



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Deadlands > Aides de jeu > Personnages > **Hulleah Follow the Bear, indienne de la tribu des cheyennes**



## Hulleah Follow the Bear, indienne de la tribu des cheyennes

vendredi 19 novembre 2010, par [Gabriel, rodi](#)

### Naissance et jeunesse

Je suis née à l'aube de l'équinoxe de printemps de l'année 1847. Fille de Singing Rock, un brave de la tribu des Cheyennes du Sud, et de Holy Dusk, sa femme, j'ai joui d'une enfance des plus paisibles, où le plaisir des jeux au milieu de mes deux frères et de ma sœur s'est mêlé au classique apprentissage des diverses tâches pouvant faire de moi une bonne épouse. J'ai aussi pu apprendre l'anglais auprès d'un jeune Visage Pâle, Charlie O'Neil, apparemment en quête d'une nouvelle spiritualité auprès des Indiens (en fait, déserteur de l'armée du Nord). Tout a commencé à changer lors de ma quatorzième année, peu avant mon mariage avec Delude The Death, jeune de ma tribu.

### Les visions

A cette époque, je me suis mise à faire des rêves étranges ; deux nuits avant la cérémonie, je me suis retrouvée dans la peau d'un autre Indien déambulant d'une colline pour arriver devant un spectacle que je n'avais jamais vu auparavant, mais dont on m'avait déjà parlé : la mer. Et sur les flots se trouvait un curieux et énorme navire. La veille de mes épousailles, je fis le même rêve, mais une terreur avait semblé gagner mon hôte : le navire, qui venait de cracher une chaloupe chargée d'hommes vêtus de noir et arborant un totem inconnu, représentait un danger mortel pour moi et mes compagnons... (Note du MJ : cette vision peut être comprise de deux façons : les hommes qui débarquent sont les visages pâles mais ils peuvent

aussi symboliser Raven et les derniers fils peu de temps avant le Jugement.

Les mois passent et les visions sont toujours présentes (et même jusqu'à maintenant en 1877). Elles sont faites de danses et de rites exécutés la peur au ventre par les membres d'une tribu que je ne connais pas, mais dont je fais partie au travers du jeune homme. Des images de maladies, terribles et incurables, désespérant les chamans me frappent, et même les plus puissants échouent devant les fléaux apportés par les Visages Pâles... (Note du MJ : On a toujours ici l'ambiguïté entre invasion des visages pâles et Raven et les derniers fils ). Des hommes, des femmes et des enfants se tordent dans d'atroces douleurs...

### La visite de Papa Ours

Le jour de mon seizième anniversaire, je suis visitée par Ours, esprit de la Terre... Il m'emmène dans le Saint des Saints de la tribu, la Roue Sacrée. Un étonnement sincère se lit sur les traits de Grey Eagle, le chaman du clan, lorsque je lui en parle, mais il consent à m'initier aux rites ancestraux. Ours m'accompagne, voire même me guide, sur la voie des homme-médecine. Delude The Death est plutôt content de sa bonne fortune, et ravi de voir sa femme progresser dans la hiérarchie sociale des Cheyennes. Mais mes rêves me tourmentent toujours...

## Misquamacus

En 1864, la bataille de Sand Creek m'enlève, sous mes yeux, mon père et mon mari. Cet événement a failli d'ailleurs me coûter la vie, d'où un impact de balle au niveau du foie. Je suis alors passé à un cheveu de la mort. De nouveaux cauchemars me hantent, et notamment des visions du massacre. Je n'en poursuis que plus intensément sur la voie de mon esprit protecteur. Dans un de mes rêves suivants, j'ai un premier contact avec le jeune homme : il s'appelle Misquamacus, et était avant sa mort chaman d'une tribu de la côte Est. Il a vécu au XVIIIème siècle, et sans avoir (à ce qu'il dit) de réel esprit de vengeance, il cherchait quelqu'un de prédisposé à la médecine, pour pouvoir l'aider à lutter contre les fléaux amenés par les Visages Pâles. Il me guide et m'assiste lors des rites les plus difficiles et dangereux, et m'en apprend même un autre (Changeforme)... Je poursuis depuis sur cette voie, aidant et soignant ceux de ma tribu...

## Mission

En juillet 1877, j'ai le contact le plus important de toute ma vie. Je sens mon esprit volé par quelque chose de très puissant, et me retrouve devant Ours et Misquamacus qui me désignent au loin une grotte dans laquelle je dois entrer. Au terme d'une longue marche, je me retrouve face à un homme que je sais être un Ancien, chaman chargé de garder la porte des Terres des Morts depuis la Guerre des Esprits. Ces paroles exactes d'alors sont pour toujours gravées dans mon esprit :

Voilà maintenant plusieurs années que je suis apparu à toi,  
Tu as beaucoup change... Je ne m'étais pas trompé à ton sujet.

A la danse du soleil, un jeune homme éclairé tu rencontreras,  
Après de grands périls, à ceux qui ont compris, il te mènera.  
L'un d'eux est pur, tu devras lui enseigner,  
Les autres, à tant de sagesse ne seront pas prêts.

A ce moment de la rencontre, je ressentis une vive secousse au tréfonds de mon esprit, puis une lumière intense, suivie d'une multitude d'images s'entrechoquant. Je réalisais alors que j'avais été submergée du savoir des Anciens, de la création du monde jusqu'à aujourd'hui, ainsi que sur les Terres de Chasse, les Terres des Morts, les Justiciers et l'Arbre Céleste. L'Ancien reprit alors :

En songe je reviendrai à toi, ne me recherche pas,  
Tu devras enseigner au blanc, lui apprendre ce que nous sommes,  
Lui révéler peu à peu notre existence, l'initier à l'autre monde.  
Et un jour, peut-être nous lui apparaitrons.

C'est de c(s)es actions que dépendra mon retour.  
Sache que l'arrivée des grands maîtres est imminente,  
Physiquement, aux hommes, ils se révéleront,  
Pour faire de notre terre, et de celle de nos ancêtres,  
Un enfer rempli de peurs et d'anciens démons.

Puis

Lune après lune, il devient leur Némésis,  
Déjà corrompu par l'attrait de leurs pouvoirs.  
Fait que sa puissance chaque jour plus importante,  
Et la tristesse de son âme,  
Ne l'entraîne sur des chemins connus d'eux seuls.  
Son avenir est peut-être entre les mains d'une âme pure,  
Qui pourra le sauver d'entraves sans cesse plus douloureuses.  
Sa naïveté et son désir de vivre,  
Lui donneront la force de résister jusqu'à l'ultime confrontation.

Ce jeune homme, aux pouvoirs très étranges,  
Capables de se projeter dans les terres de chasse,  
Et de contraindre les manitous à faire le bien,  
Leur infligeant ainsi de terribles souffrances,  
Sera notre arme lors de l'ultime confrontation.

C'est au milieu de tous les visages pâles,  
Que l'enfant exprimera ce pourquoi nous nous sommes battus.  
Il nous faut vous sauver, vous sauver.  
Désormais toi et tes compagnons marcherez aux



cotes de celui que désormais les blancs appelleront le magicien,  
Lui seul sait Hulleah, mais tu devras l'aider...  
J'espère ne pas m'être trompé

Cette « mission » est une bonne occasion pour moi d'en savoir un peu plus sur le monde des Blancs...  
En route.

### **Utiliser Hulleah dans sa campagne**

Ici s'arrête l'historique d'Hulleah. Si vous désirez intégrer la magie et les croyances indiennes à votre campagne, remplacez l'elu par un de vos personnages et utilisez Hulleah comme pnj. Elle peut également être interprétée par un des joueurs de votre table.