mienne faisait autant pitié qu'elle était incroyable. » - Cy à Mateur, performé par Gyaume Boulianne.

Gyaume est membre du groupe de musique Cy et a grandi dans le grand Meteghan - qui de mieux pour performer notre légendaire Cy à Mateur?

Jérôme 2019

Un homme mystérieux fut trouvé sans conscience sur la plage de Mavillette. Son identité est inconnue, il ne parle point, et ses deux jambes étaient amputées aux genoux.

Nommé Jérôme par les gens de la région, cet homme et son incroyable histoire ont attiré l'intérêt des gens partout autour du monde. Mais comment est-ce que son histoire se déroulera aujourd'hui en 2019?

Début : ajoutez Mavillette à votre carte en baranquant avec Julie à Meteghan. Ensuite interagissez avec la figure glitchée sur la plage de Mavillette.

- Visitez Jérôme chez Yolande. Elle habite à Meteghan dans la maison avec la porte bleue ☐
- Assistez au levée de fonds pour Jérôme à la Legion de Saulnierville ☐
- Discutez de la situation de Jérôme avec Benoît. Il habite dans la maison verte au ras la Shoppe de Saulnierville ☐
- Visitez Yolande pour parler de Jérôme et de Chase the Ace ☐
- Visitez Benoît pour reparler de la condition de Jérôme. Il habite dans la maison verte au ras la Shoppe de Saulnierville ☐
- Assistez au Chase the Ace pour Jérôme à la Legion de Saulnierville ☐

L'aventure de Jérôme est une des plus grandes dans le jeu, avec des fins différentes selon les actions du joueur. C'est dommage que dans un jeu, on n'entend pas toujours chacune des lignes de dialogue, parce que les performances de Yolande (Suzanne Belliveau) et Benoît (Richard Comeau) sont excellentes.

La Mary Celeste

Delbé vous a donné le journal d'Olivier Deveau, un matelot de renommé né ici à Clare. Dans le journal, vous découvrez plus à l'égard de la légendaire Mary Celeste, un navire qui fut trouvé à flot par Olivier Deveau.

Début : passez du temps et une Histoire pour baranquer avec Delbé sur le quai de Meteghan.

- Interagissez avec le glitch mythique du navire au quai de Meteghan □

Cette grande aventure se déroule en une longue scène. Donc ne laissez pas le simple objectif vous tromper : assurez-vous d'avoir amplement de temps avant d'embarquer!

Fait intéressant : Delbé Comeau, qui joue le rôle du descendant d'Oliver Deveau, fait vraiment partie de la famille de ce capitaine célèbre. De plus, Delbé a navigué sur le Bluenose II pendant plusieurs années!

La recherche et l'écriture pour cette aventure fut en grande partie le travail de mon ami Alexander Deveau. Merci de la belle collaboration!

Ça danse l'enfer

Estelle vous a invité à une danse câllée à la Legion de Saulnierville. Consultez votre calendrier communautaire pour savoir quand ça se passe.

Début : *baranquez la personne qui vous a appris comment faire ça, Estelle, à Saulnierville.*

- Assistez à la danse câllée à la Legion de Saulnierville. Consultez votre calendrier communautaire pour savoir quand ça se passe ☐
- Interagissez avec la grange glitchée au ras la Legion de Saulnierville ☐

J'aime bien la tradition de la danse câllée que notamment Natalie Robichaud et Yvette Comeau font revivre de nos jours. C'est super amusant d'apprendre les règles et de faire les danses en groupe d'amis, peu importe l'âge. Je voulais donc aider au renouvellement de la coutume en l'incluant dans Clarevoyance.

Ce scénario a aussi ouvert la porte pour un mythe intéressante par rapport aux danses - vous pouvez peut-être deviner lequel par le nom de l'aventure.

Les p'tites cabanes de Margo

Par le passé, Margo était le centre de l'industrie forestière dans Clare. Mais avec le déclin de cette industrie, ce village dans le bois et ses nombreuses petites cabanes sont transformés en lieux de fêtes légendaires, appelées « tymes » à Clare.

Début : baranquez André à la Pointe-de-l'Église.

- Rencontrez André un avant-midi ☐
- Visitez les petites cabanes à Margo ☐
- Interagissez avec le glitch mythique du tyme à Margo ☐

L'histoire de Margo m'intéressait en partie en raison de ses transformations au cours des années.

En développant des idées de récit, j'ai pensé que ça serait une bonne place pour souligner une certaine coutume, en plus des légendes liées à Margo bien sûr (le temps des bucherons, le temps des grands tymes aux cabanes, et Margo Man).

Jouez pour découvrir de quelle coutume je parle!

L'Electric City

La Nouvelle-France, un village près de Weymouth, était un hub d'activité par le passé. Connue comme l'Electric City, c'était le premier endroit dans le Sud-Ouest à avoir de l'électricité et un train.

Éloïse, une employée au Centre acadien, a offert de vous montrer la Nouvelle-France.

Début : *baranquez avec Éloïse au Centre acadien, sur le campus à la Pointe-de-l'Église.*

- Rencontrez Éloïse un avant-midi au Centre acadien ☐

- Visitez la Nouvelle-France ☐

J'ai pris pas mal de liberté créative en écrivant cette aventure. J'ai appris plus à l'égard de la Nouvelle-France en lisant le roman Loin de France de Germaine Comeau dans la phase de recherche du jeu.

Il aurait été possible de faire plus de recherche et d'élaborer un récit plus réaliste et détaillé pour la fameuse Electric City, mais j'ai pris une différente approche, misant sur l'arrivée de l'électricité et l'inclusion d'une certaine chanson que je voulais vraiment qui soit lancé au public.

Adolphe à Nicolas

Adolphe à Nicolas se promène avec sa charette de village en village. Il vous a donné le défi de le trouver dans chacun des villages de Clare. Chaque jour, il sera dans un endroit différent. Trouvez-le!

- Trouvez Adolphe à Nicolas dans les différents villages de Clare □

Après votre rencontre initiale à Meteghan, il faut ensuite trouver Adolphe à Nicolas et sa fameuse charrette dans Saulnierville, à la Pointe-de-l'Église et aux Concessions.

Chaque jour, il se trouvera au hasard dans un des villages qu'il vous reste.

Profitez de vos rencontres pour bénéficier des services d'Adolphe à Nicolas! Une fois que vous aurez complété l'aventure, vous ne pourrez plus le trouver dans les alentours.

Grand merci à Jimmy Deveau pour la parfaite performance d'Adolphe à Nicolas. En fait, lors de la session d'enregistrement, nous avons découvert que Jimmy connaissait Adolphe à Nicolas. Il se rappelle que son groupe d'amis, jeunes enfants à l'époque, se moquaient du vieil Adolphe à Nicolas en l'appelant des noms comiques. Tout sauf le petit Jimmy, bien sûr!

C'était vraiment cool de discuter de l'homme légendaire avec la personne qui jouait son rôle.

L'Épopée du rum-running aux Concessions

Dans le temps de la prohibition, les bootleggers des Concessions commencent à brasser. Le Sheriff essaie pourtant de les arrêter. Quel bord est-ce que vous aiderez?

Début : baranquer avec Edouard à la Pointe-de-l'Église pour ajouter les Concessions à votre carte. Ensuite interagissez avec les glitches dans la Shoppe verte aux Concessions.

- Visitez le camp des bootleggers en bas du chemin du centre aux Concessions
- Visitez la station du Sheriff en bas du chemin de gauche aux Concessions
- Rencontrez le Sheriff pour lui dire à propos des bootleggers, vérité ou non
- Rencontrez la gang au Fourneau ou à Port-Acadie pour faire un peu de rum-running

Au Fourneau, vous rencontrerez Jean l'espion, et à Port-Acadie, Harold l'officier.

- Rencontrez le Sheriff pour lui dire à propos de la grande rum-running deal des bootleggers, vérité ou non
- Rencontrez la gang au Fourneau ou à Port-Acadie pour faire la grande deal

L'Épopée des bootleggers, c'est une des plus grandes et complexes aventures du jeu. Comme dans l'histoire de Jérôme, le joueur peut choisir son camp et changer le déroulement du récit.

Un grand merci à Denis « Pana » Boudreau pour nous aider avec le rôle du Sheriff des Concessions. Ça aurait juste pu être toi!

La Birinque

Léo vous a parlé de La Birinque, un endroit mystérieux caché dans les bois. Selon sa grand-mère, pour trouver cet endroit magique, il faut trouver des lumières dans le bois.

Début : parlez avec Léo dans les bois aux Concecssions.

- Trouvez la Birinque ☐
- Trouvez le centre de la Birinque ☐
- Demandez à la folkloriste si elle connaît les feux follets ☐

Tout l'histoire de feux follets fut inspiré par un conte d'Anne LeBlanc lors du festival de Clare-té 2019. Par la suite, j'ai vu et acheté un livre sur ces bêtes mythiques par Marie-Colombe Robichaud à la Shoppe verte. Le livre s'appelle Théotime et les feux follets.

- Trouvez un couteau de poche ☐
- Évadez le feu follet géant à l'aide du couteau de poche ☐

C'est en partie à cause de son conte inspirant que je voulais demander à Anne LeBlanc de jouer le rôle de la dame au centre de la Birinque. Merci Anne de la performance magique!

Aventures : catégorie Secondaire

Le troisième type d'aventure ce sont les aventures secondaires. Toutes les histoires qui n'ont pas à faire avec le récit principal ou les mythes et légendes glitchés se classent dans cette catégorie. Il y a donc une grande variété de thèmes et de styles d'histoires.



***Photo** : Michael Saulnier comme Don Saulnier*

La Ballade de Don Saulnier

Vous rencontrez à la plage Don Saulnier, un jeune musicien qui manquait de confiance. Après votre discussion, il décide de jouer un concert à la Legion de Saulnierville. Consultez votre calendrier communautaire pour la date et l'heure.

Début : *parlez au joueur de guitare sur la plage de Saulnierville.*

- Assistez au spectacle de Don à la Legion de Saulnierville ☐
- Visitez Don à la plage de Saulnierville pour voir comment il se sent ☐
- Parlez au groupe d'amis de Don ☐
- Retournez voir Don à la plage de Saulnierville ☐

Cette année j'ai eu le plaisir de pouvoir collaborer avec Michael Saulnier, un musicien de la région.

Une des premières aventures que j'avais en tête pour Clarevoyance était celle-ci : l'histoire d'un jeune artiste qui passe par des hauts et des bas, par la confiance et le désespoir, inspiré en partie par des expériences à Clare, et en partie par le personnage de Don Quichotte, du grand écrivain espagnol Cervantes.

J'ai donc demandé à Michael s'il voulait jouer se personnage, ainsi que composer des chansons pour le jeu. Je suis chanceux qu'il était partant! Et je suis fier de l'avoir poussé à créer sa première chanson en français, une belle petite tune intitulé tout simplement Clare, qui apparait sur la bande sonore officielle de Clarevoyance.

Exit 30

Eli vous a invité à visiter Yarmouth une belle soirée. Il ne semble pas très intéressé dans Clare, mais aime plutôt les plus grands villages en dehors de ses frontières.

Début : baranquez avec Eli à la Pointe-de-l'Église.

- Rencontrez Eli une soirée après 19 h pour visiter Yarmouth □

Cette aventure reflète des attitudes plutôt négatives que certaines personnes tiennent à l'égard de Clare, y compris moi-même.

Dans ma jeunesse, je ne pensais pas que Clare était si spéciale. On voulait des grands shopping malls, des cinémas, des restaurants fast food.

Il a fallu que je sorte de Clare pour à peu près 10 ans avant de vraiment apprécier sa beauté et ça qu'elle offre. Maintenant je suis un peu en amour avec la région - travailler sur Clarevoyance a bien sûr intensifié cet amour.

Et je ne suis pas le seul - on ressentit une énergie à la Baie dernièrement, avec beaucoup de gens et d'artistes qui y retournent. Et le tout a culminé avec le fait que la région sera hôte du prochain Congrès mondial acadien en 2024. Go Clargyle!

Merci à mon ami Lucien Deveau pour discuter d'un concept de l'Exit 30 des années passées, avec un style un peu plus horror que sa manifestation dans Clarevoyance, mais qui m'a inspiré quand même.

Guerre des pommes

Basile est convaincu que son voisin Émilien vole ses pommes pour les vendre au bord du chemin. Aidez au Private Investigator à résoudre ce mystère!

***Début** : parlez avec Basile à sa maison aux Concessions.*

- Parlez à Émilien, le voisin de Basile, à propos des pommes volées ☐
- Retournez parler à Basile à propos de votre discussion avec Émilien ☐
- Retournez chez Basile lorsque le soleil sera couché ☐

***Guerre des pommes** et **Trop sec, trop salé, trop bon!**, la prochaine aventure dans la liste, sont deux scénarios co-écrites par Ryan Doucette, comédien originaire de Clare. Merci Ryan pour m'aider à développer des aventures avec un ton un peu plus comique que les autres!*

Trop sec, trop salé, trop bon!

Gisèle s'inquiète à l'égard d'un nouveau poisson sec rose qui est devenu populaire à Meteghan. Ce poisson est trop sec et trop salé, ce qui rend le monde qui en mange super soifs, un danger dans l'été chaude à Clare.

Gisèle embauche le Private Investigator à découvrir la source de ce poisson sec puissant. Aidez-le à résoudre cette crise!

Début : allez voir la foule autour de la Water Station à Meteghan.

- Investiguer à la shed brûlée ☐
- Interroger Ghislain à la Shoppe de Saulnierville ☐
- Investiguer le lieu de livraison du sel rose - une usine abandonnée au quai de Meteghan ☐

J'aime mon poisson sec

Théophile aimerait que quelqu'un lui apporte trois morceaux de poisson sec du peddler au quai de Meteghan.

Début : baranquez avec Théophile à la Pointe-de-l'Église.

- Obtenez trois morceaux de poisson sec du peddleur au quai de Meteghan □
- Livrez le poisson sec à Théophile à la Pointe-de-l'Église □

Ce ne serait pas un jeu de rôle sans quelques fetch quests, n'est-ce pas?

En fait, c'est une version de cette aventure qui était la première à se faire prototypée dans Clarevoyance. En testant le système d'aventures, j'ai inventé cette petite histoire de livraison de poisson sec parce que c'était simple et facile à tester.

Et pourquoi pas garder cette petite aventure pour le jeu final?

Mémoires d'une jupe

Vénéralite se souvient d'une belle jupe jaune qu'elle avait coutume de porter sur des belles journées ensoleillées. Elle aimerait bien ça si quelqu'un pouvait lui en trouver une nouvelle.

Début : baranquer avec Vénéralite à Saulnierville.

- Trouvez une belle jupe jaune □
- Livrez la jupe à Vénéralite à Saulnierville □

Autant que je n'aime pas tellement ajouter des fetch quests de ce type, ils sont communs dans les jeux en raison de leur simplicité à programmer et à concevoir.

Dans le cas de Clarevoyance, au moins cette aventure donne une autre raison au joueur d'aller fouiller dans les bins au Frenchy's. Et comme tout scénario dans le jeu, c'est une occasion d'entendre une autre belle voix enregistrée pour le projet!

Fierté

Gabriel vous invite à la première levée du drapeau de la fierté à Clare. Consultez votre calendrier communautaire pour savoir quand ça se passe.

Début : baranquez avec Gabriel à Meteghan.

- Participez à l'activité de levée du drapeau ☐

Cette aventure existe parce que cette année à Clare, nous avons vraiment eu une première levée du drapeau de la fierté dans la communauté. C'était un moment vraiment puissant et émouvant, donc j'ai pensé de l'inclure dans le jeu.

L'idée originale pour un LGBTQest était plus élaborée et expérimentale, mais la séquence s'est malheureusement faite coupée, avec une dizaine d'histoires, en finalisant le script. Mais je suis fier que notre nouvelle version sera dans le jeu, incorporant le lien avec un grand moment en vrai vie.

Un grand merci à Evelyn LeBlanc-Joyce pour son beau travail et pour écrire le texte de la présentatrice.

Nettoyer la plage

Moose vous invite à un nettoyage de la plage de Saulnierville. Consultez votre calendrier communautaire pour savoir quand ça se passe.

Début : baranquez avec Moose à la plage de Saulnierville.

- Participez au nettoyage de la plage de Saulnierville ☐

Cette aventure est inspirée par les nettoyages de plage organisés par des organismes tels que le Rendez-vous de la Baie, le Nova Scotia Lifeguard Service et la Société environnementale acadienne (SEA).

C'est également la SEA qui m'a fait découvrir les chimney swifts (Martinets ramoneurs) qui vivent dans la cheminée de l'église de Saint-Bernard. Dans le jeu, ce phénomène magique a été déplacé à la Pointe-de-l'Église.

En me promenant sur les plages cette année, je n'ai pas pu ignorer tous les déchets. En prenant les photos pour la plage de Saulnierville (prises à la plage de Saint-Bernard) j'ai eu besoin de ramasser du plastique et d'autres déchets pendant un quart d'heure avant de pouvoir prendre les photos.

C'est inspirant de voir tellement de gens de Clare s'organiser pour nettoyer l'environnement!



Grosses coques

Anne-Marie vous invite à gratter des coques avec elle sur la plage de Grosses coques. Consultez votre calendrier communautaire pour savoir quand la marée adonnera.

Début : baranque avec Anne-Marie près du quai de Meteghan.

- Visitez Grosses coques pendant la marée basse pour gratter des coques ☐

En travaillant sur ce projet, j'ai vécu tellement de beaux moments dans la communauté. Par exemple, en parlant à MaryAnn Gauvin à propos de gratter des coques, elle m'a invité à aller en gratter avec elle. C'était vraiment spécial!



ANNEXES



Les pages qui suivent contiennent des histoires et des articles rédigés pour *Clarevoyance*.

Premièrement, vous lirez une histoire en trois parties, écrite par Simon Thibault, un journaliste et écrivain culinaire bien connu de Clare. Découvrez son travail à <http://simonthibault.com/>

Mon plan original était d'inclure une aventure à propos de la nourriture dans le jeu. Mais en finalisant le script, ce récit était un des dizaines à se faire couper. Je voulais toutefois représenter la cuisine acadienne dans le jeu, puisque c'est un morceau essentiel de notre culture.

En plus d'un texte du Centre acadien sur ce sujet, j'ai décidé de demander à Simon d'écrire un journal d'un matelot fictif qui a fait naufrage à Clare pour ensuite découvrir notre manger. J'ai fait la traduction (très rapide!) de ces textes, donc je vous encourage de consulter la version originale anglaise.

Ces textes se trouvent dans le jeu - la première partie vous est donné par une descendante du capitaine, et les deux autres parties se trouvent au Frenchy's.

En deuxième lieu, je vous présente des textes de poésie de Georgette LeBlanc, artiste accomplie de Clare et l'actuelle poète officiel du Parlement du Canada. Georgette a aidé à solidifier le récit principal de *Clarevoyance*, et a créé des textes pour le personnage de la Main noire. Ces monologues sont performés dans le jeu par Nicole Boudreau, une artiste et comédienne locale.

Troisièmement, plusieurs articles de recherche furent rédigés par des employées du Centre acadien de l'Université Sainte-Anne lors de la phase de recherche du projet *Clarevoyance*. Quelques-unes sont publiées en ligne à <http://www.clarepedia.ca/>, tandis que d'autres apparaissent dans le jeu.

Et **finale**ment, j'ai inclus un lexique des termes acadiens et clariens qui se trouvent dans le jeu. J'espère que ça aidera aux joueurs francophones d'ailleurs à comprendre le jeu et à découvrir notre beau dialecte.

Bonne lecture!

Journal du Capitaine Fricot

Tome I

Un bol de soupe m'a sauvé ma vie - au moins c'est ça que je pensais quand je l'ai goûté.

Je n'aurais jamais cru qu'une journée je serais réveillé sur une plage étrangère par l'eau froide à mes pieds. Mais me voici, trempé à mort, avec un baril de mélasse au ras ma tête, et le son des vagues percutant mes oreilles.

Mais où est-ce que je suis? Et où est mon bateau?

Je me mets debout lentement - comprenant finalement ce que ça veut dire, voir des étoiles - et j'examine mon entourage. Des miles et des miles de côte rocheuse. De l'herbe sec qui danse sur les dunes. Et un peu plus loin, un panache de boucane.

De la chaleur - il y a de la chaleur pas loin d'ici.

En marchant en direction de la boucane, qui doit sortir d'une cheminée de logis à cause de sa forme droite et constante, je réalise que la mer a volé mes souliers. Je me demande comment ces personnes réagiront quand un homme trempe et sans souliers cogne à leur porte. Au moins il fait encore clair, et ils pourront voir que je ne suis pas un danger, et que j'ai besoin d'aide. J'espère qu'ils sont de bons Chrétiens - peut-être même catholiques - qui prendront pitié sur un pauvre homme perdu.

Je cogne à la porte, ayant aucune idée quoi dire quand la porte s'ouvrira. Je n'ai jamais vécu une telle situation. En fait, je n'ai jamais été naufragé. J'oublie pour un instant qui et où je suis. Mais aussitôt que la porte s'ouvre, les normes sociales reviennent.

« Oui? » demande la femme en tablier avec un accent qui me sonne familier. « J'peux-tu t'aider? »

Elle se rend ensuite compte que je suis tout trempé, et que mes dents claquent. Elle me prend par l'épaule, et appelle à ses compagnons pour une couverte. Dans pas long, je suis assis au ras le feu embourré en couverture de laine, avec un bol de soupe chaud qui me rappelle la soupe au poulet que nous mangions dans ma jeunesse, mais celle-ci est plus chaude et plus réconfortante.

Je n'ai pas encore prononcé un seul mot, et personne ne m'a posé de questions, mais ces personnes m'ont communiqué tout ce dont j'avais besoin. J'ai chaud. Je suis sain et sauf. Je suis parmi des amis.

« Mange ton fricot. Pis là tu nous conteras quoi-ce qu'a arrivé. » me dit la femme, tandis que le reste de ses compagnons s'assoient et examinent l'homme trempé de la tête aux pieds au ras le feu.

Le fricot :

Le fricot est, à la base, un ragoût de patates et de viande. Mais pour les Acadiens des Maritimes, c'est un classique de la cuisine locale qui démontre qui ils sont - un peuple qui comprend que la cuisine doit nourrir, mais aussi plaire à nos goûts.

Quoique le fricot peut inclure de la viande sauvage ou domestique, de la volaille ou du gibier, c'est avec de la poule que l'on prépare la version traditionnelle. Les légumes principaux sortent de la cave froide - oignons et patates. Dans les régions acadiennes du Sud-Ouest de la Nouvelle-Écosse, le plat est assaisonné tout simplement par des oignons salés, tandis qu'ailleurs aux Maritimes, on y ajoute de la sarriette. Le fricot est parfois servi avec des petites poutines de patates râpées, qui rendent le ragoût plus épais et rassasiant, nommées poutines râpées - à ne pas confondre avec le met similaire de certaines parties du Nouveau-Brunswick, qui est en soi un repas complet.

Journal du Capitaine Fricot

Tome II

Je me réveille sans savoir où je suis ou quel jour il est, mais je sais quand même que je suis dans un endroit chaud et confortable. La nuit dernière, j'ai expliqué à mes hôtes - Aurore et son homme Étienne, ainsi que leurs voisins Célestin et Laure - comment j'étais sur mon bateau rempli de barils de mélasse en direction de Boston, mon chez-nous. Je ne me rappelle pas comment ou pourquoi j'ai fini sur la côte près de leur maison, ni où se trouve mon navire disparu. Selon eux, il y avait de grandes vagues toute la journée précédente, et le vent était fort. Une bonne raison à rester à l'abri avec quelque chose de chaud à manger.

Mes hôtes parlaient en français avec un accent que je reconnais - ce dialecte s'entend parmi les hommes aux quais de Boston, ou les gens au marché qui se partagent des nouvelles. Ce n'est toutefois pas le français que j'ai appris à l'école. En fait, ce dialecte contient plus de caractère, plus de vie.

Mes hôtes généreux m'ont offert un lit hier soir, et à matin c'est une odeur familière qui me réveillait : celle du poulet et des oignons, un peu comme hier soir, mais avec le porc salé cette fois-ci.

J'entre dans la grande salle qui sert comme cuisine et salle à manger. Aurore est là en train d'ajouter du bois à feu au four. Elle me donne un sourire et m'offre du thé fort et des biscuits à la mélasse. « Qu'est-ce qui sent si bon? » je demande entre bouchés de pain. « C'est le pâté à la râpüre, » répond-elle. Aurore explique qu'elle doit nourrir une bande de travailleurs ce soir, en plus de son homme Étienne et leurs voisins, Célestin et Laure. Au moins je connaîtrai quelques-uns des invités.

Aurore ouvre le four et approche sa main pour vérifier la température. « Plus de bois, » elle se dit. À l'intérieur se trouvent deux grands bassins de métal mesurant chacun une douzaine

de centimètres en hauteur, une quarantaine de centimètres en longueur, et une vingtaine en largeur. Ces bassins sont remplis avec une préparation grisâtre avec l'odeur de patates fricassées, de lard salé, et d'oignon. Aurore se prépare à virer les bassins de bord - pour assurer une cuisson uniforme, j'imagine - et elle se tourne à moi en souriant.

« Ça c'est de la râpure, » dit-elle. « Dans une couple d'heures, la croûte au-dessus sera belle et brune. C'est comme ça qu'on sait quand elle sera bien cuite. »

Même si je l'ai seulement rencontré hier, et malgré ma tête toute mêlée, je sais encore reconnaître un chef fier. Et Aurore est bien fier de sa râpure!

Paté à la râpure, râpure, ou *rappie pie*.

La râpure est un plat typique du sud-ouest de la Nouvelle-Écosse, connu sous d'autres noms et prenant différentes formes en certaines parties du Nouveau-Brunswick et de l'Île-du-Prince-Édouard. Son nom provient du verbe râper (*rasping* en anglais) puisqu'à la base, le plat est fait de patates râpées.*

La patate râpée est ensuite passée par un sac en tissu pour enlever le liquide (et la fécule). La pulpe est ensuite mélangée avec un bouillon chaud, et on y ajoute de la viande, souvent du poulet, mais les variations sont populaires, y compris avec le gibier et les coques. Le mélange est ensuite vidé dans un grand contenant connu comme un bassin à la râpure avant d'être mis au four pour cuire pendant quelques heures. La croûte au-dessus de la râpure est souvent la partie préférée des gens, et on peut la garnir de beurre ou de petits cubes de porc salé.

* *Le pulpe de pomme de terre est aussi couramment utilisé dans la recette des poutines, ou poutines râpées (voir fricot) et la recette des beignets à la râpure, un type de crêpe à la patate.*

Journal du Capitaine Fricot

Tome III

Note du traducteur : il manque une section du journal, et la prochaine partie se passe une douzaine d'années après la partie précédente. Maintenant, mon grand-père - qui était employé sur un bateau qui voyageait de Boston jusqu'aux Caraïbes pour transporter des marchandises - s'est marié avec une jeune femme nommée Joséphine (à Célestin à Pierre à Télésphère). Mais ce n'est pas sa nouvelle vie de marié, ou ses enfants, qui m'excitent en cette prochaine partie du journal. C'est plutôt la mention de deux mots qui me sautent aux yeux : fring frang.

Joséphine est partie visiter ses cousins à Par-en-Bas, une autre région acadienne qui se trouve à une journée de voyage de notre nouveau logis. Ayant passé quelques années en tant que célibataire avant de marier ma chère Joséphine, je suis chanceux que ma voisine Aurore, maintenant ma belle-mère, a pu m'apprendre un peu comment me nourrir. Mon plat préféré c'est encore les fring frangs. Nos enfants adorent nous voir en préparer des pleins poêlons pour eux.

Des patates fricassées dans de la graisse. Comment ne pas les aimer? Les fring frangs sont de toute beauté. Ça ne coûte pas cher, étant donné qu'il ne faut rien que des patates, un peu de farine, le sel et le poivre, et si on se permet le luxe, un peu de beurre frais dans lequel les fricasser. Ils sont rassasiants, remplissant tous nos ventres en peu de temps. Mais la vraie beauté, c'est la recette simple mais efficace. Il faut râper les patates, couvrir la pulpe d'une mince couche de farine, et l'assaisonner au sel et au poivre. Ensuite, il faut prendre une poignée du mélange et l'aplatir entre ses mains, jusqu'à ce que le fring frang garde sa forme dans le poêlon.

Et c'est ici le moment magique, quand tous les bouts de patate râpée donnent de l'espace à la graisse pour les fricasser et rendre certains bords plus croustillant que d'autres. Chaque bouchée est différente, mais toujours savoureuse. Les petits jeunes aiment de les manger avec des picklés salés et encore plus de beurre doux. Je les préfère comme tel, avec les miettes croustillées et la graisse de porc fondu par-dessus.

Note : vous avez peut-être reconnu que mon entreprise de jeux porte le nom de ce plat traditionnel de Clare. J'ai choisi ce nom parce qu'en 2013, j'avais découvert que mon ancien nom de blogue, un nom anglais, était déjà pris par un autre site Web. J'ai donc voulu penser à un nom qui serait garantie de point exister ailleurs. De plus, mes projets portaient sur la culture locale, donc le nom s'adonnait bien. Le logo original de Fring Frang était créé par Marc d'Entremont, et le logo actuel qui se trouve ci-dessous est par Melina Rose.



**FRING
FRANG**

**Monologues de la Main noire -
Georgette LeBlanc**

cabane

*t'es dans une cabane glitchée
te v'là, pis tu verras, tu
sortiras point d'icitte avant de voir
le début et la fin de ton histoire*

*t'es dans une cabane glitchée
t'es pris, point de chance
à sortir
point de façons à en revenir
ej peux finir ta vie si j'veux
m'as-tu bien compris?*

*j'suis point ton chum, ton amie
écoute-moi bien
c'est moi qui décide
c'est moi qui contrôle
ton passé, ton futur
le braquement, la fin*

réalité

*la réalité est réellement la cité
de tes rêves, tu verras juste
ça que tu peux voir, même
si tu veux point, tu y resteras
le temps que je
t'entchôme, t'auras pus
de vision, rien que la
mienne*

cadre

*j'crois point que ça
serait autant de misère
garder toute dans une place
à une place, demander
à une personne
d'arrêter de grouiller
prends plusse d'énergie*

*pis il y a pus de place
pus de place dans la cabane
trop d'histoires, trop de légendes
pus de place à toute fitter
pus de cadre, pus de place
dans ma cabane
pour tout le monde que j'ai
forcé à rester m'écouter*

*si j'leur laisse point avoir
leur propre façon de
voir, si j'leur laisse
point la chance de grouiller
et de bâtir leur propre histoire
j'aurai pus de force
ils auront pus de force
personne pourra pousser*

*peut-être que j'pourrai
pus avoir ça que ça me
prend pour voir
mon plan est rien que
bon pour du bois mort
cte monde icitte
est en vie*

fin?

*on dirait que j'nous avons
déjà vu icitte, mais cte fois icitte
c'est mieux, tu le sais asteure
c'est dans toi, toute asteure peut
pousser plusse, pousser mieux
peut se rendre plus haut
tu peux point
laisser la racine mourir
rester icitte dans une cabane
glitchée, sans vitres, si tant retournés vers
le passé, tue la racine, étouffe
la vie, elle sait pus comment
vivre, faut r'ouvrir la porte
laisser la lumière, le vent, le sel
les neuves histoires, façons
saisons, rentrer
reste icitte ou va
par là, moi j'su dans tout ça
juste comme toi
astheure tu sais
que le passé est icitte
comme demain est icitte
astheure
j'avons du temps
en masse
astheure est
infini*

Textes du Centre acadien

La série Clare Lore sert à montrer au joueur un peu de l'histoire de l'environnement dans lequel se passe le jeu. Dans beaucoup de jeux vidéo, il y a du « Lore » à découvrir qui contextualise le monde fantastique ou réaliste dans lequel se passe le jeu. Dans notre cas, Ramona Blinn du Centre acadien a rédigé les textes suivants pour contextualiser Clare.

Clare Lore, tome I -

Débuts de l'Acadie jusqu'à la Déportation

Depuis longtemps, les Premières Nations habitaient en Amérique du Nord. Des missionnaires européens ont plus tard arrivé par bateaux au territoire maintenant reconnu comme l'Acadie, où ils furent majoritairement accueillis par les peuples Mi'kmaq. Les européens ont été obligés de dépendre sur ceux-ci car ils étaient en mesure de les aider à survivre les hivers durs et les différentes conditions de vie. Ils ont créé un premier établissement français en Amérique du Nord à l'île Sainte-Croix. Par la suite, ils ont déménagé vers Port-Royal en 1605, ainsi que d'autres lieux tel que La Have et Grand-Pré. Enfin, le Traité d'Utrecht de 1713 fait de sorte que la Nouvelle-Écosse actuelle, à l'exception de Cap-Breton, devient alors une possession du règne britannique, ce qui fera ressentir des répercussions pour des années à venir.

Le peuple acadien s'est développé avec de nombreux qui ont devenus agriculteurs, tout en vivant en harmonie avec les Mi'kmaq qui étaient présents sur les terres où ils avaient été reçus lors de leur arrivée immigrante. Les Acadiens sont bien connus pour les aboiteaux et les digues qu'ils ont installé en vue de rendre les terres, où montaient les hautes marées, fertiles pour l'agriculture. C'était une tradition qu'ils avaient hérité de leurs ancêtres français qui connaissaient bien l'adaptation à l'environnement afin d'y faire les changes nécessaires. L'élevage des animaux était aussi important pour les acadiens afin d'appuyer leur survie.

De plus, le rôle des femmes était important à la survie des grandes familles particulières à l'époque. Elles étaient responsables de la fabrication de vêtements ; elles filaient, teintaient et tisaient la laine et le lin qu'elles cultivaient. Les femmes faisaient aussi du jardinage, de la cuisine, garder les enfants, entres autres tâches prévues et inattendues autour de la maison.

Au fil des années, la population acadienne a continué à augmenter. Sur plusieurs occasions, dans des circonstances de guerre, le peuple a été pris entre prêter allégeance aux Mi'kmaq ou aux Anglais. Les Acadiens voulaient la paix, alors ils ont demeuré neutres même que c'était un grand défi.

Ressources :

- Capsules acadiennes - Gérald Boudreau (s.d.). *Les dates importantes*. Répéré à <https://www.capsulesacadiennes.ca/themes/les-dates-importantes>
- Capsules acadiennes - Ronnie-Gilles LeBlanc (2012). *Les aboiteaux*. Répéré à <https://www.capsulesacadiennes.ca/themes/1-histoire/les-aboiteaux>
- Saulnier-Boudreau, N. (2004) *La force d'un peuple : l'histoire acadienne en termes généraux*, Les Éditions Marciel, Pointe-de-l'Église.
- St-Louis, C. (2004). *Il était une première fois en Acadie, 1604-1713*. Éditions La Grande Marée, Tracadie-Sheila, N.-B.

Clare Lore, tome II -

Déportation

En 1755, la Déportation des Acadiens commence, suite à la décision du gouverneur Charles Lawrence et du gouverneur William Shirley de déporter ces gens qu'ils nomment les « français neutres. » Les Acadiens avaient refusé de signer un serment d'allégeance qui provenait de l'Angleterre, vu qu'ils étaient inquiets de briser leurs liens avec les Français et les Mi'kmaq, puis qu'ils préféraient la neutralité.

Ils subissent les conséquences de leur décision par les soldats anglais qui intensifient ce cauchemar devenu réalité, en séparant les familles, en renfermant les hommes et les garçons dans les églises, en menaçant avec des armes, en brûlant les maisons et les champs soignés par le peuple et en confisquant les objets qui leur paraissent valables.

La résistance par les Acadiens aux forces britanniques a aussi lieu, surtout des raids de revanche sous la direction de Joseph Beausoleil Broussard.

Jusqu'en 1763, plus de 10 000 Acadiens sont déportés vers des terres qu'ils ne connaissent pas. La population acadienne est alors dispersée à différents endroits dans les états de la Nouvelle-Angleterre (les treize colonies, les états actuels de la côte est des États-Unis), des lieux près de l'Atlantique, aux îles du Sud, entre autres. De nombreux Acadiens meurent par faim, maladie, noyade, meurtre, etc à bord des navires qui les transportent. Lorsqu'ils ont arrivés aux colonies anglaises, les habitants n'ont pas été accueillants. Cela est alors pourquoi beaucoup d'Acadiens sont orphelins sans lieu à lequel ils appartiennent. Errants du monde, les Acadiens déportés cherchent continuellement pour leurs membres de

familles et leurs amis, mais il y en a très peu qui finissent par se retrouver.

D'une autre idée, certaines personnes sont en mesure d'échapper à la déportation, en partant pour le nord de l'Acadie, vers l'île Saint-Jean [actuellement l'île-du-Prince-Édouard], la Nouvelle-France (à laquelle le Québec appartenait). Les forêts ont été un lieu de cachette, bien que les soldats britanniques les poursuivaient toujours, pendant la durée de la Déportation.

La Déportation eu longtemps des répercussions directes sur les Acadiens et, même aujourd'hui, le peuple est reparti autour du monde.

Ressources :

- Marsh, J. H. (2013). *Déportation des Acadiens (le Grand dérangement)*. L'encyclopédie canadienne. Répéré à <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/fr/article/la-deportation-des-acadiens>
- Guy Frégault (1954). *La déportation des Acadiens*. Revue d'histoire de l'Amérique française, vol. 8, no. 3. Répéré à <https://www-erudit-org.proxy.usainteanne.ca:2443/fr/revues/haf/1954-v8-n3-haf2008/301663ar.pdf>
- Saulnier-Boudreau, N. (2004) La force d'un peuple : l'histoire acadienne en termes généraux, Les Éditions Marciel, Pointe-de-l'Église.

Clare Lore, tome III -

Clare d'antan : les arrivés post-déportation et le développement de Clare

Environ dix années après la Déportation, il y a des Acadiens qui retournent en Acadie ; certains avaient vécu l'expulsion et d'autres étaient leurs descendants. Ils sont arrivés aux terres d'Acadie dans les fleuves d'eaux, tel que le ruisseau à la Pointe-à-Major, à la rivière-de-Meteghan et à la rivière-aux-Saumons.

On compte Joseph Dugas, sa femme Marie-Josephe Robichaud et leur fille Isabelle parmi les premiers arrivés à la Baie Sainte-Marie en septembre 1768. Ils s'installent à l'Anse-des-Belliveau à sans même avoir la permission officielle d'habiter ces terres. Marie donne naissance à un garçon, après que vingt jours depuis leur arrivée. Pendant l'année suivante, il y a d'autres familles qui viennent s'installer avec eux.

En ce qui est des arpents de terre à la Baie Sainte-Marie, c'est pendant l'été 1768 que John Morrison est demandé, par le Gouverneur Michael Franklin, d'aller arpenter les terres qui se retrouvent entre Sissiboo et le Cap Sainte-Marie. Il continuera à arpenter les terres à l'avenir.

Les Acadiens ne reçoivent que le droit officiel de posséder les terres sur lesquelles ils habitent entre 1771 et 1773, quand les lots accordés sont selon la grandeur des familles. Des lots non arpentés sont donnés à Joseph Gravois, Joseph Bonnevie, Jean Bélonie LeBlanc et Amable Richard en 1771. En 1772, les lots sont arpentés professionnellement. Cette deuxième concession est accordée à Amable Doucet, Isidore Mirault, Basile Mirault et Basile Boudrot. Vu que la population augmentait au large de la mer, la première concession a

été placée en arrière du premier trécaré. Ensuite, l'une après l'autre, les autres concessions ont suivi, s'étendant vers les régions boisées afin de loger les Acadiens.

Une des concessions, qu'on appelle la ligne à Bastarache, a été mal identifiée, ce qui a causé beaucoup de confusion. Plus tard, l'évêque Walsh détermine où la ligne sera dorénavant.

De plus, il est aussi important de noter que les familles donnaient, à chaque fils, de la terre pour le logement et de la terre boisée. Cela est pourquoi les terres à la Baie Sainte-Marie actuelle sont beaucoup divisées et beaucoup plus petites qu'elles l'étaient lors des anciens temps.

Références :

- Comeau-Desautels, D. Bangor, Nouvelle-Écosse: sur la rivière au fil du temps.
- Canadian Mysteries (s.d.). Les Acadiens de la Nouvelle-Écosse et de Clare au XIXe siècle. Répéré à <https://www.canadianmysteries.ca/sites/jerome/contextes/acadiens/indexfr.html>
- Dagnaud, P.-M. (1905). Les Français du Sud-Ouest de la Nouvelle-Écosse.
- Les Historiens d'âge d'or de la Baie Sainte-Marie (1985). Clare: la ville française - Tome II. Imprimerie Lescarbot Ltée, Yarmouth.
- Nova Scotia, Canada
<https://novascotia.ca/natr/land/indexmaps/006.pdf>
- Nova Scotia Archives (2019). Nova Scotia Land Papers 1765-1800. Répéré à <https://novascotia.ca/archives/landpapers/archives.asp?ID=1830&Doc=document>
- Saulnier-Boudreau, N. (2004). La force d'un peuple : l'histoire acadienne en termes généraux, Les Éditions Marciel, Pointe-de-l'Église.
- Thibodeau, F. E. (1991). Une géographie de Clare, Nouvelle-Écosse.

Clare Lore, tome IV -

Économies historiques de Clare

Les économies historiques de la région de Clare étaient surtout axées autour du bois, dont l'industrie forestière et celle de la pêche. Les arbres étaient coupés, dans la forêt, avec des scies de travers, ensuite amenés aux ruisseaux par des attelages de bœufs. Quand ils arrivaient aux ruisseaux, ils faisaient la drave du flottage du bois jusqu'aux moulins. Les moulins à bois et les scieries, tous connectés par les ruisseaux, les rivières et les lacs, permettaient à rendre plus accessible les matériaux en bois.

Cela faisait en sorte que les chantiers navals dépendaient des travailleurs de bois pour les morceaux nécessaires à la construction des navires. Il y avait aussi des matériaux en bois exportés à l'extérieur alors ça soutenait bien l'économie de la Baie Sainte-Marie. Au fil des années, la production du bois a diminué et a devenue dominée par les compagnies étrangères ayant la capacité d'exploiter la vaste forêt avec des technologies modernes.

De plus, le bois était utile à la pêche aux homards car les caisses étaient faites en bois. Avant la fin du vingtième siècle, les homards étaient vendus d'un coût très bas et les pêcheurs se faisaient peu d'argent car il y avait presque seulement les gens pauvres qui se nourrissaient d'homards. Au fil des années, cette industrie est devenue très populaire et les homards de la région sont exportés à d'autres continents. Les marchés de l'exploitation forestière et de la pêche, soit au homard ou au poisson, ont été liés aux Antilles, aux États-Unis, à l'Europe, entre autres lieux. De nos temps récents, on compte même de l'exportation vers l'Asie.

Pendant le XXe siècle, il y a eu plusieurs Acadiens qui ont émigré aux états de la Nouvelle-Angleterre afin de trouver des emplois et d'y faire une vie. Certains y ont resté alors que d'autres ont retourné au Canada.



Photo : Une photo en blanc et noir de la construction de bateaux à Saulnierville vers les années 1920, prise par le photographe Studio Paul Yates de Digby. On voit aussi des ouvriers, des femmes et des enfants qui portent des vêtements de l'époque.

Ressources :

Centre acadien - Les capsules acadiennes
(s.d.). *L'économie*. Répéré à
<https://www.capsulesacadiennes.ca/themes/1-economie>

Saulnier-Boudreau, N. (2004). La force d'un peuple : l'histoire acadienne en termes généraux, Les Éditions Marciel, Pointe-de-l'Église. P. 36-37.

Photo : Archives du Centre acadien, Collection Harold Robicheau. Coll. I, Série A # 11, Div. 13.

Clare Lore, tome V -

Art traditionnels et modernes de Clare

L'art a eu une place importante dans les foyers des familles acadiennes, soit afin d'assurer la survie, d'offrir du divertissement aux gens et même afin d'être utile au décor des maisons. Les arts traditionnels familiaux ont surtout pris les formes du tissage et du tricotage pour fabriquer des bas de laine et des vêtements (« hardes »). La laine filée et tissée était celle des brebis.

De plus, il y avait beaucoup de couvertes piquées, des tapis hookés, crochetés, tressés et tissés, des jouets crochetés, des afghans crochetés, entre autres. La production artistique comprenait aussi les filets pour les casiers à homards. À l'époque, presque toutes les femmes étaient des couturières très talentueuses et débrouillardes, puis elles offraient leurs produits à leur famille ou en vendaient aux gens du village.

Bien que l'artisanat traditionnel, en ses nombreuses formes, se pratique moins en moins aujourd'hui, certaines nouvelles générations partagent toujours un intérêt dans celles-ci ou en développent des modernes. Par exemple, les sculptures, le vitrail, le chant a capella, les peintures, la musique acadienne et même les jeux-vidéos.

Il existe encore des organisations artistiques dans la communauté aujourd'hui, tel que le Conseil des arts de la Baie et la Guilde acadienne qui valorisent l'artisanat traditionnel et moderne des artistes locaux.

Ressources :

Council of Nova Scotia Archives (s.d.). *Bernadette (Doucette) Melanson avec une courtepoinette*. Répéré à https://novascotia.ca/archives/communityalbums/Saint-e-Anne/archives.asp?ID=1078&Language=French_

Clare Lore, tome VI -

Gastronomie de Clare

Comme bien d'autres choses, il y a des traces de la gastronomie traditionnelle de Clare qui restent et d'autres qui disparaissent et évoluent au fil des années. Auparavant, tous les moyens d'obtenir de la nourriture et à cuisiner pour les gens étaient reliés aux environs de la maison, soit le jardin, les animaux de ferme, la mer, la forêt, entre autres. Cela étant dit, les repas étaient préparés avec une reconnaissance pour les ressources disponibles.

Parmi les produits de la ferme on comptait : le lait, le beurre, la crème, la tête fromagée, les pattes de cochon, le lard et la graisse (utilisés pour faire du savon!), les saucisses, le boudin, entre autres. L'abattage des animaux de ferme fournissait plusieurs mets qui nourrissaient plusieurs gens.

D'une autre idée, plusieurs des repas traditionnels incluaient des patates, tel que les fring frangs, le fricot et la râpüre. Le fricot est cuit avec de la viande, tel que le poulet qui provient de la ferme, et des patates du jardin, entre autres goûts ajoutés. Les patates et le poulet sont aussi utilisés dans la râpüre, un mets qui est aussi surtout régälé lorsqu'on remplace le poulet par des grosses coques (palourdes) de la mer. Afin d'ajouter de la saveur à plusieurs mets, les oignons salés (ou « échalotes ») plantés dans le jardin étaient très délicieux.

En plus des palourdes, la mer logeait aussi le goémon, les « bergots » (bigorneaux), les homards, la morue, la goberge, parmi plusieurs autres types de poissons (qu'on a salé et séché) et les mollusques.

Les conserves étaient aussi très importantes pour la gastronomie de Clare, vu qu'il était nécessaire de préserver de la nourriture pour la saison hivernale. La nourriture, tel que les haricots, était souvent séchée ou salée et

gardée dans des « croques ». On mettait aussi les légumes, tel que les choux, les carottes et les navets, dans la terre ou dans de la sciure de bois afin de la conserver pendant une longue période de temps. En ce qui est de la congélation, de la glace des lacs était mise sous de la sciure de bois afin d'y geler et refroidir de la nourriture.

La gastronomie de Clare inclus aussi de la « douceur » (des desserts). Les mères et les enfants allaient souvent cueillir des « grainages » (petits fruits sauvages), notamment des bleuets, des framboises, des mûres noires, des petites fraises et des « pommes de pré » (canneberges), entre autres. Les canneberges étaient utilisées dans des pâtés aux pommes de prés. Il y avait aussi d'autres desserts et des bonbons, tel que des biscuits à la mélasse et du *candy* au vinaigre.

Certains aliments étaient importés du sud, comme le sel et le sucre, et vendus dans les magasins locaux.

Ressources :

- Capsules acadiennes - Barbara LeBlanc (s.d.). *La cuisine*.
Répéré à
<https://www.capsulesacadiennes.ca/themes/la-cuisine>
- Capsules acadiennes - Germaine Comeau (2011). *La rapure, un aliment-réconfort*. Répéré à
<https://www.capsulesacadiennes.ca/themes/la-cuisine/la-rapure-un-aliment-reconfort>
- Comeau Desautels, D. (2011). *Bangor, Nouvelle-Écosse: sur la rivière au fil du temps*. Imprimerie Lescarbot Ltée.
p. 88-90.

Clare Lore, tome VII -

Langue/dialecte/accent clarien/acadjonne

Chaque village avait son ton particulier. C'était évident, bien plus qu'aujourd'hui, de quel village les gens étaient originaires. Des gens disent parfois que l'accent acadien de la Baie Sainte-Marie sonne comme une chanson ou de la musique à cause de son rythme unique. La prononciation de certains mots varie et a tendance à être assez différent du français standard. Par exemple, le mot homard est prononcé « joumar » ou « houmar. »

Malheureusement, la langue acadienne de la Baie est grandement influencée par l'anglais. Il est possible de percevoir les cicatrices que les expressions anglaises et les anglicismes imposent sur l'acadien, surtout dans les domaines de commerce, l'agriculture et l'industrie de bois, entre autres. Par exemple, dans le bon vieux temps, des mots français et acadiens étaient utilisés pour désigner des outils tel que des fourches et des râdeaux, alors que dans les temps récents, des mots qui désignent des machines anglaises, tel que *mower* [tondeuse] et *tractor* [tracteur] sont utilisés. Les Acadiens ont aussi vécu dans les états de la Nouvelle-Angleterre, entourés d'anglophones, alors cette réalité a aussi influencé leur parler natif. De plus, les médias anglophones impactent directement l'utilisation baissante de la langue acadienne.

D'une autre idée, les Acadiens utilisent surtout des expressions et des mots reliées à la pêche et la mer, auxquels ils sont proches. En voici quelques-uns : *amarre* [retenir, attacher], *débarquer* [sortir, descendre], *embarquer* [monter à bord], *hâvrer* [arriver], *prendre le large* [s'éloigner] et *se gréer* [s'habiller, se préparer].

Certains mots ont une différente prononciation qu'en français standard, tel que oué qui veut dire oui, *ponne* qui veut dire pain, *ouaine* qui veut dire avoine, parmi plusieurs autres. Les temps de verbe et les terminaisons utilisés sont aussi particuliers ; *y firent* [ils firent, passé simple du verbe faire], *j'voulions* [nous voulions ou on voulait].

Le travail nécessaire pour maintenir cette langue minoritaire est très difficile, mais c'est toutefois possible avec les efforts menés par les gens qui cherchent à représenter la langue acadienne, telle qu'elle l'est et telle qu'elle l'était auparavant, permettant à sa survie en tant que partie importante de la culture acadienne.

À t'chi ? - Identification des Acadiens

L'identification des Acadiens de la Baie Sainte-Marie se fait en demandant aux gens qui sont leurs parents lorsqu'ils se rencontrent pour une première fois. Cette question leur permet de connaître leur relation avec vous et votre ascendance. Les gens de la région sont apparentés de nombreuses façons, vu que leurs lignées se relient souvent les unes aux autres. De cette idée, un outil d'identification que les Acadiens utilisent pour faciliter l'interprétation de la parenté est le mot à qui identifie les noms des parents, grands-parents et arrière-grands-parents. Bien que certaines familles connaissent parfois plusieurs générations de leur lignée, l'outil d'identification en nomme souvent deux ou trois. De plus, le mot à suit souvent la lignée patriarcale, mais des variations existent.

Un exemple d'identification est celui d'Adolphe à Nicolas. Celui identifie qu'Adolphe est le fils de Nicolas.

Chad Comeau et Marc d'Entremont ont créé un jeu de cartes qui teste la mémoire et la connaissance d'une variété de noms acadiens, inspiré de la coutume acadienne de nommer sa lignée familiale. Vous pouvez vous en procurer une copie au Centre acadien de l'Université Sainte-Anne, partenaire officiel du projet.

Ressources :

- Capsules acadiennes - Barbara LeBlanc (s.d.). *Le parler acadien*. Répéré à <https://www.capsulesacadiennes.ca/themes/le-parler-acadien>
- Capsules acadiennes - Germaine Comeau (2011). *Le parler musical de la Baie*. Répéré à <https://www.capsulesacadiennes.ca/themes/le-parler-acadien/le-parler-musical-de-la-baie>
- Comeau, P. *Le dialecte "acadjonne" des acadiens de la Baie Sainte-Marie, N.-E.*
- Deveau, J. A. (1968). *La ville française : Tome II*. Éditions Ferland, Québec. P. 487-490
- Saulnier-Boudreau, N. (2004). *La force d'un peuple : l'histoire acadienne en termes généraux*, Les Éditions Marciel, Pointe-de-l'Église
- Thibodeau, F. E. (1988). *Le Parler de la Baie Sainte-Marie, Nouvelle-Écosse*. Les Éditions Lescarbot, Yarmouth, N.-É.

Clare Lore, tome VIII -

Congrès mondial acadien - 2004 et 2024

Le troisième Congrès mondial acadien eu lieu en Nouvelle-Écosse du 31 juillet au 15 août 2004, faisant l'accueil d'Acadiens répartis autour du monde. Le conseil administratif du CMA 2004 a eu pour but de promouvoir la culture, l'histoire et la fierté acadienne, augmenter les services offerts en français, tout en rassemblant les Acadiens pour fêter, entre autres. L'ouverture officielle eu lieu à la Pointe-de-l'Église et mis en valeur le retour des Acadiens à la terre de leurs ancêtres. Non seulement est-ce que le CMA 2004 a rassemblé des Acadiens de tous les coins du monde et été accessible avec ses signalisations bilingues, mais l'événement a aussi réussi à augmenter le revenu des entreprises locales et renforcer l'économie de la communauté de Clare. Grâce au niveau de tourisme augmenté, il y a eu plus de 43 000 visiteurs qui ont passé par la municipalité de Clare lors de la durée du Congrès.

En mai 2019, la candidature des municipalités de Clare et Argyle, appelé Clargyle, a été retenue pour le Congrès mondial acadien 2024 qui portera le thème « Venez vivre votre Acadie. » Avec l'appui de la Société nationale de l'Acadie, Clargyle accueillera fièrement des Acadiens de tous les coins du monde afin de célébrer leur culture et leur identité acadienne. D'une part, la municipalité de Clare, en contraste avec les autres municipalités de la Nouvelle-Écosse, est la seule qui offre des services bilingues, en français et en anglais. D'autre part, la municipalité Argyle compte « la plus ancienne région acadienne encore habitée par les descendants de son fondateur, » le village de Pubnico (Municipalité de Clare).

Ressources :

Municipalité de Clare (2019). *Le Sud-Ouest de la Nouvelle-Écosse sera la région hôte du Congrès mondial acadien 2024*. Réperé à <https://www.clarenovascotia.com/fr/nouvelles/895-le-sud-ouest-de-la-nouvelle-ecosse-sera-la-region-hotesse-du-congres-mondial-acadien-2024>

Société nationale de l'Acadie (2004). *Congrès mondial acadien 2004 - Rapport final*. Réperé à http://snacadie.org/~sna/images/CMA/AvenirCMA/Rapport_final_CMA_2004.pdf

Clarepedia

Un élément du projet était la création d'une ressource en ligne sur le folklore local.

Le plan original s'est transformé : en premier, Clarepedia devait être plus axé sur la participation publique en tant que forum en ligne. Mais étant donné mon absence et le partenariat avec le Centre acadien, Clarepedia a évolué en style wiki, contenant les articles de recherche créés par le Centre acadien.

De plus, ces articles peuvent être présentés aux joueurs pour leur donner le contexte réel après qu'elles voient les histoires dans la fiction du jeu.

Dans les pages qui suivent, vous trouverez d'autres textes rédigés dans le cadre du jeu *Clarevoyance*, y compris ceux qui se trouvent sur Clarepedia au www.clarepedia.ca.

Clarepedia - Le tchôme

Les légendes du passé, en Acadie et ailleurs, servent souvent à expliquer des phénomènes étranges. Si ces explications peuvent paraître ridicules selon nos connaissances et croyances actuelles, pour les gens de l'époque elles étaient plutôt crédibles. Un thème légendaire très connu chez les ancêtres acadiens était la sorcellerie ou le « tchôme ».

Les légendes portant sur la sorcellerie étaient très répandues pendant plusieurs années. Lorsque quelqu'un avait de la malchance ou agissait de manière étrange, on disait souvent qu'il avait été ensorcelé ou qu'il était sous l'influence d'un sort. À la Baie Sainte-Marie, on parlait souvent de tchôme, un terme qui se référait directement à la sorcellerie. On trouve le terme tchôme et les termes qui en découlent dans plusieurs légendes acadiennes de Clare. Par exemple, quand on disait qu'un objet ou une bête était entchômé, ça signifiait que l'objet ou la bête était ensorcelé ou sous l'influence d'un sort. On disait donc entchômé par une sorcière. Cela dit, détchômer quelque chose voulait dire l'opposé, soit enlever le sort d'un objet ensorcelé et annuler les effets du tchôme. Les entchômeux et les détchômeux étaient ceux qui entchômaient ou détchômaient les objets (ou des bêtes, des humains, etc.) et pour le faire, ils se référaient aux livres Grand Albert et Petit Albert qui contenaient des formules magiques.

Les tchômes avaient plusieurs usages et certaines de leurs actions pouvaient être perçues comme positives ou négatives. On se servait des tchômes pour influencer le destin des gens. S'il est vrai qu'on pouvait utiliser les tchômes pour que deux personnes tombent amoureuses, les tchômes ont peut-être joué un grand rôle dans la vie des ancêtres de la région!

Références :

DOUCET, Alain. La littérature orale de la Baie Sainte-Marie, Mavillette, N.-É., Alain Doucet, 1961, 111 p.

Auteure : Taylor Aymar

Clarepedia - Cy à Mateur

Date de naissance : circa 1848

Village d'origine : La Butte, N.-É.

Si vous connaissez la région de Clare, vous avez peut-être déjà entendu parler du personnage légendaire « Cy à Mateur », l'homme endiable qui possédait des pouvoirs. Cet homme infâme s'appelait Célestin Trahan et il était le septième fils d'Amateur et de Rosalie (Doucet) Trahan de la Butte.

Cy est né en Clare en 1848 et il y vécut jusqu'au début de l'âge adulte. En 1871, en raison du déclin économique des maritimes, Cy déménage à Haverhill au nord de Boston où il travaille comme cordonnier pendant une dizaine d'années. C'est là qu'il rencontre sa future épouse, Nellie Morse, une Américaine du New Hampshire. Ils se marient, et quelques mois après leur union, Nellie donne naissance à un fils nommé Jérôme.

Les affaires n'allaient pas bien pour Cy au Massachusetts et vers 1875, le couple déménage à la Baie Sainte-Marie. La relation entre Cy et son épouse se détériore et Nellie demande le divorce. Elle retourne aux États-Unis avec leur fils. Cet événement aurait grandement troublé Cy. Toutefois, en raison des circonstances de la rupture, les gens de la région n'éprouvent pas de grande sympathie pour lui. C'est un véritable point tournant dans la vie du personnage. On prétend que c'est ce grand malheur qui le transforme et le pousse à développer une relation avec « le diable ».

Les habitants de la Baie Sainte-Marie, très superstitieux à l'époque, croyaient que Cy avait vendu son âme au diable pour devenir sorcier et avoir des pouvoirs surnaturels. Les histoires à son sujet se multiplient. On raconte que Cy avait le pouvoir d'invisibilité, qu'il pouvait se transformer en animal, faire la chasse-galerie*, faire mystérieusement apparaître de l'alcool lorsqu'il n'en restait plus, entre autres choses. Vers la fin de sa

vie, le curé fait appel à quelques hommes forts pour exorciser Cy à Mateur dans l'espoir de récupérer son âme. C'est un échec.

Cy continue donc de hanter les Acadiens de la région de son vivant et jusqu'à après sa mort.

**La chasse -galerie : Légende d'après laquelle des personnes, après avoir conclu un pacte avec le diable, sont transportées de nuit à grande vitesse vers l'endroit de leur choix, à bord d'un canot volant.*

Références :

BOUDREAU, N. La force d'un peuple ; l'histoire acadienne en termes généraux. Pointe de l'Église, N.-É., Les Éditions Marciel, 2004, 51 p.

DOUCET, A.. La littérature orale de la Baie Sainte-Marie. Mavillette, N.-É., Alain Doucet, 1961, 111 p.

Musée Acadien d'Argyle. (s.d.). Chasse-galerie. [En ligne] [<http://www.museeacadien.ca/argyle/html/fmots411.htm>]

ROBICHAUD, L.R. Le diable et le cordonnier : Vie et légende de Cy à Mateur. Meteghan Center, N.-É., Les Éditions de la Piquine, 2001, 262 p.

Auteure : Taylor Aymar

Clarepedia - La légende de la Mary Céleste (1872-1884)

La Mary Céleste, un brigantin d'environ 282 tonnes, est un navire dont l'histoire hante toujours les esprits. Dans le texte qui suit, la légende s'entremêle aux faits réels puisque personne ne connaît la vraie version de l'histoire de la Marie Célèste.

La légende raconte que dès son voyage inaugural, sous le nom de Amazon, les accidents et les malchances s'accumulent. L'épisode le plus frappant se produit le 7 novembre 1872. La Mary Céleste quitte New York en direction de l'Italie avec un chargement de marchandise et onze passagers à bord dont le capitaine Benjamin S. Briggs, sa femme Sarah et leur petite fille Sophia. La dernière entrée inscrite au journal de bord du capitaine date du 25 novembre. Le navire est retrouvé neuf jours plus tard, désert, par Olivier Deveau et ses compagnons, qui naviguent à bord du Dei Gratia. La Mary Céleste flottait seule en mer et les passagers avaient disparus. Les théories abondent pour expliquer ce qui est arrivé à l'équipage, mais aucune n'a pu être prouvée : rencontre avec des pirates ou des extraterrestres, meurtres, fuite... nul ne le saura jamais.

Toujours selon la légende, l'histoire de la Mary Céleste s'est finie de façon tragique. Après que le brigantin fut trouvé sans capitaine ni passagers, personne ne voulait naviguer à son bord parce qu'il était considéré comme maudit. Cependant, la Mary Céleste finit par naviguer de nouveau, avec un nouvel équipage, sous la direction du capitaine Gilman C. Parker. En décembre 1884, le navire part pour Port-au-Prince à Haïti avec un lourd chargement, mais tristement, il n'est jamais revenu. La Mary Céleste a brutalement heurté un récif de corail, empêchant tout espoir de réparation.

À ce jour, seuls les débris de la Mary Céleste subsistent, et le mystère autour de la disparition des passagers du 7 novembre 1872 intéresse encore beaucoup. Plusieurs personnes y font référence sous le nom de « bateau fantôme » en raison du secret qu'il cache.

Références :

PRUITT, S. What happened to the Mary Celeste? [En ligne], 21 juillet 2015. [www.history.com/news/what-happened-to-the-mary-celeste]

Mary Celeste [En ligne], Wikipédia, [en.wikipedia.org/wiki/Mary_Celeste] (Consulté le 23 juin 2018).

BLUMBERG, Jess. « Abandoned Ship: The Mary Celeste - What really happened aboard the Mary Celeste? More than a century after her crew went missing, a scenario is emerging », [En ligne], Smithsonian magazine, novembre 2007. [www.smithsonianmag.com/history/abandoned-ship-the-mary-celeste-174488104/]

Auteure: Taylor Aymar

Clarepedia - Adolphe à Nicolas

Adolphe à Nicolas, vendeur ambulant, connu comme le père Noël de la région de Clare vers le milieu du 20^e siècle, a marqué de nombreuses personnes, surtout les enfants, et il est devenu avec le temps un personnage légendaire. Fils de Nicolas Comeau et de Cédulie Lombard, Adolphe est né le 1er septembre 1891 à la Station de la Pointe-de-l'église, Nouvelle-Écosse, le deuxième d'une famille de quinze.

À l'âge adulte, Adolphe est devenu colporteur, se promenant à travers le village avec une charrette pour vendre divers articles, tels que des canneberges, des couronnes de lycopes et des ornements en bois qu'il fabriquait. Adolphe divertissait les gens le long de sa route avec des histoires et des tours de magie. Les gens de la Baie l'invitaient souvent à prendre un repas ou à passer la nuit chez eux. Lors de la période des fêtes, il se déguisait en père Noël et il donnait des jouets et des bonbons aux enfants. Ces derniers s'excitaient lorsqu'ils entendaient approcher la charrette d'Adolphe, ornée de cloches.

Adolphe à Nicolas n'a pas seulement parcouru la Baie Sainte-Marie avec sa charrette ; il s'est également promené dans la région de Par-en-Bas. On se souvient encore de lui à Abrams River, où il était connu sous le nom de « Mange-faveroles » en raison de son goût passionné pour les fèves.

D'après son neveu, André Gaudet, qui a rédigé quelques ouvrages sur ce personnage acadien qui a marqué les habitants du Sud-Ouest de la Nouvelle-Écosse, « il était l'heureux détenteur d'une perpétuelle jeunesse de cœur, d'une spontanéité qui le rendait vrai et authentique pour la vie » (1982).

Adolphe est décédé le 4 janvier 1979. Les enfants l'imitèrent plusieurs années après sa mort.



Photo : *Une photo en blanc et noir d'Adolphe à Nicholas Comeau qui démontre ses talents de magicien.*

Références :

André Gaudet, *Adolphe à Nicolas et sa charrette*, Québec, Les Éditions l'Enfant et son sport, 1983

(Ce livre pour les enfants fut récipiendaire de la mention spéciale au concours littéraire France Acadie)

André Gaudet, *Souvenirs d'Adolphe à Nicolas*, Comeauville, N.-E., Radio CIFA, 1997.

(Cet ouvrage en forme d'album porte sur la philosophie et les nombreux messages que les actions de Adolphe à Nicolas cherchaient à transmettre)

Photo : Archives du Centre acadien, Collection Harold Robicheau Disque #1 - Série A #48 Div. 5

Co-rédigé par Badr Fadhil et Carmen d'Entremont

Clarepedia - Rum-running

La Nouvelle-Écosse compte environ 25 000 km de littoral abritant plusieurs alcôves, anses et ports cachés. Dans les années 1700, jusqu'au début des années 1900, les trafiquants d'alcool utilisaient ces endroits secrets pour faire de la contrebande ou du rum running. À l'époque, des centaines de milliers de caisses d'alcool étaient transportées et délivrées illégalement dans la province, y compris à la Baie Sainte-Marie.

Le parc provincial de l'Anse-aux-Hirondelles, connu surtout sous le nom de Smuggler's Cove ou Le fourneau, est un parc pittoresque qui abrite une petite anse et une grotte accessible uniquement à marée basse. Pendant la prohibition au début des années 1920, la grotte joue un rôle important pour la contrebande de rhum. Puisque la grotte est bien cachée et seulement accessible à certains moments de la journée, les pirates y cachaient le fameux liquide ambré qu'ils avaient acquis illégalement. D'autres endroits en Nouvelle-Écosse, tels Halifax et Lunenburg, étaient populaires pour le trafic du rhum en raison de leurs côtes accidentées qui permettaient aux trafiquants de se cacher.

Le trafic était dangereux et les trafiquants devaient être discrets afin d'éviter les sanctions. Alors que les autorités développaient des techniques plus avancées pour attraper les trafiquants, ces derniers modifiaient leurs tactiques en peignant leurs bateaux en gris pour les rendre invisibles à l'horizon. Malgré les risques encourus, la contrebande a marqué l'histoire des maritimes. Après tout, c'était un marché très lucratif!



Photo : Une photo en blanc et noir d'une saisie d'environ 300 bouteilles de bière durant la prohibition, en 1939. Cette photo démontre la vie sociale et les coutumes de l'époque ainsi que le mode de transport par automobile. Il y a aussi des édifices à l'arrière, tel qu'une maison et une grange.

Références :

DEMONT, John. Maritime Drug Smuggling and Rum-Running. [En ligne], The Canadian Encyclopedia, 16 décembre 2013. [the canadianencyclopedia.ca/en/article/maritime-drug-smuggling-and-rum-running]

Photo : Archives du Centre acadien, Collection Harold Robicheau. Coll. I, Série A # 53, Div. 6.

Smuggler's Cove Provincial Park. [En ligne], 2017. [https://www.novascotia.com/see-do/outdoor-activities/smugglers-cove-provincial-park/2024] Smuggler's Cove Provincial Park. (s.d.) La Contrebande d'alcool. [Panneau informatif].

Rum Running and Tasting in Nova Scotia. [En ligne], 2018. [https://us-keepexploring.canada.travel/things-to-do/rum-running-and-tasting-nova-scotia]

Auteure : Taylor Aymar

Clarepedia - Radio CIFA

Au milieu des années 1980, naît l'idée d'un projet de radio communautaire de langue française, accessible aux Acadiens et autres francophones du sud-ouest de la Nouvelle-Écosse. Un groupe de bénévoles, assemblé autour de Paul-Émile Comeau, le président fondateur de Radio Clare, parvient à obtenir une licence du Conseil de la radiodiffusion et des télécommunications canadiennes (CRTC). Enfin, le 28 septembre 1990, la programmation régulière de CIFA est lancée.

Depuis sa création, les responsables de CIFA chercheront à concevoir une programmation à saveur acadienne, qui puisse plaire à un public de tout âge et aux goûts variés, tout en respectant les règles imposées par le CRTC. La musique diffusée couvre un large spectre. Le tout est pimenté par des nouvelles locales, des topos sur des sujets de société et des entrevues.

La contribution de CIFA à la sauvegarde et à la promotion de la culture acadienne est énorme. Elle a d'abord permis à toute une génération d'auditeurs de se familiariser avec un univers musical diversifié. Elle a aussi aidé certains talents locaux à se développer.

Références :

CIFA-FM [En ligne], Wikipédia,
[<https://en.wikipedia.org/wiki/CIFA-FM>]

LALIBERTE, Micheline. Radio Clare CIFA, [En ligne], Capsules acadiennes, mise à jour le 24 septembre 2013,
[www.capsulesacadiennes.ca/themes/les-medias/radio-clare-cifa]

Auteure: Emily-Rose Smegal

Textes informatifs

Les articles qui suivent donnent de l'information au joueur sur des personnages, lieux, ou autre qu'elles auront vu sous une forme dans *Clarevoyance*. Les textes de recherche suivants sont rédigés par Ramona Blinn au Centre acadien.

La Main noire

La Main noire est un personnage mystérieux de la CJA (Colonie Jeunesse Acadienne), déguisé en noir et toujours masqué. Les moniteurs se déguisaient comme cela afin de jouer des tours aux jeunes, tel que cacher leurs matériels de couchage ou leurs vêtements. Les trucs étaient graves pour commencer et ont devenus mineurs au fil des années. Pour les jeunes, le but était d'attraper la main noire puis la jeter à l'eau, soit dans le lac ou dans la piscine.

Jérôme

Un homme muet avec les jambes amputées est retrouvé sur la plage de Sandy Cove le 8 septembre 1863. Il est accueilli et soigné chez Dédier et Elizabeth Comeau à Saint-Alphonse, autrefois Chéticamp. Il murmurait un mot qui sonnait comme « Jérôme, » alors c'est ce qu'ils l'ont nommé. Certains gens présument que Jérôme était un Européen abandonné, mais son histoire de vie demeure toujours un mystère.

Références :

<https://www.canadianmysteries.ca/sites/jerome/accueil/indexfr.html>

La Nouvelle-France, Electric City

Arrivé à la fin des années 1880, la famille Stehelin quitte la France pour s'établir dans une région forestière en Nouvelle-Écosse. En 1895, la famille déménage au lieu qu'ils nomment « la Nouvelle-France, » dans ce qui est aujourd'hui la région de Weymouth. Ils développent, pour leur propre usage, un système d'électricité et de chemins de fer. C'est le premier lieu dans le sud-ouest de la Nouvelle-Écosse que ceux-ci existent, alors on le nomme l'Electric City.



Photo : Une photo en blanc et noir de l'édifice de scierie à la Nouvelle-France, dans la municipalité de Clare, comté Digby (Nouvelle-Écosse) et du chemin de fer du "Weymouth New France Railway." Cette photo date des années 1910, offrant un aperçu de l'industrie forestière de l'époque.

Références :

<https://www.weymouthnovascotia.com/showmember.php?id=9>

Photo : Archives du Centre acadien, Collection Harold Robicheau. Coll. 1, Série A # 2, Div. 1.

Les p'tites cabanes de Margo

Environ six kilomètres dans la forêt, en arrière de la côte de l'Anse-des-Belliveau, le village de Margo est connu pour ses cabanes. Les travailleurs forestiers y habitaient en hiver, se divertissant à soir en jouant aux cartes, de la musique et se racontant des histoires. Les « loggeux » de Margo ont grandement contribué à l'industrie forestière de Clare.



Photo : Une photo en blanc et noir de bûcherons avec leurs chevaux et leurs bœufs vers les années 1900.

Références :

<http://www.clarepedia.ca/margo>

Voir la chanson « Margo » par Brian Amirault :
<https://www.deezer.com/us/album/48743772>

Photo : Archives du Centre acadien, Collection Harold Robicheau. Coll. I, Série B # 1, Div. 1.

La danse callée

La danse callée, d'origine française, a fait partie de la vie sociale dans les régions rurales. La danse est arrivée à contribuer à la tradition orale et à la préservation de la langue acadienne, vu qu'ils chantaient en dansant. Il y a les sets carrés en groupes de 8 (4 couples), les contras en deux lignes (chacun en face de son partenaire) et les rondes (un gros cercle).

Référence :

LeBlanc, B. (2004). Tous ensemble : Guide pour l'enseignement des danses traditionnelles acadiennes dans les écoles. Répéré à http://www.acadian-explorations.ca/wp-content/uploads/introduction_fr.pdf

Meteghan, communauté de pêche

Certains disent que Meteghan signifie « roche bleue » en Mi'kmaq. Toutefois, « mitihikan » relève d'enclos en roches ou en bois qui prennent les poissons, semblables aux « nihagan. »

En 1785, Prudent Robichaud est un des premiers habitants acadiens de Meteghan, ayant arrivé à la Pointe-à-Major avec Piau Belliveau. Ils avaient fui la Déportation de 1755.

L'Église Stella-Maris actuelle est la quatrième à être construite. Le cimetière commémore Jérôme.

Références :

<http://www.clarepedia.ca/meteghan>

Brown, Thomas J. Nova Scotia Place Names, 1922.

Comeau Desautels, D. Bangor, Nouvelle-Écosse: sur la rivière au fil du temps. -- (parle des enclos de roches trouvés dans la rivière de Meteghan River lors de sécheresse)

MacLeod, K. K. (2013). Displaced Mixed-Blood: An Ethnographic Exploration of Métis Identities in Nova Scotia. Master of Arts in Anthropology - Carleton University, Ottawa, Ontario.

Saulnierville

Avant les chemins de fer, Saulnierville était un lieu d'arrêt pour la poste à cheval (stage coach). Vers 1904, c'est aussi le premier village de la Baie Sainte-Marie à installer un service de téléphone.

Vous trouverez l'épicerie « su Clarence » qui porte maintenant la franchise Foodland, l'ancienne boulangerie « Pain de Chez Nous, » Comeau Sea Foods et la Cuisine Robicheau, restaurant de mets acadiens, qui est située en face de l'Église Sacré-Cœur.



Photo : Une photo en blanc et noir de l'Église Sacré Coeur à Saulnierville et du presbytère, prise aux années 1950 par le photographe John Collier, fils. On voit aussi le mode de transport par autobus de l'époque et des gens qui marchent.

Références :

Comeau, Lucille. 'Sont les gens de Saulnierville: monographie paroissiale, Yarmouth, l'Imprimerie Lescarbot, 1 août 1980.

Photo : Archives du Centre acadien, Collection John Collier, fils. Coll. II # 46, Div. 3.

Concessions et la CJA

En 1799, le gouvernement accorde des lots de terre à François à Maza Comeau et 69 autres pionniers de Clare. Il est censé que Concessions porte ce nom car c'était la première concession de terre fondée.

Le Père Pierre-Marie Dagnaud construit la Paroisse Notre-Dame-du-Mont-Carmel, complétée en 1902. Maintenant, l'église n'a plus son clocher. La Shoppe Verte, avec ses nombreux matériaux, a aussi longtemps popularisé le village.

En 1959, le Père Yvon Lanteigne dirige la fondation d'un camp d'été religieux. Par après, des bénévoles féminines aident au développement et au maintien des Dames Patronnesses de la Colonie de la Jeunesse acadienne (CJA). Elles encouragent la vie active et le parler acadien au travers de leurs séries de camps d'été, au Lac à Victor, aux Concessions, pour jeunes âgés de 8 à 15.

Aujourd'hui, la CJA offre des séjours aux yourtes du Petit-Bois à la Pointe-de-l'Église.

Références :

<http://www.clarepedia.ca/concessions>

Voir la chanson La Shoppe Verte de Marc à Paul à Jos

<https://novascotia.ca/archives/communityalbums/Sainte-Anne/archives.asp?ID=1087&Language=English>
Consulté <https://memoryns.ca/fonds-dames-patronnesses>

Chicabou ou Pointe-de-l'Église de l'époque indienne à nos jours par J. Alphonse Deveau

Pointe-de-l'Église

Le village était autrefois connu sous le nom Mi'kmaq « chicabén, » « toupine » en acadien, qui relève des fleurs topinambours ou artichauts de Jérusalem qui ont un tubercule ressemblant une patate.

Fondé par les Pères Eudistes en 1890, le village compte la plus haute église en bois en Amérique du Nord, l'Église Sainte-Marie, et la seule institution post-secondaire francophone en Nouvelle-Écosse, l'Université Sainte-Anne.

Références :

Deveau, J. Alphonse. Chicabén ou Pointe-de-l'Église de l'époque indienne à nos jours, Wedgeport, Les Éditions Lescarbot, 1999

Thibault, S. Pantry and Palate: Remembering and Rediscovering Acadian Food, Halifax, Nimbus Publishing Limited, 2017

Brown, Thomas J. Nova Scotia Place Names, 1922.

L'Église Sainte-Marie

L'Église Sainte-Marie, à la Pointe-de-l'Église, est la plus haute église en bois en Amérique du Nord car son clocher/pic s'élève à 56,4 mètres. Le Père Pierre-Marie Dagnaud a dirigé la construction de 1903 à 1905, avec 1500 ouvriers paroissiens. Léo Melanson, maître-charpentier analphabète du Petit-Ruisseau, a mené les travaux.

Aujourd'hui, il y a un musée à l'intérieur de l'église.

Références :

<http://www.clarepedia.ca/pointe-de-leglise>

<http://www.museeeglisesaintemariemuseum.ca/en>

Université Sainte-Anne

L'Université Sainte-Anne, autrefois le Collège Sainte-Anne, est fondé le 1er septembre 1890 par le Père Gustave Blanche et les Pères Eudistes venus de la France. Ils habitaient à la Pointe-de-l'Église et faisaient leur propre jardinage. En 1891, ils accueillent leurs premiers élèves.

Les élèves canadiens et internationaux fréquentent encore la seule institution post-secondaire francophone en Nouvelle-Écosse. En automne 2018, on comptait presque 400 inscriptions à temps plein au premier cycle. Les diplômé.e.s ont plus de 90% de chances d'être employé après leurs études.



Photo : *Une photo en blanc et noir du deuxième édifice du Collège Sainte-Anne à la Pointe-de-l'Église, N.-É.*

Références :

<https://www.etudesuniversitaires.ca/universites-canadiennes/universite-sainte-anne/>

Photo : Archives du Centre acadien, Collection Harold Robicheau. Coll. I, Série A # 67, Div. 11.

La pêche au homard

À la Baie Sainte-Marie, la pêche aux homards a une grande importance économique. Certains vieillards disaient que la mer était le meilleur congélateur, alors ils allaient seulement pêcher lorsqu'ils avaient besoin. Les homards étaient vendus pour très peu d'argent, donc plutôt un mets pour les gens pauvres. Au fil des années, la pêche aux homards s'est popularisée et s'est transformée en un marché d'exportation international.



Photo : Une photo en blanc et noir de pêcheurs de homards réparant leurs casiers à homards vers les années 1950.

Références :

Thériault, G. (2014). La tradition orale des pêcheurs de homard de Météghan, Nouvelle-Écosse. *Rabaska*, 12, 143-151. Relevé à <https://www.erudit.org/en/journals/rabaska/2014-v12-rabaska01535/1026788ar/abstract/>

Photo : Archives du Centre acadien, Collection Harold Robicheau. Coll. II, Photo #28, Div. 7.

Lexique du dialect clarien

La langue parlée dans les dialogues et écrite dans les sous-titres de *Clarevoyance* sont en grande partie en accent de Clare. Voici un petit lexique pour vous aider à mieux comprendre certain des expressions que l'on utilise ici à la Baie Sainte-Marie.

asteure = maintenant (à cette heure)

ouindre = sortir quelque chose pour l'utiliser immédiatement (ex. : *Aouind ta carte, je vais te montrer comment te rendre.*)

bailler = donner

baranquer = discuter, parler pour longtemps

barré = verrouillé; **débarré** = déverrouillé

bête = cool

bon jeu = amusant, plaisant

bote = bateau

bout = probablement

braquement = le début (ex. : au **braquement** du livre = au début du livre)

braquer = commencer;

ce (quoi ce, qui ce, où ce, comment ce, etc.) =
__ est-ce que (ex. : **où ce** que = où est-ce que)

cecitte (cecette) = ceci

chacoter = tailler, travailler du bois avec un couteau

chum.s = ami.e.s

cotchiner = tricher (p. ex. jouer aux cartes malhonnêtement)

comme du monde = comme il faut

contiendre = continuer

couverte = couverture

corver = mourir, périr

cri (voir **quérir**)

décoller = quitter, partir

de la pareil = aussi, autant (ex. : Si t'es fatigué **de la pareil**, va te coucher = Si t'es aussi fatigué que ça, va te coucher)

de même (demême) = comme ça

de quoi (dequoi) = quelque chose

dinche = juron inoffensif (God dinche!)

droite asteure = immédiatement

élan = une assez longue unité de temps

embarquer = entrer en quelque part, dans un véhicule, etc. (sens élargi du terme nautique)

entchômé = enchanté, victime d'un sort

espion = quelqu'un qui se mêle des affaires des autres, un *snoop*.

fricasser = frire

gadèle = juron

gréer (se gréer) = se préparer

grouiller = bouger, se mouvoir

guetter = attendre (j'peux point guetter pour = j'ai hâte à) (prononcé **djetter**)

hardes = vêtements

havrer = arriver en quelque part (sens élargi du terme nautique)

heu (nouvelle orthographe : « **hx** ») = hey, bonjour (vieillot/comique)

icitte (icette) = ici

itou = aussi

logis = maison

manière de = un peu

misère (de la misère) = difficile

mode = type (ex. : quelle **mode** de pomme = quelle sorte/quel type de pomme)

oh ma ma = expression indiquant que ce qui vient juste d'être dit est comique, ridicule

pacter = paquetter

pis = et

point = pas (employé sans le « ne »; ex. : J'ai point faim.)

rinque = seulement (origine : rien que)

rouvert = ouvert, ouvrir = rouvrir

paré = prêt

pôelonne = poêlon

quérir = chercher (ex. : Va **cri** du bois = Va chercher du bois)

qui vient = prochaine, suivante (prononcé *tchuvonne*) (ex. : la semaine qui vient = la semaine prochaine)

tiendre (tenir) - Si tu veux **tiendre** avec nous autres = Si tu veux passer du temps avec nous autres

tirette = tiroir

tchôme = enchantement, magie, sorcellerie

tyme = (nom) une grande fête; (adj) qqch est le fun, très amusant

warrons = au revoir (origine : on se verra, nous nous verrons = nous nous warrons)

wince = loser (insulte)

wellment = beaucoup

ENGLISH



An important aspect of the *Clarevoyance* project is communicating our work with the Anglophone community.

I've documented the process along the way, sharing videos on Facebook and YouTube, alternating between French and English, with subtitles for the language not spoken in the video.

While the project targets primarily Acadians in general and people from Clare specifically, it was important for Canadian Heritage as well as our team to share the content of the project with both the Francophone and Anglophone world. We hope that Clare's rich folklore and language will inspire players across the world.

Please enjoy the English version of this book in the pages that follow. Certain elements are untranslated, such as the lexicon for Acadian expressions, since they only appear in the French language subtitles.

Table of Contents

English	100
Message.....	102
About the project	103
The Designer.....	103
The Project.....	105
The Process.....	106
How to Play	110
Quest Guide	114
Main Quest Category.....	114
Mythic Quest Category.....	123
Side Quest Category.....	133
Annexes	143
The Diary of Captain Fricot.....	144
The Dark Hand Monologues.....	150
Clare Lore.....	155
Informative Articles.....	170

Message from the Municipality of Clare

The Municipality of Clare is proud to support *Clarevoyance*, a video game that celebrates the unique history of *la Baie Sainte-Marie* and its extraordinary residents. Storytelling is an integral part of our Acadian heritage. Be it through music, dance, literature, painting, theatre, film or video games, these forms of expression help pass on our stories from one generation to the next. Chad Comeau is no exception: his game *Clarevoyance* infuses a sense of pride for Clare's Acadian roots and helps to keep it alive and thriving.

Congratulations, Chad!

Ronnie LeBlanc

Warden, Municipality of Clare



ABOUT THE PROJÉT



The Designer

Hallo! My name is Chad Comeau. I grew up in Meteghan, a village in the municipality of Clare, in Southwest Nova Scotia.

As early as age four, I remember being drawn to video games. These magical worlds inside of old cartridges have always interested me. I fondly remember playing the old NES with my grandmother Audrey. We'd spend hours in front of the machine, smiling and imagining what these pixels could mean.



I first started making video games in eighth grade, when Mrs. Paulette Theriault let me adapt a book into a game instead of writing a book report. But it's really in 2010 when I started making games regularly, in Moncton. That's when Josh Robertson, a friend from Wedgeport, showed me a program called RPG Maker.

It's actually with the new version of this same program that *Clarevoyance* is built. Since I'm handling the coding for this project myself, I've had to use an approach that I am familiar with, since there wasn't enough time to learn and master a new software.

In 2014, I launched my first game to the public. *La vie d'Arcade* put players in the shoes of a young Acadian from Clare who faces life choices relating to language and identity. It was a huge moment for me, a first step into the right direction.

Since then, I have created a dozen games on various subjects, like Acadian heritage, LGBTQ+ issues and the Halifax donair.

This game-making pastime started leading to more and more opportunities. For example, commissions with a local arts and heritage organisation, la FRAP (with whom *Clarevoyance* was developed) and a year as artist in residence at the University of New Brunswick.

While working along this path, I realized that I'd love to work in video games for a living. Looking back, it's pretty obvious that games have always been my thing.

But in high school, when looking at video game college courses filled with programming and math - my weak point in school - I understood that this line of work wasn't for me.

Years later, the fields of game design and game studies have evolved. The discipline of game development is now generally divided into three specializations: **game programming**, the technical side of things; **game art**, what we see and hear while playing; and **game design**.

It's game design that I'm passionate about. How do the interactions work? What's the narrative, the storyline? How can we express ourselves by creating systems or virtual worlds? These are the questions that drive me to create games. At its core, game design is about crafting the experience we want to give players.

The Project

In 2016, I decided to try and plan a larger project, something that would allow me to shift my hobby into full-time work, to be able to invest more time and energy. Most of my past games are short - I guess that's what happens when you can only work on lunch breaks and weekends!

So I talked about my dream of a bigger game project to Natalie Robichaud, director of la FRAP. At this point, we had already completed two projects together - *Les chmonnes sont Clares* and an English adaptation of *La vie d'Arcade* for the Nocturne: Art at Night festival in Halifax. The idea for this big project was always an adventure game set in the Clare region. I would like to thank Karolyn Aucoin and Céleste Godin for discussing a bunch of ideas for such a game at the very start of this concept.

Natalie and I submitted a funding request to Canadian Heritage in 2016, codename ClarePG and Clare Game, but our pitch was rejected.

The next after, in 2017, we reworked the proposal and incorporated suggestions and feedback received from the Department, then submitted a new and improved request. And this time, the project was accepted!

With our primary funding confirmed, the Municipality of Clare added their support to the project. And finally, the Province of Nova Scotia, Department of Communities, Culture & Heritage, came onboard later in the project. *Clarevoyance* wouldn't exist without the outstanding financial support we've received, and we are very thankful for our supporters.

I'd also like to thank Natalie Robichaud for all her help and guidance these past years, and for her exceptional work in the community. She helped me enormously on getting to where I am now, and I'll always be thankful for that.

Around the same time we received the positive news for our big project, I found out I was accepted at the Cologne Game Lab, a game design school in Germany. This week was a huge turning point.

With both these opportunities before me, I did what had to be done: it was time to leave behind my translation life to pursue the dream of making video games.



The Process

The *Clarevoyance* project took place over the course of two years.

The pre-production phase was planned to last six months, but since I wasn't around Clare, it was extended to a full year. Additionally, these circumstances lead to an excellent partnership with the Centre acadien at the Université Sainte-Anne.

While conducting initial research on Clare's folklore and history, the Centre helped me find books and texts to read, and even hired several summer students to write summaries as well as research articles about local legends for our website, *Clarepedia*. During the project's second year, a new summer employee, Ramona Blinn, was hired to write texts that will appear both online and inside the game. The Centre even provided a work space during my

time in Clare. All of this support, in research and otherwise, really contributed to the quality of *Clarevoyance* as a whole and its narrative component in particular.

During my time at the Cologne Game Lab, I learned so many things that were useful during the project. Of course, the game design classes informed my design for *Clarevoyance*, but other classes such as project management, marketing, and user experience design helped ensure a smoother project and a more playable game.

I encountered many obstacles while developing the *Clarevoyance* game prototype. Since I'm not a programmer, many technical aspects gave me some trouble and took some time to resolve. This game is more complex than my other projects - for example, the time system and the mouse-based controls were more complicated than I anticipated. This project drove home the fact that I want to specialize in game design, and not programming! For the next large-scale project, I'll surely leave the technical side to an expert, resources permitting.

It was a great pleasure to be able to live in my hometown of Clare again and work in the community. First off, discussing and sharing old stories with people, either in person or via online survey, was very interesting. It was also amazing to collaborate with artists from Clare on the music, visual art, and writing for the game.

But the biggest community collaboration took place over the course of a week in July 2019, when 108 local participants came to Alexandre Bilodeau's Tide School Studio to perform the characters for the game. Between organising the schedule, communicating with everyone, and working in the studio from 10 to 8 each day, it was easily one of the busiest and most stressful weeks of my life. But the experience was overwhelmingly positive, and all the participants were so great to work with. It's a week I'll never forget, that's for sure!



With this project, the process is as important as the end product. While the project did allow me to follow my passion, it also created many spinoffs in the community.

Thanks to our partnership with the Centre acadien, 4 summer jobs were created to support the project. New research articles were written on local history and folklore, some of which are online at www.clarepedia.ca.

To create the game's music, seven musicians from Clare were hired, and we decided to donate the profits from the soundtrack to our community radio station, CIFA 104.1 FM.

The game's logo is an amazing art print by local artist Sheila LeBlanc, with graphic design by Marc d'Entremont. Marc, with Charlene de la Cruz (Veintitres Photography), also handled part of the graphic design load for the project. Four people were also hired to help with the game's writing.

Troy Deveau, local technician, helped during our events, for which the Lisa T Café team prepared us some great food. Alexandre "Arthur Comeau" Bilodeau was hired as audio technician and coach for the voice recording sessions at his studio in Meteghan. Jake Waterman helped prepare the voice over audio clips.

And finally, 108 amazing people came into the studio to perform the roles of the game's characters. To compensate the participants for their time and work, Natalie Robichaud thought to offer gift certificates from local businesses. It was great to both reward participants and support local businesses by giving away nearly \$2000 in gift certificates.

I hope Clare enjoyed the activities relating to *Clarevoyance*, because the project was created with love here in the region, for us.

HOW TO PLAY



Clarevoyance was designed with accessibility in mind. The target audience is anyone who is interested in the folklore and language of Clare, not necessarily people who usually play video games. The game is played simply with the mouse.

Basic Controls

Movement

To move around this virtual Clare, players click on arrows, doors, or characters found on the scene. It is sometimes possible to scroll the environment by moving the cursor over the left and right edges of the screen when a semi-transparent edge appears, as shown below.



Interaction

To interact, simply click on a character, a building, or an object when possible. For example, clicking on a character will start a dialogue scene. Clicking will then pass from one text box to the next. If you're not sure what to do, you probably have to click!

Game Mechanics

Clarevoyance is a virtual world that follows certain rules.

Time

Just like in real life, the days in *Clarevoyance* are 24 hours long. Certain actions, such as yarning, travelling or working, pass the time. It is also possible to pass the time by clicking the clock on the drop-down menu bar on top of the screen.



When it's your **bedtime**, you won't be able to perform actions that cost time, since you have to go to sleep. Plan your days well!

Money

To buy things, such as food from the Shoppe or clothes at Frenchy's, players need money. Earn some by spending time working around Clare.

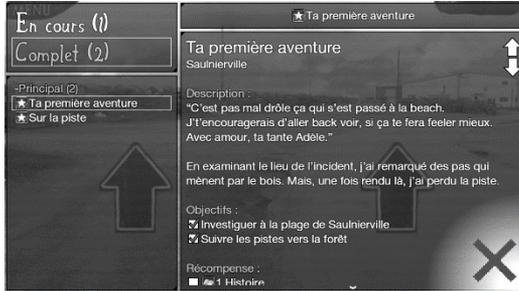
Stories

Stories are an important resource in Clare, as much in real life as in the game. Stories are mainly used to gain new information by **yarning** with the people of Clare. Gather new stories by completing quests.

"In a way, Clare is held together by its stories." - Aunt Adèle

Quests

Quests are stories that players find throughout Clare. Quests are tracked in the player's **Quest Journal**, given by Aunt Adèle. Check this journal to find out which quests are left to be finished, and which objectives to tackle next.



Tip: right clicking will act as the Return/Cancel command when an X button is on screen.

Community Calendar

Many quests take place at a certain time and date. To keep track of all that's happening in Clare, players have access to the **Clare Community Calendar**. Once players gain access, the calendar will remain available from your drop-down menu bar on top of the screen.



Tip: Click the Municipality's logo to open the real-life Clare community calendar online!

Food

At the end of each day, players decide how they ate over the course of that day. To reap the benefits of eating well, be sure to collect enough food. Check the drop-down menu bar on top of the screen to check your stores.

Eating well boosts your **well-being**.

Well-Being

The player character in *Clarevoyance* often faces challenges that disrupt their well-being. Thus, it is important to favour well-being in various ways, such as eating well and taking part in fun activities around Clare. Players won't be able to progress through the narrative if their well-being drops too low.



QUEST GUIDE



Clarevoyance's narrative is divided into **quests**. In the following pages, you will find information on each of the 26 quests, from start to end.

This guide should help you if ever you're stuck in the game, or unable to find certain quests. While I've kept spoilers to a minimum, consider skipping this part of the book until you've played some of the game.

Quest Journal

"This is your Quest Journal, given to you by Aunt Adèle.

Your various adventures around Clare will be kept track of here."

There are three types of quests in *Clarevoyance*: Main Quests, Mythic Quests, and Side Quests.

Main Quest Category

These quests form the main storyline of the game, from the start to its ending. Your first quest is given to you by Aunt Adèle at the same time she hands over your Quest Journal.

Your First Adventure

"What happened that night at the beach was pretty strange. You should go back to check it out, if you think it would make you feel better. With love, your aunt Adèle."

Start: this is your first quest, which will appear in your journal as soon as you receive it.

- Investigate at the Saulnierville beach

Return to the Saulnierville beach and click on the moving arrow to investigate the area where the strange incident occurred.

- Follow the footsteps toward the forest

Who could have left those tracks? Just one way to find out. Head for the woods!



Photo : Josette LeBlanc as Tante Adèle

On the Trail

After following the mysterious footsteps on the beach, you've lost the trail in the woods.

- Find someone able to help you follow the trail in the woods □

There's one person in Saulnierville who could help you follow the rest of the trail in the woods: the Private Investigator (PI), a true snoop. His office is in the strip mall on the left side of town.

Earn enough money and hire the PI □

But the PI won't help you for free. Good thing that Estelle told you that the Saulnierville Shoppe is looking to hire help. Work there a bit to earn enough money to hire the PI.

Follow the trail at the beach with the PI □

Once hired, the PI will meet you at the Saulnierville beach. Enter the forest and he will follow you there.

The Folklorist

The PI suggested I speak with the folklorist at the University in Church Point.

- Speak with the folklorist at the Université Sainte-Anne, in Church Point ☐

Just like in real life, there are folklore experts at the Université Sainte-Anne in Clarevoyance. The Folklorist can be found at the Centre acadien. Give her a visit, and she just might be able to help with your virtual troubles.

- Find and purchase a copy of the Lesser Albert at the Frenchy's in Meteghan ☐

The Lesser Albert is a French magic grimoire from the 1700s. In Clarevoyance, this book teaches you a magical process to create a powerful item that lets you relive the myths of old.

Tchôme Enchantment

In the tattered pages of the Lesser Albert, you've discovered steps to create a Ring of Vision that could help you interact with the strange cabin in the woods.

- Forge a steel ring □

There is a blacksmith in Meteghan who will help you make the steel ring you need. Find him in the workshop next to the white house.

- Obtain savory and sea salt □

You will find these classic fricot spices at the Saulnierville Shoppe.

- Bury the ring with the spices in a cemetery overnight □

The actual steps outlined in the Lesser Albert are a bit more intense, but this is the Acadian / PG13 adaptation of the process.

I visited Joan and Victor (à Alphie à Capite) Comeau in Meteghan to take pictures of the old forge. And two days later, we were there, fire a blazing, making a magic ring for the project! A big thank you to Victor for showing me the process and sharing stories of the Comeau blacksmith family tradition.



The Cabin

It's time to return to the glitchy cabin in the Saulnierville woods, to find out what's really going on.

- Return to the cabin and use your Ring of Vision to interact with it

- Recount what happened to the folklorist at the Univeristé Sainte-Anne, in Church Point

The Dark Hand

The Dark Hand is bringing back Clare's old myths and legends, at the cost of destroying the present. The Folklorist thinks that reliving these myths might help get rid of them.

Explore Clare and find more mythic glitches!

- Interact with the glitches of old myths and legends appearing around Clare ☐
- Update the Folklorist on the situation. She works at the University in Church Point ☐



Photo: Nicole Boudreau as the Dark Hand

The Power of Community Radio

The Dark Hand is bringing back Clare's old myths and legends, at the cost of destroying the present. However, after reliving a few of Clare's legendary stories, the glitches show no sign of stopping.

The Folklorist now believes that sharing the stories to the people of Clare might be a solution to the Dark Hand's enchantments.

- Share your Mythic Stories on the community radio station, CIFA 104.1 ☐

Once CIFA appears on your map, it is time to visit the legendary radio station to share your experiences with the people of Clare.

Witness the power of community radio!



The End?

After sharing stories of Clare's myths and legends on the radio, you feel as if the Dark Hand's enchantments are fading. The people of Clare are remembering and appreciating these stories as they did in the past. Could this have affected the Dark Hand and her plan

Just one way to find out. Return to the woods off the Saulnierville beach and revisit the Dark Hand's cabin.

- Return to the Dark Hand's cabin

After a short epilogue, Clarevoyance's main storyline will be finished. You can however continue playing and experience the rest of the stories the game has to offer.

Mythic Quest Category

The second quest category encompasses Clare's myths and legends. The Dark Hand is using her enchantments to bring back these old stories into the present day, and it's up to you to relive them.

In order to finish the game's main storyline, a certain number of Mythic Quests must be completed.

I would like to acknowledge the work of the Centre acadien and Alexander Deveau for their research into Clare's folklore. Without their efforts, these Mythic Quests wouldn't be as enriching or interesting.



Photo: *Guyaume Boulianne as Cy à Mateur*

Cy, the Man behind the Legend

You've met Cy à Mateur, a legendary figure in Clare. He's invited you to discover his story.

Start: *using your enchantment power, interact with the glitched apparition of Cy's cabin, to the left side of the Meteghan Wharf.*

- Meet Cy outside his cabin at the Meteghan Wharf ☐

Following an introduction with Cy à Mateur, he will invite you to meet him outside his cabin for a trip to Haverhill, Massachusetts. Cy moved here when he was a young man in search of work.

- Interact with Cy's glitched, enchanted cabin once again ☐

*Details of Cy's life come in large part from the book *Le diable et le cordonnier* by Lise A. Robichaud, as well as from discussions with the author during this project.*

- Interact with Cy's glitched, enchanted cabin one last time ☐

Finish Cy's story to receive a certain mythical item that will help you on you travels.

"An all legends come to an end. My ending was as pitiful as it was incredible." - Cy à Mateur, performed by Guyaume Boulianne.

Guyaume is part of the band Cy, and grew up in the greater Meteghan area - who better to play the role of the legendary Cy à Mateur?

Jérôme 2019

A mysterious man was found unconscious on the sandy shore of Mavillette. His identity is unknown, he does not speak, and his legs have been amputated at the knees.

Named Jérôme by the locals, this man and his mysterious story captured the interest of people worldwide. But how will his story unfold today, in the year 2019?

Start: *unlock Mavillette Beach on your map by yarning with Julie in Meteghan. Then interact with the glitched figure on said beach.*

- Visit Jérôme at Yolande's house with the blue door in Meteghan
- Participate in the fundraiser for Jérôme at the Saulnierville Legion
- Discuss Jérôme's condition with Benoît. He lives in the green house next to the Saulnierville Shoppe
- Visit Yolande to talk about Jérôme and Chase the Ace
- Revisit Benoît to discuss Jérôme's situation. He lives in the green house next to the Saulnierville Shoppe
- Attend Jérôme's Chase the Ace at the Saulnierville Legion

Jérôme's quest is one of the largest in the game, with different endings depending on the player's choices. Because of this, players won't hear every voice line. It's a shame since the performances behind Yolande (Suzanne Belliveau) and Benoît (Richard Comeau) are amazing.

The Mary Celeste

Delbé has given you the diary of Oliver Deveau, a well-known sailor born in Clare. In its pages, you discover more about the legendary Mary Celeste, a vessel found by Deveau under mysterious circumstances.

Start: *spend some time and a Story yarnning with Delbé on the Meteghan Wharf.*

- Interact with the mythic glitch of a boat at the Meteghan Wharf □

This grand adventure takes place in one long scene. So don't let the lone objective fool you: be sure to have some time before jumping in!

Fun fact: Delbé Comeau, who plays the character of Oliver Deveau's descendant, is actually part of this famous captain's family. In addition, Delbé sailed on the Bluenose II for many years!

Research and writing for this quest are in large part the work of my friend Alexander Deveau. Thanks for the great collaboration!

Dancing Like Hell

Estelle invited you to a square dance at the Saulnierville Legion. Check the community calendar to find out when the event will be held.

Start: *yarn once again with the person who taught you how, Estelle, in Saulnierville.*

- Participate in the square dance at the Saulnierville Legion. Check the community calendar to find out when
- Interact with the glitched barn near the Saulnierville Legion

I'm a fan of the square-dancing tradition that Natalie Robichaud and Yvette Comeau are revitalizing in modern times. It's really fun to learn the rules and then to perform the dances with friends of all ages. This is only part of the reasons why I wanted to help with the renewal of this tradition by including it in Clarevoyance.

This setting also opened the door to another interesting myth relating to dancing - you might guess it by looking at the quest's name.

Margo's Little Cabins

In the olden days, Margo was a big forestry center in Clare. But with the decline of this industry, this village in the woods, with its many little logging cabins, transformed into a place for legendary parties, called "tymes" in Clare.

Start: *spin a yarn with André in Church Point.*

- Meet André one morning ☐
- Visit Margo's little cabins ☐
- Interact with the mythic glitch of the Margo tyme ☐

Margo interested me for a quest in part because of its transformations across the years.

While drafting story ideas, I thought it would be a good place to highlight a certain tradition, in addition of course to legends tied to Margo (the logger era, the parties at the cabins, and Margo Man).

Play to discover which mystery tradition I'm talking about!

The Electric City

New France, a village outside of Weymouth, was booming back in the day. Known as the Electric City, New France was the first place in the SouthWest Nova Scotia to receive electricity and a train.

Éloïse, an employee of the Centre acadien, has offered to bring you to New France.

Start: *yarn with Éloïse at the Centre acadien on campus in Church Point.*

- Meet Éloïse one day before noon at the Centre acadien ☐

- Visit New France ☐

I took quite a bit of creative liberty with this one. I learned more about New France by reading the novel Loin de France by Germaine Comeau during the game's research phase.

It would have been possible to do more research and write a more realistic and detailed quest for the famous Electric City, but I took a different approach, focusing on the arrival of electricity and the inclusion of a certain song that I really wanted to share with the world.

Adolphe à Nicolas

Adolphe à Nicolas travels with his cart from town to town. He gave you the challenge of finding him in each town in Clare. Every day, he will be in a different location. Find him and his cart!

- Find Adolphe à Nicolas in the villages of Clare ☐

After your initial visit in Meteghan, you must find Adolphe à Nicolas and his famous cart in Saulnierville, in Church Point, and in Concessions.

Each day, he will appear randomly in one of the villages you have yet to find him in.

Take advantage of your time with Adolphe à Nicolas! Once you've completed his quest, you will no longer find him around.

A big thank you to Jimmy Deveau for nailing the role of Adolphe à Nicolas. During the recording sessions, we learned that Jimmy knew Adolphe à Nicolas. He remembers his gang of friends in his childhood making fun of old Adolphe à Nicolas by calling him funny names. All except little Jimmy, of course!

It was quite special to be able to discuss the legendary figure with the person playing his character.

Concessions Rum-Running Saga

During the prohibition, bootleggers from Concessions start to stir up some trouble. The Sheriff is trying his best to stop their plans. Which side will you help?

Start: *yarn with Edouard in Church Point to unlock Concessions on your map. Then use your enchantment power to interact with the glitches in the Green Store in Concessions.*

- Visit the bootleggers' camp down the center road in Concessions
- Visit the Sheriff's Station down the left road in Concessions
- Meet the Sheriff to tell him about the bootleggers, whether truth or lie
- Meet the crew at Smuggler's Cove/at Port-Acadie for a bit of rum-running
- Meet the Sheriff to tell him about the bootleggers' big rum-running deal, whether truth or lie
- Meet the crew at Smuggler's Cove/at Port-Acadie for the big deal

The bootlegging saga is one of the larger and more complex quests in the game. As in Jérôme's quest, the player can choose sides and affect the unfolding storyline.

A special thank you to Denis "Pana" Boudreau for helping us with the role of the Concessions Sheriff. It just wouldn't have been the same without you!

The Woodland Labyrinth

Léo told you about a mysterious labyrinth hidden in the forest. According to his grandmother, to find this magical place, one must find lights in the woods.

Start: *Speak with Léo in the woods in Concessions.*

- Find the woodland labyrinth ☐
- Find the center of the woodland labyrinth ☐
- Ask the Folklorist if she is familiar with will-o'-the-wisp ☐

The inclusion of will-o'-the-wisps was inspired by a story told by Anne LeBlanc at the Festival de Clare-té 2019. Afterwards, I saw and bought a book on these mythical creatures by Marie-Colombe Robichaud at the Green Store. The book is called Théotime et les feux follets.

- Find a pocket knife ☐
- Evade the giant will-o'-the-wisp with the help of your pocket knife ☐

It's partly because of her inspiring story that I wanted to ask Anne LeBlanc to play the role of the enchantress at the centre of the woodland labyrinth. Thanks Anne for the magical performance!

Side Quest Category

The third type of quest are Side Quests, containing all stories that are not part of the main storyline or the glitched myths and legends around Clare. Side Quests thus vary quite a bit in theme and tone.



Photo: Michael Saulnier as Don Saulnier

The Ballad of Don Saulnier

On the beach you meet Don Saulnier, a young musician lacking a little confidence. After your conversation, he decides to organise a concert at the Saulnierville Legion. Check your community calendar to find out the date and time.

Start: *Speak with the guitar player on the Saulnierville beach.*

- Attend Don's concert at the Saulnierville Legion
- Check up on Don at the Saulnierville beach
- Speak with Don's group of friends
- Return to speak with Don at the Saulnierville beach

This year I had the pleasure of collaborating with Michael Saulnier, local musician.

One of the first quests I dreamed up for Clarevoyance was this one: the story of a young artist who passes through highs and lows, between confidence and despair, inspired partly by experiences in Clare and partly by the character Don Quixote created by legendary Spanish writer Cervantes.

So I asked Michael if he wanted to perform this character, and compose songs for the game. I'm lucky he was game! I'm also happy this project pushed him to write his first French Acadian song, simply titled Clare, which is part of the official Clarevoyance soundtrack.

Exit 30

Eli has invited you to visit Yarmouth one of these evenings. He doesn't seem too interested in Clare, and would rather spend his time in the bigger towns outside of its borders.

Start: *yarn with Eli in Church Point.*

- Meet Eli one evening after 19:00 to visit Yarmouth □

This quest reflects some negative attitudes certain people, including myself, have about Clare.

Back in the day, I didn't think Clare was so special. We just wanted shopping malls, movie theaters and fast food.

I had to leave Clare for about 10 years before really appreciating its beauty and what it has to offer. Now I'm kind of in love with the place - and working on Clarevoyance definitely amplified this feeling.

And I'm not alone - you can feel an energy in Clare lately, with lots of people and artists returning to the area. This hype culminated when the region won the bid to host the next World Acadian Congress (Congrès mondial acadien) in 2024. Go Clargyle!

Thanks to my buddy Lucien Deveau for discussion a concept of Exit 30 years ago. Even though the tone was more of a horror than what appears in Clarevoyance, it was nonetheless a source of inspiration.

Apple Wars

Basile is convinced that his neighbour Émilien is stealing his apples and selling them by the road. Help investigate this case with the Private Investigator!

Start: *Speak with Basile at his home in Concessions.*

- Speak with Émilien, Basile's neighbour, about the stolen apples ☐

- Return to Basile and tell him about your talk with Émilien ☐

- Return to Basile once the sun has set ☐

Apple Wars and **Too Dry, Too Salty, Too Tasty!**, the next quest in the list, were co-written by Ryan Doucette, comedian from Clare. Thanks Ryan for helping me develop quests with a bit more humour!

Too Dry, Too Salty, Too Tasty!

Gisèle is worried about a new kind of pink dry fish that is popular around Meteghan. This fish is way too salty and dry, making anyone who eats it extremely thirsty, which is dangerous in Clare's summer heat.

Gisèle hires the Private Investigator to track down the origin of this potent dry fish. Help him solve this crisis!

Start: *go see the crowd around the Water Station in Meteghan.*

- Investigate the burning shed ☐
- Interrogate Ghislain at the Saulnierville Shoppe ☐
- Investigate the pink salt delivery site - an abandoned plant at the Meteghan Wharf ☐

Dry Fish Dreams

Théophile would love it if someone were to bring him three pieces of dry fish from the peddler at the Meteghan Wharf.

Start: *yarn with Théophile in Church Point.*

- Obtain three pieces of dry fish from the peddler at the Meteghan Wharf □
- Deliver the dry fish to Théophile in Church Point □

It wouldn't be a role-playing game without fetch quests, would it?

A version of this quest was actually the first one to be prototyped for Clarevoyance. While testing the quest system, I invented this little dry fish delivery scenario because it was simple and easy to test.

And I thought: Why not keep this little quest in the game?

Lost Skirt

Vénérate fondly remembers wearing a pretty yellow skirt on warm summer days. She would be happy if someone could find her a new one.

Start: *yarn with Vénérate in Saulnierville.*

- Find a pretty yellow skirt ☐
- Deliver the skirt to Vénérate in Saulnierville ☐

As much as I hate including such fetch quests, they are common in games because they are easy to design and to program.

In the context of Clarevoyance, at least this quest creates another reason for players to dig through the bins at Frenchy's. And like every other storyline in the game, it's an opportunity to hear another pretty voice recorded for the project!

Pride

Gabriel has invited you to Clare's first-ever Pride flag raising. Check the community calendar to find out when the event will take place.

Start: yarn with Gabriel in Meteghan.

- Attend the flag raising event

This quest exists because in Clare this year, we saw the first-ever Pride flag raising in the community. It was a strong and moving moment, so I thought of including it in the game.

The original idea for an LGBTQest was more elaborate and experimental, but the sequence was unfortunately cut with about ten other stories when finalizing the script. But I'm glad our new version of the quest is in the game, with its link to a great moment in real life.

A big thank you to Evelyn LeBlanc-Joyce for her great work and for writing the presenter's text.

Beach Cleanup

Moose has invited you to help clean up the Saulnierville beach. Check the community calendar to find out when to arrive.

Start: *yarn with Moose at the Saulnierville beach.*

- Participate in the Saulnierville beach clean-up ☐

This quest is inspired by the beach clean-ups organised by groups such as the Rendez-vous de la Baie, the Nova Scotia Lifeguard Service, and the Société environnementale acadienne (SEA).

It's also the SEA that introduced me to the chimney swifts living in the chimney of the Saint-Bernard church. In the game, this awe-inspiring phenomenon was moved to the Church Point church.

While spending time on the beaches this year, I couldn't help but notice all the trash. When it came to taking photos for the Saulnierville beach (taken at the Saint-Bernard beach) I had to first pick up plastic and other garbage for a quarter of an hour before shooting.

It's inspiring to see so many people around Clare organizing themselves to clean up the environment!



Big Clams

Anne-Marie has invited you to dig clams with her on the beach in Grosses coques. Check the community calendar to find out when the tides align.

Start: *yarn with Anne-Marie near the Meteghan Wharf.*

- Visit Grosses coques during low tide to dig clams □

While working on this project, I got to experience so many great moments in the community. For example, when speaking with MaryAnn Gauvin about clam digging, she invited me to go digging with her. It was a really special time!



ANNEXES



In the following pages, you will find stories and articles written for *Clarevoyance*.

Up **first**, the following three-part story was written by Simon Thibault, a well-known journalist, food writer and producer from Clare. Find out more about his work at <http://simonthibault.com/>

I had originally planned to include a food-based quest in the game, but it unfortunately got cut with about 10 other storylines while finalizing the script. But I still wanted Acadian food to be well-represented, since it's such a crucial part of our culture. So in addition to a Clare Lore entry, I decided to ask Simon to write a fictional diary of a sailor who washed up in Clare and discovered our food.

These writings can be found in-game - the first part being given by the descendant of the sailor, the other two found at Frenchy's.

Secondly, I present poetry texts by Georgette LeBlanc, accomplished Clare artist and current poet laureate of Canada. Georgette helped solidify the main story of *Clarevoyance* and wrote texts for the character of the Dark Hand. These texts were then performed in-game by Nicole Boudreau, local artist and voice talent. These texts were translated by me, so please consult the original French Acadian version to see Georgette's writing.

Lastly, several non-fiction texts were prepared by employees of the Centre acadien (Acadian Centre) of the Université Sainte-Anne for the research phase of the *Clarevoyance* project. Some are published online at www.clarepedia.ca, while others appear in-game.

Please enjoy!

The Diary of Captain Fricot

Part I

My life was saved by a bowl of soup. Or at least, that's how it felt when I tasted it.

You see, I never thought I'd be a person who would be awoken by cold water nipping at my heels. But here I am, soaked through, with a puncheon of molasses by my head, and the sound of the ocean roaring in my ears.

But where is here? And where is the boat?

I stand up - slowly, as I finally understand what people mean they can say they can see stars - and take a look around. Miles of stony coastline. Dried grasses hissing on the dunes. And just beyond that, a plume of smoke.

Warmth. There is somewhere warm nearby.

As soon as I start walking towards the smoke - it must be from a home as the plume is relatively steady and straight - I realise that the ocean has stolen my shoes. I wonder how these people will react to a wet and shoeless man at their door. Thankfully it's light out, so they'll see that I am unarmed, and in a state of need. Hopefully they are good Christians - even better if they were catholic - who will take pity on a wandering man.

I knock on the door, but I don't know what I will say when it opens. I've never been in this situation of asking for help. But then again, I've never been shipwrecked. I don't know what and where I have been, at least for a minute. But social graces kick in as soon as the door opens.

"Yes," the kerchiefed woman asks in French. A French that sounds familiar. "Can I help you?" And then she notices that I am soaked, through and through, and my teeth are chattering. She takes me by the shoulder, and calls to her dining companions for a blanket. Soon I am

sitting by the fire, covered with wool blankets, and a fragrant bowl of hot soup that is redolent of the chicken soup of my youth, but this one is warmer and more comforting than any I ate in my youth.

I haven't spoken a word yet, and no one has asked me anything, but these people have told me everything I need to be. I am warm. I am safe. I am amongst friends.

"Eat your fricot. Then you can tell us what happened," the woman says, as the rest of her dining companions sit and stare at the waterlogged man by the hearth.

Fricot:

A fricot is at its most basic, a stew: potatoes and meat. But for Acadians throughout the Atlantic provinces, it is a culinary calling card that tells you who the Acadians are - men, women, and children who understand that food must sustain you, yet also please your palate.

Although the meat can vary from wild to domestic, fowl to game, the most common form of fricot is made with chicken. The vegetables are things that you would find in a root cellar - onions and potatoes. In the Acadian regions of south western Nova Scotia, it is seasoned simply with salted onions, while in the rest of the maritimes, it is most often seasoned with summer savoury. It is occasionally served with small dumplings made of rasped potatoes called poutines rapées (not to be confused with the similar dumplings known as poutines which are found in certain parts of New Brunswick, which are a meal onto themselves), which help thicken the stew, and make it even heartier.

The Diary of Captain Fricot

Part II

I awoke unsure of what day it was, where I was, but I knew that I was somewhere warm and safe. I had spent the night telling my hosts - Aurore, her husband Etienne, and their neighbours Celestin and Laure - how I had been on a boat loaded with molasses for my home in Boston. I don't remember how or why I ended up on the shore near their home, nor why my ship was nowhere to be seen. They told me there had been terrible waves on the shore all day long, and a strong wind, hence the desire to hunker down with something warm.

My hosts spoke French, a French not dissimilar to the one I occasionally heard out on the docks amongst the men, or amongst the domestics who I saw at market, gossiping. It did not sound like the French I was taught in school: in fact, it had more character, more life to it.

My hosts have been kind and put me to bed the night before, and when I woke up I smelled something familiar: chicken and onions, like last night, but something else. Salt pork.

I walk into the large room that serves as kitchen and dining room, to find Aurore, stoking the oven with more firewood. She smiles, offers me strong boiled tea, and brown bread with molasses. "What smells so wonderful," I ask between bites of bread. "Paté à la râpüre," she says. "Rappie pie." Aurore explains that she is feeding "a crew" tonight, men and women who work with her husband Etienne, Celestin and Laure will be here as well, so at least I will know a few people.

Aurore opens the stove and sticks her hand in the oven to check the temperature. "More wood," she says to herself. Inside were two large metal pans, each about 5 inches high, 15 inches long and 8 inches wide, filled with a tan coloured foodstuff which smelled faintly of fried potato, salt pork, and onion. She is

about to rotate the two pans - to ensure even cooking, I would imagine - but then turns to look at me with a sly smile.

"This is the *râpure*," she says. "In a few hours that crust on top will be very nice and brown, and that's when it will be nice and ready." Although I only met her yesterday, and my head is out of sorts, I know what a proud cook looks like. And Aurore is indeed a proud one.

Paté à la *râpure*, *râpure*, or rappie pie.

A dish commonly found in southwestern Nova Scotia - with variations and other names in parts of New Brunswick and Prince Edward Island - *râpure*, is, as its French name states, a *paté à la râpure*, as rasping in French is *râper*, therefore that which is rasped becomes the base for the *râpure*.*

The rasped potato pulp is then placed in a large muslin or cloth bag, where all of the liquid (and its starch) is squeezed out. This pulp is then reconstituted with a hot broth, mixed with meat - most often chicken, but variations made with everything from wild game to quahogs are common. The mixture is then placed in a large casserole dish known as a *bassin à la râpure*, into a hot oven to cook for a few hours. The resulting crust on the top of the *râpure* is considered to be very desirable, and is often basted with butter or small cubes of salt pork, known as gratins.

* *The unseasoned potato pulp is also commonly in the making of potato dumplings known as poutines or poutines rapées (see fricot), and beignets à la râpure, a type of potato pancake.*

The Diary of Captain Fricot

Part III

Transcriber's Note: The journal is missing a section, so the next part takes place a dozen years after the previous. At this point my grandfather - who turns out to have been a hired hand on a shipping boat that travelled from Boston to the Caribbean to transport and trade dry goods - has married a young woman named Josephine (à Celestin à Pierre à Téléspore). But it's not his new life, his new wife, or his new children that excites me to see being mentioned in the book. It's the entry where two words jump out at me: fring frang.

Josephine has gone to visit her cousins in Par-en-Bas, another Acadian and French-speaking region, nearly a day's ride from our home. Having been a bachelor for a few years before *ma chère* Josephine came into my life, I was lucky enough to have had my neighbour Aurore and my current mother-in-law Laure teach me a few things to feed myself. In this case, a large cast iron skillet full of fring frangs, which our children love.

What's not to love about potatoes fried in fat, but these are a thing of beauty: economical (needing little more than potatoes, a touch of flour, salt and pepper, and if you're feeling luxurious, fresh sweet butter to fry them in), satisfying (they fill many a belly in the quickest manner) but the real beauty is that they are smartly made: you grate a potato, dust the potatoes with a touch of flour and season with salt and pepper. Take some of this mixture, about as large as your palm, and pack it gently between your two hands, until it keeps its shape and place in a hot skillet.

This is where the magic happens, where all those bits of potatoes leaving lots of room for the fat to crackle and crisp its numerous edges, leaving some crisper than others, making each mouthful slightly different, and always tasty. The children like to eat them with sweet pickles, and more of that sweet butter. I eat them as they are, with the leftover crisp bits of the now rendered salt pork on top.

Note: you may have noticed that my games company carries the same name as this local dish. I chose this name because in 2013, I found out that my blog's name was already taken by another website. So I wanted to choose a new name that was I knew wouldn't already exist somewhere out there on the web. And since my projects focused on local culture, the name was sort of fitting. Marc d'Entremont created the original Fring Frang logo, with the current logo design by Melina Rose, as seen below.



**The Dark Hand Monologues -
Georgette LeBlanc**

cabin

*you're in a glitched-out cabin
here you are, and you'll see
you won't leave this place before witnessing
the beginning and the end of your story*

*you're in a glitched-out cabin
you're caught, no chance
to escape
no way to get back
I can end you if I'd so choose
do you understand?*

*I'm not your ally, your friend
listen well
I am the one who decides
I am the one who controls
your past, your future
the beginning, the end*

reality

*reality is truly the domain
of our dreams, you'll see only
what you can see, even
if you hope to leave, you will stay
while I enchant your dreams
the only reality to envision
is mine*

frame

*I truly thought
it would be easier
to keep everything together
in one place, asking
someone
to stay put
takes too much energy
and there is no room
in the cabin
too many stories and legends
no more room for them all
no more frame, no room
in my cabin
for everyone that I've made
stay and listen*

*if I don't allow them
their own way of
seeing, if I leave them
no place to grow
if they can't
build their own story
I won't have any say
they won't have any say
no one will grow*

*maybe then I will
lack what I need
to see
my plan only gives me
dead wood
yet this world
is alive*

end?

*it seems like we've
met here before, but this time
it's better, you see that now
it's in you, this moment
it can grow stronger, better
you cannot
let the root wither away*

*staying here in this glitched-out cabin
no windows, fixed
towards the past, kills the root
snuffs life, you forget how
to live, the door must open
let in light, wind, salt
new stories, habits
season, enter
stay here or go
this way or that way, either way I'm here
as you are here
now you know
that the past is here
as tomorrow is here
right now
we have time
all kinds of time
this moment is
infinite*

Texts from the Centre acadien

The Clare Lore series exists to give players a bit of history of the setting they are exploring. In many games, there is "Lore" to discover, which contextualises the fantastic or realistic game worlds. For Clarevoyance, Ramona Blinn from the Centre acadien has written the following texts to contextualize Clare.

Clare Lore, part I -

Beginnings of Acadie until the Deportation

First Nations people have long inhabited North America. European missionaries later arrived by ship onto the lands we now call Acadie. This is where the Mi'kmaq people welcomed them. The Europeans were dependent on the Mi'kmaq because they knew how to survive challenging winter temperatures. The Europeans created the first French establishment in North America, at Saint-Croix Island. Thereafter, they moved to Port-Royal in 1605, as well as other locations such as La Have and Grand-Pré. Then, with the Treaty of Utrecht of 1713, what is currently Nova Scotia, in exception of Cape Breton, became a possession of the British reign. Repercussions from this shift will be felt for many years to come.

While living in harmony with the Mi'kmaq, the Acadian people became avid farmers on the lands to which they immigrated. The Acadians are well known for building *aboiteau* and dams to make the lands fertile for agriculture, during the high tides. They had learnt this tradition from their French ancestors who were skilled with adjusting to the fluctuating changes of their environment. Raising animals was also important for the survival of the Acadian people.

Moreover, women played a great role in the survival of the large families of the time. They were responsible for making clothes; after cultivating wool and flax, they spun, dyed and wove. Women were also tasked with gardening, cooking, caring for the children, amongst many

other regular and unpredictable household chores.

Throughout the years, the Acadian population continued to grow. In situations relating to war, the people were often threatened with choosing between pledging allegiance to the Mi'kmaq, the French or the English. The Acadians longed for peace, and so they wrestled with remaining neutral.

Sources (FR) :

Capsules acadiennes - Gérald Boudreau (s.d.). *Les dates importantes*. Répéré à <https://www.capsulesacadiennes.ca/themes/les-dates-importantes>

Capsules acadiennes - Ronnie-Gilles LeBlanc (2012). *Les aboiteaux*. Répéré à <https://www.capsulesacadiennes.ca/themes/l-histoire/les-aboiteaux>

Saulnier-Boudreau, N. (2004) *La force d'un peuple : l'histoire acadienne en termes généraux*, Les Éditions Marciel, Pointe-de-l'Église.

St-Louis, C. (2004). *Il était une première fois en Acadie, 1604-1713*. Éditions La Grande Marée, Tracadie-Sheila, N.-B.

Clare Lore, part II -

The Deportation

In 1755, Governor Charles Lawrence and Governor William Shirley decide to exile the Acadian people, whom they called the "neutral French," hence beginning the Expulsion of the Acadians. An oath from England had surfaced, requiring the Acadian people to choose between loyalty to the French, the English or the Mi'kmaq. They refused to sign because they did not want to lose the relationships they had built with the French and the Mi'kmaq, and they preferred remaining neutral.

With their decision made, they are faced with long-lasting repercussions. English soldiers make this reality into a nightmare by separating families, containing Acadian men and boys in the churches, threatening with arms, burning house and lands that the Acadians had so carefully tended to, and stealing objects that seemed valuable for themselves.

There were also raids, especially ones led by Joseph Beausoleil Broussard, of retaliation towards the British forces.

More than 10 000 Acadians were expelled, until 1763, to unknown lands. This large Acadian population was divided and scattered in the New England states (otherwise known as the Thirteen Colonies or the present-day Eastern coast of the United States), Atlantic regions, South islands, etc. Aboard the vessels travelling the seas, many Acadians died from famine, illness, drowning, and murder. The people living in the English colonies, when the Acadians were brought, were quite unwelcoming. Therefore, many Acadians were exiled and vagrant, without a place to call home. They lived their lives not knowing where their families and their friends could be. While many constantly searched for their loved ones and longed to see them again someday, very few were able to see each other again.

Moreover, some Acadians succeeded with escaping the Expulsion, by heading towards the Northern parts of *Acadie*, towards *l'île Saint-Jean* [present-day Prince Edward Island], New-France [to which Quebec belonged]. Forests were great hiding places, even when the British soldiers chased them for a long time, during the years of the Expulsion.

Direct reverberations from the Expulsion have been felt among the Acadians for years and, even today, the people are scattered around the world.

Sources (FR) :

- Marsh, J. H. (2013). *Déportation des Acadiens (le Grand dérangement)*.
L'encyclopédie canadienne. Répéré à
<https://www.thecanadianencyclopedia.ca/fr/article/la-deportation-des-acadiens>
- Guy Frégault (1954). *La déportation des Acadiens*. Revue d'histoire de l'Amérique française, vol. 8, no. 3. Répéré à
<https://www-erudit-org.proxy.usainteanne.ca:2443/fr/revues/haf/1954-v8-n3-haf2008/301663ar.pdf>
- Saulnier-Boudreau, N. (2004) La force d'un peuple : l'histoire acadienne en termes généraux, Les Éditions Marciel, Pointe-de-l'Église.

Clare Lore, part III -

Clare Yesteryear: The Post-Expulsion Arrivals & the Development of Clare

Some Acadians, whether they had experienced the Expulsion themselves or were descendants, returned to *Acadie* about ten years after the Expulsion. They arrived to the lands through the rivers and streams, such as the *ruisseau* in Major's Point, the Meteghan River and the Salmon River.

In September 1768, Joseph Dugas, his wife Marie-Joséphé Robichaud and their daughter Isabelle were amongst the first to arrive in Saint Mary's Bay. Without even having official authorization to inhabit these lands, they settled in Belliveau's Cove. About twenty days after their arrival, Marie gave birth to their second child—a boy. During the following year, more families joined them.

In Summer 1768, John Morrison was asked by Governor Michael Franklin to go survey the lands between Sissiboo and Cape Saint Mary's. He would also later determine the acres of these lands.

Between 1771 and 1773, when land lots are given according to the size of the families, Acadians finally have the right to own the lands on which they reside. In 1771, un-surveyed lots are given to Joseph Gravois, Joseph Bonnevie, Jean Bélonie LeBlanc and Amable Richard. In 1772, the lots are professionally surveyed. This second land grant is given to Amable Doucet, Isidore Mirault, Basile Mirault and Basile Boudrot. The first land grant was placed behind the first *trécarré*, since the population was increasing on the coastal regions along Saint Mary's Bay. The next land grants would then follow the first ones, extending towards the wooden regions that would also house the Acadians.

One of the land grants, known as *la ligne à Bastarache* [Bastarache's division], has been a source of confusion due to its unclear location. Later, Bishop Walsh determines where the division would be, from then on.

In those days, families would give each son some land for housing and some forested land. Therefore, the lands in present-day Saint Mary's Bay are separated into much smaller parts than they once were.

Sources (FR) :

- Comeau-Desautels, D. Bangor, Nouvelle-Écosse: sur la rivière au fil du temps.
- Canadian Mysteries (s.d.). Les Acadiens de la Nouvelle-Écosse et de Clare au XIXe siècle. Répéré à <https://www.canadianmysteries.ca/sites/jerome/contextes/acadiens/indexfr.html>
- Dagnaud, P.-M. (1905). Les Français du Sud-Ouest de la Nouvelle-Écosse.
- Les Historiens d'âge d'or de la Baie Sainte-Marie (1985). Clare: la ville française - Tome II. Imprimerie Lescarbot Ltée, Yarmouth.
- Nova Scotia, Canada
<https://novascotia.ca/natr/land/indexmaps/006.pdf>
- Nova Scotia Archives (2019). Nova Scotia Land Papers 1765-1800. Répéré à <https://novascotia.ca/archives/landpapers/archives.asp?ID=1830&Doc=document>
- Saulnier-Boudreau, N. (2004). La force d'un peuple : l'histoire acadienne en termes généraux, Les Éditions Marciel, Pointe-de-l'Église.
- Thibodeau, F. E. (1991). Une géographie de Clare, Nouvelle-Écosse.

Clare Lore, part IV -

Historical Economies of Clare

The historical economies of the Clare region were especially focused on the forestry and fishing industries, which both relate to wood. In the forest, trees were cut with cross saws. Then, teams of oxen would bring the cut trees to streams. The streams would thereafter allow loggers to stand upon the floating trees and drive them to the mills. The wood mills and sawmills, all linked by the streams, rivers, and lakes, allowed for wood to be more accessible.

Since shipbuilding required wooden materials, shipyards were dependent on the work of the loggers. The forestry industry was a great source of income for Saint Mary's Bay, and the exportation of its wooden materials helped sustain the economy. Through the years, larger corporations have come to dominate the forestry industry and wood production has significantly decreased for smaller businesses. Large companies, therefore, exploit forested areas with modern machineries.

Wood was also used to create lobster crates, and very useful for lobster fishing. Before the twentieth century, lobsters were sold at low prices. The poor were nearly the only ones who ate lobster, and so fishermen made very low income. Later, lobster fishing gained popularity and, today, lobsters from the Clare region are exported to other continents. Commerce in forestry and fishing, whether lobster or fish, have been linked with the West Indies, the United States, Europe and, more recently, to Asia.

During the 20th century, many Acadians found job opportunities in the New England states, and so they moved there to lead different lives. Some stayed, whereas others returned to Canada.



Photo: *Ship building in Saulnierville captured around the 1920s by the photographer Studio Paul Yates from Digby. Note the workers, women and children wearing clothes from this era.*

Sources (FR) :

Centre acadien - Les capsules acadiennes
(s.d.). *L'économie*. Répéré à
<https://www.capsulesacadiennes.ca/themes/1-economie>

Saulnier-Boudreau, N. (2004). La force d'un peuple : l'histoire acadienne en termes généraux, Les Éditions Marciel, Pointe-de-l'Église. P. 36-37.

Photo: Archives du Centre acadien, Collection Harold Robicheau. Coll. I, Série A # 11, Div. 13.

Clare Lore, part V -

Traditional and Modern Arts in Clare

The arts have had a significant role in the homes of Acadian families, by ensuring survival, offering entertainment, and decorating the houses. Traditional arts, for the Acadians, would include weaving and knitting to make wool socks and clothes. The wool that was spun and woven was that of sheep.

Lots of quilts, hooked/braided/woven rugs, crocheted toys, afghans, etc. were created. They even made nets for lobster traps! In those days, nearly all women were resourceful and skilled in sewing, and even offered their creations to their family members or sold to their neighbours.

New generations seem to take up an interest in traditional arts, although it is practiced less and less, or they create modern ones. For example, sculptures, stained glass, a capella music, paintings, Acadian music, and even video games.

Organizations that value the traditional and modern artistic creations of local artists, such as the *Conseil des arts de la Baie* [The Arts Council of Saint Mary's Bay] and the *Gilde acadienne de Clare* [The Acadian Guild of Clare], still exist in the community.

Clare Lore, part VI -

Gastronomy of Clare

As it is for many other things, the traditional gastronomy of Clare fades and evolves as time goes on. All the meals that were prepared used to revolve around the food produced in the garden, by the farm animals, in the ocean, in the forest, etc. Meals were prepared with an appreciation for the available resources.

On the farm, the families could be fed with: milk, butter, cream, headcheese, ham hocks, lard and fat (used to make soap!), sausages, black pudding, etc. The slaughter of farm animals granted many meals for lots of people.

Many traditional meals included potatoes, such as *fring frangs* [potato pancakes], *fricot*, and *râpure* [rappie pie]. *Fricot* is cooked with meat, such as chicken from the farm, and potatoes from the garden, amongst other added tastes. Potatoes and chicken are also used in *râpure*, a meal especially enjoyed when the chicken is replaced by large clams from the ocean. Salted onions from the garden also add a delicious taste to several Acadian dishes.

Aside from clams, the ocean is also home to dulce, winkles, lobsters, cod, pollock, amongst many other types of fish (which are often salted and dried), as well as mollusks.

Preserves were also very important for the gastronomy of Clare, since Acadians were obliged to preserve food for the winter season. Some foods, such as beans, were dried or salted and stored in *croques*. Vegetables, such as cabbage, carrots, and turnips, were stored in the ground or in sawdust for long periods of time. For foods that had to be stored cold, ice from the lakes would be put under sawdust to remain frozen and chilled.

Let's not forget desserts! Mothers and children often went to pick small fruits, especially blueberries, raspberries, blackberries, strawberries, and cranberries. Cranberries were

used in cranberry pastries. Other desserts were popular too, such as molasses cookies and vinegar candies.

Some items, such as salt and sugar, were imported from Southern places to be sold in local stores.

Sources (FR) :

Capsules acadiennes - Barbara LeBlanc (s.d.). *La cuisine*.
Répéré à
<https://www.capsulesacadiennes.ca/themes/la-cuisine>

Capsules acadiennes - Germaine Comeau (2011). *La rapure, un aliment-réconfort*. Répéré à
<https://www.capsulesacadiennes.ca/themes/la-cuisine/la-rapure-un-aliment-reconfort>

Comeau Desautels, D. (2011). *Bangor, Nouvelle-Écosse: sur la rivière au fil du temps*. Imprimerie Lescarbot Ltée.
p. 88-90.

Clare Lore, part VII -

The Clare/Acadian Language/Dialect/Accent

Each town had its own ring. It used to be far easier to identify which village folks originated from. People occasionally say that the Acadian accent in Saint Mary's Bay sounds like a song or music due to its unique rhythmic sound. Pronunciations vary according to words yet tend to differ from Standard French. For example, lobster (*homard*) is pronounced *joumar* or *houmar*.

The Acadian dialect in Saint Mary's Bay is unfortunately very influenced by the English language. Scars imposed onto the Acadian tongue by English sayings, especially in agriculture and forestry. In olden days, French and Acadian words were used to name tools, such as forks and rakes. In modern times, words to describe English machinery are used, like mower and tractor. Acadians have lived in the New England states and face a changed vocabulary because of their proximity to Anglophones. English media are also a direct cause for the reduced use of the Acadian tongue.

Acadians also employ sayings and words relating to fishing and to the ocean, such as *amarre* [to hold back, to tie together], *débarquer* [to get out of, to get down from], *embarquer* [to go up, to get aboard], *hâvrer* [to arrive], *prendre le large* [to become distant, going away], and *se gréer* [to get dressed, to prepare for].

Some words vary in pronunciation from Standard French, such as *oué* [yes], *ponne* [bread], *aouaine* [oat], etc. Verb tense and endings are also unique; *y firent* [they did, simple past tense of the verb "do"] and *j'voulions* [we wanted].

The efforts required to sustain a minority language is very difficult. It is, however, made possible by the work of folks wanting to preserve the Acadian language as it is and as it once was. This allows for the survival of

the language, with its important place in the Acadian culture and identity.

À t'chi? - The Acadian Identification

When meeting others for the first time, Acadians of Saint Mary's Bay can identify them by asking who their ascendants are. This then clarifies what their relation is to you and your ancestors. Folks in the region are related in many ways, since their lineage often meets somewhere along the way. Acadians will use a helpful keyword to allow them to interpret the link. The linking word à [to] informs them of the names of parents, grand-parents, and so on. Some families know many generations going back, however there are often only two or three generations mentioned when asked in a casual conversation. The patriarchal lineage is often followed, although some cases will vary.

An example of the Acadian identification is Adolphe à Nicolas, meaning that Adolphe is the son of Nicolas.

A card game by Chad Comeau and Marc d'Entremont has been created with this concept in mind. Their game tests the mind and knowledge of Acadian names, while bringing forth the Acadian tradition of remembering your predecessors. You can purchase a copy here at the Centre acadien.

Sources (FR) :

- Capsules acadiennes - Barbara LeBlanc (s.d.). *Le parler acadien*. Répéré à <https://www.capsulesacadiennes.ca/themes/le-parler-acadien>
- Capsules acadiennes - Germaine Comeau (2011). *Le parler musical de la Baie*. Répéré à <https://www.capsulesacadiennes.ca/themes/le-parler-acadien/le-parler-musical-de-la-baie>
- Comeau, P. *Le dialecte "acadjonne" des acadiens de la Baie Sainte-Marie, N.-E.*
- Deveau, J. A. (1968). *La ville française : Tome II*. Éditions Ferland, Québec. P. 487-490
- Saulnier-Boudreau, N. (2004). *La force d'un peuple : l'histoire acadienne en termes généraux*, Les Éditions Marciel, Pointe-de-l'Église
- Thibodeau, F. E. (1988). *Le Parler de la Baie Sainte-Marie, Nouvelle-Écosse*. Les Éditions Lescarbot, Yarmouth, N.-É.

Clare Lore, part VIII -

Congrès mondial acadien [*World Acadian Congress*] - 2004 and 2024

From July 31st to August 15th, 2004, Nova Scotia welcomed Acadians from around the world to celebrate the third *Congrès mondial acadien (CMA)*. The administrative council of the 2004 CMA aimed to promote the Acadian culture, history, and pride, increase the amount of services offered in French, while also bringing together Acadians to celebrate. The official opening took place in Church Point, highlighting the return of Acadians onto the lands of their ancestors. The 2004 CMA was successful in bringing together Acadians of all corners of the world, increasing accessibility for tourists through the installment of bilingual signs, and increasing income for local businesses and for the economy of the community of Clare. More than 43,000 visitors made their way through the community of Clare while the CMA was taking place throughout the province.

In May 2019, the application of the municipalities of Clare and Argyle, known collectively as *Clargyle*, for the 2024 CMA was retained. With the theme of *Venez vivre votre Acadie* (Come live your Acadie) and the support of the *Société nationale de l'Acadie*, *Clargyle* will be proudly welcoming Acadians from all around the world to celebrate their Acadian culture and identity. The municipality of Clare, compared to other Nova Scotian municipalities, is the only one offering bilingual services in both French and English. The municipality of Argyle is home to the oldest Acadian region, the village of Pubnico, which is still inhabited by descendants of its founder.

Sources (FR) :

Municipalité de Clare (2019). *Le Sud-Ouest de la Nouvelle-Écosse sera la région hôte du Congrès mondial acadien 2024*. Répéré à <https://www.clarenovascotia.com/fr/nouvelles/895-le-sud-ouest-de-la-nouvelle-ecosse-sera-la-region-hotesse-du-congres-mondial-acadien-2024>

Société nationale de l'Acadie (2004). *Congrès mondial acadien 2004 - Rapport final*. Répéré à http://snacadie.org/~sna/images/CMA/AvenirCMA/Rapport_final_CMA_2004.pdf

Informative Articles

The following articles give the player information about characters, places, or other things they encounter somewhere between fact and fiction in *Clarevoyance*. These research texts were written by Ramona Blinn at the Centre acadien.

See original French version of these texts (pages 87 to 95) for photos and sources.

The Dark Hand

The Dark Hand (*la Main noire*) is a mysterious figure of the CJA (a youth summer camp in Clare), played by the facilitators. Disguised in black and always masked, this individual would play tricks on the young campers, such as hiding their camping materials or their clothes. The pranks used to be more severe, yet, throughout the years, they have become less harmful. For the youth, the goal was to catch the Main noire and throw them into the water, whether it was in the lake or in the pool.

Cy à Mateur

In 1848, Cy à Mateur (born Célestin Trahan) was born in the town of Meteghan. He is said to have had magical powers. When he danced, his feet would transform into horse hoofs, and he was known for flying above water on a piece of birch bark. Folks would say they had seen him in two locations at once, such as Meteghan and Boston on the same day (which would not have been humanly possible in those days).

Jérôme

On September 8th, 1863, a mute man with both legs amputated at the knees was found on the Sandy Cove beach. He was thereafter welcomed and cared for at the home of Dédier and Elizabeth Comeau in the town of Saint-Alphonse, formerly known as Chéticamp. The man would mutter a word which sounded like "Jérôme," and the townspeople therefore chose to call him by this name. Some folks assume Jérôme was an abandoned European, yet his life story forever remains a mystery.

The Mary Celeste

In 1872, the Mary Celeste left the port of New York for Italy. A few weeks later, this ghost ship was discovered at sea by Captain Oliver Deveau and his crew, aboard the *Del Gratia* ship. All the objects inside the ship seemed completely intact, yet there were no traces of the folks who were said to have been aboard. Seven sailors, Captain Briggs, his wife, and their daughter had disappeared without a trace.

Square Dance

Square dance, of French origin, was a social activity in rural areas. Since they would sing while dancing, this dance contributed to oral traditions and the preservation of the Acadian language. There are square sets in groups of 8 (with 4 couples), two-line contracts (each person facing their partner) and rounds (a large circle).

New-France, The Electric City

Near the end of the 1880's, the Stehelin family left France to settle in a forested area in Nova Scotia. In 1895, the family moved to a location they named "New-France," which is in proximity to the Weymouth region. They developed their very own electricity and railroads. In South-western Nova Scotia, it was the first location where these technologies existed. And so the village was therefore named "Electric City."

The Logging Cabins of Margo

Behind the shores of Belliveau Cove, about six kilometers into the forest, there is a town named Margo known for its cabins. During the winter season, loggers would live there; playing cards at nighttime, playing music, and telling stories. The loggers, who made a living cutting trees in Margo, greatly contributed to Clare's forestry industry.

Rum-running & Smuggler's Cove

While the prohibition of alcohol was in effect, people are said to have gone to *l'Anse-aux-hirondelles* [Swallow's Cove]. They would enter the cave at low tide, store the rum, and then sell it on the black market. This cave, where the smuggling occurred, is more recently known as the *Fourneau* or Smuggler's Cove.

Adolphe à Nicolas [Adolphe, son of Nicolas]

Adolphe à Nicolas, son of Nicolas Comeau and Cédulie Lombard, was born on September 1st, 1891 in Church Point Station. Known for his kindness towards children, he made toys for them and dressed up as Santa Claus. He long travelled through the Clare and Argyle regions with a cart adorned with bells. Even after his death in 1979, children continued to imitate his ways.

Saulnierville

The town of Saulnierville, prior to the railroads, was a stopping place for stage coaches. It is also the first village in Saint Mary's Bay to install telephone service around 1904.

You will find Clarence's grocery store, which now carries the *Foodland* franchise, the old *Pain de Chez Nous* bakery, Comeau Sea Foods, and the Acadian cuisine restaurant *La Cuisine Robicheau*, which is located across the Sacred Heart Church.

Meteghan

Some folks claim that Meteghan means "blue rock" in the Mi'kmaq language. However, *mitihikan* describes rock or wooden enclosures which would trap fish, like weirs, called *nihagan*.

In 1785, Prudent Robichaud was one of the first Acadian inhabitants of the town of Meteghan. He had fled the Deportation of the Acadians in 1755 with Piau Belliveau, with whom he arrived in Major's Point.

The Stella-Maris Church which currently stands is the fourth to be built. The cemetery of this parish commemorates Jérôme.

Church Point

This village was formerly known by the Mi'kmaq name *chicaben*, *toupine* in Acadian, relating to the flowers of Jerusalem artichokes which have tubers that look like potatoes.

Established in 1890 by the Eudist Priests, the village of Church Point is home to the tallest wooden church in North America, known as Saint-Mary's Church, as well as the only French post-secondary institution in Nova Scotia, *Université Sainte-Anne*.

Saint-Mary's Church, Church Point

Saint Mary's Church, in Church Point, is the tallest wooden church in North America. Its steeple reaches a height of 56,4 meters! Father Pierre-Marie Dagnaud headed the construction project from 1903 to 1905, with 1500 workers of the Parish. Léo Melanson, an illiterate carpenter from the town of Little Brook, led the construction work.

Today, there is a museum inside the church.

Université Sainte-Anne

Université Sainte-Anne, formerly known as *Collège Sainte-Anne*, was founded on September 1st, 1890 by Father Gustave Blanche and Eudist Priests hailed from France. They lived in Church Point and even had their own garden. In 1891, they welcomed the college's first students.

Canadian and international students still study here, at the sole francophone post-secondary institution in Nova Scotia.

In autumn 2018, there were almost 400 full-time students enrolled in their first years of university. Over 90% of graduates are hired onto the job market.

Lobster Fishing

Lobster fishing is very important to the economy in Saint Mary's Bay. Some old folks say that the ocean was the best freezer, and so they would only go fishing when it was necessary. Lobsters were sold at a very low price, and more so a meal for the poor. Throughout the years, lobster fishing has gained popularity in Clare and has become internationally renowned from its exportation.

Concession and the CJA Summer Camp

In 1799, the government granted land lots to François, son of Maza, Comeau and 69 other pioneers of Clare. The village of Concession is said to carry its name for being the first founded land grant.

Father Pierre-Marie Dagnaud built the Our Lady of Mount Carmel Church which was completed in 1902. Its steeple is no longer standing. *La Shoppe Verte* [The Green Store] has long been an asset to the village, as it has provided a wide range of useful products.

Father Yvon Lanteigne headed the creation of a religious summer camp in 1959. Thereafter, volunteer women developed and cradled the organization of *les Dames Patronnesses de la Colonie de la jeunesse acadienne* [CJA]. Through their summer camps offered at the *Lac à Victor* [Victor's Lake], in Concession, they encourage active living and promote the Acadian language with youth aged 8 to 15.

Today, the CJA offers stays at their yurts in the *Petit Bois* [Little Woods] in Church Point.

Clarevoyance est un jeu d’aventure qui se déroule dans la région acadienne de Clare, en Nouvelle-Écosse, créé en collaboration directe avec la communauté.

Suivant le soudain retour de mythes légendaires au temps présent, le joueur explore la région et interagit avec plus de 100 personnages qui parlent en dialecte local, tout en découvrant le folklore riche et particulier de la région.

Ce livre offre des détails sur le déroulement du projet, sert comme guide du jeu, et contient divers textes créés dans le cadre du projet.

Clarevoyance is an adventure role-playing game set in the mythic Acadian region of Clare, Nova Scotia, created directly with the community.

Following the sudden reappearance of legendary myths in the present day, players will explore the area, interact with over 100 characters fully voiced in the local dialect, and uncover the region’s rich and unique folklore.

This book offers behind-the-scenes details about the project, contains a guide to playing the game, and presents various texts written for the project.

Game and book by Chad Comeau

© 2019 Fring Frang Games

