

BRANDON SANDERSON

TRESS

DE LA MER ÉMERAUDE



Résumé complet

cosmere.fr

Tress de la mer Émeraude : résumé complet

Résumé compilé pour le site cosmere.fr, version : 19-06-2024

Partie 1

Chapitre 1

On fait la connaissance de Tress, jeune fille habitant l'îlot de Diggen, alias le Rocher. Une île plutôt lugubre où elle mène une vie très simple comme laveuse de vitres au manoir du Duc local. Les habitants de cette île n'ont pas le droit de la quitter.

Chapitre 2, 3

On apprend qu'elle est passionnée par les tasses, qu'elle en possède toute une collection, et qu'elle partage ses trouvailles avec Charlie, le fils du Duc qui se fait passer pour un jardinier auprès d'elle. Tress va justement le trouver pour lui montrer sa dernière tasse, et passer un peu de temps avec lui. Ils sont amoureux mais semblent avoir du mal à l'exprimer.

Chapitre 4

Tress apprend que le Duc et sa famille quittent Diggen pour aller trouver une épouse à son fils. Elle réussit à voir Charlie avant le départ, et il lui promet de lui envoyer une tasse à chacune de ses escales, et de faire capoter chaque tentative de son père pour le marier. Tress reçoit 3 tasses, puis plus rien. On apprend au passage que le narrateur du récit est Hoid, qui est le mousse qui lui a transmis la 1ère tasse.

Ellipse d'un an.

Un message arrive sur l'île comme quoi le duc revient avec son héritier qui a trouvé une princesse.

Chapitre 5

Surprise, l'héritier n'est pas Charlie, mais son cousin Dirk, que le duc a adopté pour lui succéder à sa place. Le duc a envoyé son fils (volontairement ?) voguer sur la mer de Minuit, et celui-ci s'est fait capturer par la Sorcière.

Partie 2

Chapitre 6, 7, 8

Tress se donne pour mission de retrouver Charlie. Elle élabore un plan avec ses parents pour quitter l'île en secret : elle embarque dans le navire marchand Le Rêve d'Oot, en se faisant passer pour une inspectrice.

Chapitre 9, 10, 11

Manque de chance, il s'agit d'un navire contrebandier, qui séquestre rapidement Tress dans la cale, la prenant donc pour une inspectrice royale. Elle y découvre un autre prisonnier : un rat parlant nommé Huck, juste avant que le navire soit attaqué par un autre à coup de boulets de canon.

Chapitre 12

A peu près au même moment, l'ébullition des océans s'arrête et figent les navires sur place, solidifiant la mer de spore : Tress et Huck en profitent pour s'échapper vers l'autre navire. Après quelques péripéties, elle arrive à bord du Chant de la Corneille, qui est en fait un navire de pirates. La capitaine Corneille propose de la rejeter par dessus-bord, mais finalement l'équipage ne suite pas, et Tress est plus ou moins "acceptée" pour broser le pont.

Partie 3

Chapitre 13 à 16

Tress fait la découverte de quelques membres clés de l'équipage : Laggart le second, Hoid le mousse (qui n'a pas toute sa tête, et qu'elle avait déjà croisé à Diggen), Fort le quartier-maître, Ann la charpentière et Salay la timonière. Elle apprend que l'ancien germeur du navire, Weev, a été tué par la capitaine. Elle découvre aussi que la destruction du Rêve d'Oot résulte d'une erreur, les boulets de canon devaient exploser avant de toucher la coque (étant pleins d'eau, ils auraient fait germer les spores alentour, immobilisant le navire).

Chapitre 17 à 19

Fait qui est remis en cause peu après : elle est mise au travail sur un baril de spores bleues servant à projeter les boulets de canon, et elle y découvre par hasard un double-fond contenant des boulets trafiqués... Elle se retrouve ensuite à l'infirmerie car une spore bleue lui a explosé au visage. Elle fait la connaissance d'Ulaam, le médecin de bord, qui est aussi une sorte de zombie. Plus tard, elle envoie Huck espionner la capitaine et Laggart, et découvre que leur plan est de couler des bateaux pour forcer l'équipage à devenir des pirates "casse-pipeurs", parias parmi les pirates pour les forcer à suivre la capitaine sur des mers dangereuses.

Chapitre 20, 21

Salay laisse Tress prendre le gouvernail, mais à ce moment l'ébullition s'arrête, figeant le navire sur la mer.

La capitaine s'arrange pour que Tress ait l'occasion de fuir lors d'une escale (et qu'elle répande des rumeurs sur la réputation du navire), mais celle-ci reste à bord (souhaitant sauver l'équipage de sa capitaine) et convainc la capitaine de faire d'elle la nouvelle germeuse de bord (le poste étant vacant).

Partie 4

Chapitre 22

Tress découvre sa nouvelle cabine, servant aussi de lieu d'expérience pour les spores (la pièce est renforcée en aluminium pour contrecarrer les effets de l'argent sur les spores). Ulaam lui explique qu'elle va devoir apprendre à manipuler la roséite pour colmater les brèches du bateau, ou faire pousser des lianes comme nourriture d'urgence. Il lui apprend aussi que la Sorcière a infligé une malédiction à Hoid, ce qui explique son état ... du coup Tress voit en ce dernier un moyen de se rapprocher de son but. Ulaam lui apprend aussi être originaire d'une autre planète (sous-entendu : Hoid aussi)

Chapitre 23

Ann raconte à Tress le fonctionnement du monde, avec ses 12 lunes, 12 mers et 12 sortes de spores (Fort soutient qu'il en existe une 13ème)... Les mers Pourpres (domaine d'un dragon) et de Minuit (repaire de la Sorcière) sont les plus dangereuses. On doit traverser la 1ère pour atteindre la seconde (qui est protégée par des chaînes de montagnes). Tandis qu'elle travaille sur les canons, elle intervertit discrètement les boulets trafiqués par des normaux. On apprend que Ann, bien qu'apprentie maîtresse-canonnière et passionnée par les armes, est une tireuse catastrophique. Fort apprend à Tress que Salay sillonne les mers à la recherche de son père, en échange de quoi Tress lui apprend qu'elle cherche un garçon capturé par la Sorcière contre rançon. Il lui apprend que la Sorcière se fait payer en âmes de lignée royale.

Chapitre 24

Tress échange avec Hoid, et apprend de manière détournée que sa malédiction l'empêche de parler de celle-ci et de la manière de la briser. Il lui dit quelque chose qu'il considère comme important : "Tu dois me conduire à ta planète", puis "mets-toi en quête du groupe de 6 étoiles"... elle retourne à sa cabine dépitée. Elle parle des étoiles à Huck, qui lui dit avoir trouvé des motifs d'étoiles sous le lit... cela la mène à découvrir une petite boîte remplie de spores de minuit.

Chapitre 25,26

Le capitaine Corneille a repéré un navire, et prévient l'équipage qu'elle décide de le prendre en chasse. Laggart tire au canon, mais ce n'est pas un boulet trafiqué comme il s'y attendait et celui-ci éclate avant de toucher la coque, générant des lianes pour immobiliser le navire. Malheureusement l'ébullition s'arrête, laissant le Chant de la Corneille en mauvaise position face au canon adverse, qui réplique et fend la coque. Corneille, apparemment tireuse d'élite, abat le canonnier adverse. Ann emmène Tress dans la cale pour colmater la brèche : elle apprend à se servir des spores roses pour faire germer des cristaux de roséite, qu'elle dirige avec un bouclier de fer (qui attire) et une truelle en acier (qui repousse).

Chapitre 27

Corneille se prépare à l'abordage, Salay tempère et propose de discuter reddition avec l'autre capitaine plutôt que de perpétrer une boucherie... elle accepte.

Un homme, visiblement traumatisé par la mort du canonier, dirige son arme vers Corneille.

Celle-ci prend une arme, et se tire une balle dans la tempe (!!!). Des lianes sortent de sa peau et interceptent la balle, puis disparaissent... ça dissuade l'équipage adverse.

Chapitre 28

Ulaam explique à Tress que Corneille est l'hôte d'une souche de spores d'éther verdoyants, la rendant quasi-immortelle en échange de l'eau de son corps, ce qui la tue à petit feu malgré tout. On appelle les gens comme elle des mangeurs de spores. Les éthers sont les créatures situées sur les lunes, et récupèrent comme ça l'eau à distance pour survivre. Tress lui demande aussi à quoi servent les spores de minuit : apparemment à créer des créatures contrôlables à distance, en contrepartie d'un apport en eau permanent de la personne qui les invoque. Plus la créature est massive, plus elle risque d'échapper au contrôle de l'invocateur.

Hoid dit à Tress de trouver une personne qui n'en est pas une, et qui peut parler alors qu'elle ne devrait pas. Ulaam complète en lui décrivant le principe des familiers : des animaux qui sont généralement associés aux praticiens de la magie comme la Sorcière, et doués de parole. Tress fait le lien avec Huck.

Chapitre 29,30

Huck avoue qu'il est un familier, mais qu'il ne connaît pas la Sorcière, lui et sa famille ont toujours vécu sur une île isolée. Pour lui la meilleure chance de Tress est de rompre la malédiction de Hoid, peut-être en rusant avec les règles de la malédiction.

Ils tombent d'accord sur le fait que Corneille doit cacher d'autres secrets, mais Huck a apparemment été repéré lors de son précédent espionnage. Ils sont interrompus par Salay. Salay veut savoir qui est vraiment Tress, elle a découvert sa substitution des boulets de canons, et s'étonne qu'elle n'ait apparemment pas peur des spores. Elle est convaincue que Tress est un Masque du Roi, une sorte d'agent secret, assassin d'élite.

Chapitre 31

Hoid parle du lien de Luhel, qui intervient dans le cadre des spores de minuit : c'est un lien qui implique un matériau physique (l'eau ici, contrairement au lien de Nahel >> Roshar >> basé sur la conscience et l'ancrage à la réalité).

Tress veut espionner Corneille, et utilise des spores de minuit pour créer une sorte de rat des ombres (Minuitress). Elle le dirige dans la cabine de Corneille, et à travers ses yeux arrive à lire le journal de la capitaine.

Elle apprend que Corneille veut rencontrer Xisis, le dragon de la mer pourpre, qui serait capable de débarrasser son sang des spores. Le dragon vit dans un palais sous la mer, mais elle n'a pas réussi à le localiser.

Huck coupe le lien entre Tress et son avatar rat avec un couteau d'argent : elle était à la limite de la déshydratation.

Chapitre 32, 33

Tress rejoint Salay, Ann et Fort à une réunion secrète. Salay est toujours persuadée que Tress est un Masque du Roi. Tress tente de la convaincre du contraire finit par abandonner. Elle leur montre un boulet trafiqué, et sans rentrer dans les détails elle leur explique que s'ils vogaient vers la mer Pourpre, leur capitaine pourrait ne plus conserver son invincibilité et les autres seraient en mesure de reprendre le contrôle du navire. Tress trouve Corneille, elle lui explique qu'elle doit sauver quelqu'un kidnappé par la Sorcière, et qu'elle doit passer par la mer Pourpre pour ça, et qu'elle est capable de convaincre l'équipage de naviguer dessus.

Chapitre 34

Histoire du Bouseur contée par Hoid.

Tress raconte à Ulaam ses échanges avec les capitaines, et l'histoire du dragon. Ulaam lui explique que les dragons ne font pas de faveur, mais des échanges. Des esclaves, uniquement ceux n'ayant pas peur des spores. Tress comprend qu'elle est la monnaie d'échange prévue par Corneille.

Partie 5

Chapitre 35 à 37

Lors d'une escale, Corneille requiert Tress dans sa cabine (l'empêchant de sortir du navire, au cas où) et lui explique la nature de la dangerosité de la mer Pourpre. Partout ailleurs sur Lumar, la pluie tombe en bande dans des petites zones suivant un itinéraire prévisible (et donc évitable), mais sur la mer Pourpre elle tombe de manière aléatoire (et font germer les spores en épines acérées).

Tress réfléchit à fabriquer une arme, pour s'opposer aux plans de Corneille

Chapitre 38 à 41

Ils arrivent sur la mer pourpre, mais des bancs de pluie les accueillent et ils contournent par le sud.

Laggart demande à Tress de s'entraîner au canon. Ann rappelle, on découvre à quel point elle est fascinée par les armes en dépit de sa maladresse. Tress lui propose qu'elles s'entraînent ensemble.

Le navire rentre à nouveau dans la mer Pourpre.

Tress se propose d'aider Fort à la cuisine, lui cuisine un pain au noix pour lui montrer, et négocie avec lui pour récupérer un pistolet lance-fusée en échange, qu'elle pense utiliser comme arme contre la capitaine.

Plus tard, elle fait des expériences avec des spores verdoyantes, son idée étant de pouvoir immobiliser Corneille à l'aide de lianes sans "réveiller" les spores qui la protègent... elle découvre au passage que les lianes sont sensibles à la volonté, pour peu qu'on n'ait pas peur, et qu'on peut diriger leur croissance.

Chapitre 42 à 46

Tress "joue" avec Hoid à l'aide de questions détournées pour tenter de lui soutirer des infos sur sa malédiction... elle finit par comprendre qu'il est muet quand on parle de l'endroit exact où se trouve la sorcière, et du coup par élimination elle réussit à deviner la position de l'île.

Le navire fait face à une averse, qui provoque la mort d'un des matelots.

Tress continue à expérimenter son pistolet à lianes. Elle raconte plus tard à Salay le plan de la capitaine avec le dragon.

Huck explique à Tress qu'en plus d'arriver sur l'île de la Sorcière, elle devra faire face à des gardes métalliques, et rentrer dans une tour imprenable.

Chapitre 47 à 50

Deux averses arrivent sur le navire alors que celui-ci est bloqué par l'absence d'ébullition.

Tress réussit à sauver le navire en faisant germer des lianes qui ont enserré le navire et l'ont suspendu au-dessus de la mer et des mortelles aiguilles rouges qui y ont poussé.

Plus tard, Tress discute avec Ann et les autres de leur future mutinerie, mais elle remarque une créature de minuit qui les espionne : la capitaine est au courant. Cette dernière convoque tout le monde sur le pont et mate les mutins : frappe Tress, tire une balle dans la cuisse de Salay, brise la tablette de Fort... et apparemment le navire arrive au-dessus du palais du dragon : un tunnel s'ouvre dans les spores, et Corneille y oblige Tress à descendre avec elle.

Chapitre 51 à 53

Elles font la connaissance de Xisis le dragon, et Corneille lui annonce qu'elle lui apporte une future esclave. Tress a l'idée de proposer au dragon la même chose en lui proposant Corneille. S'ensuit un duel verbal à la fin duquel Tress réussit à persuader le dragon de prendre la capitaine à sa place (et de toute manière si Corneille avait demandé au dragon de la soigner, cela n'aurait duré que quelques années).

Le dragon demande donc à Tress quelle faveur elle souhaite en échange de la capitaine. Tress revient à bord avec 3 cadeaux : une nouvelle tablette pour Fort, des lunettes pour Ann (et une explication à sa visée catastrophique : elle serait atteinte de micropsie), et une enveloppe avec l'emplacement du père de Salay.

Partie 6

Chapitre 54 à 58

Tress devient la capitaine du navire, Huck son valet. Toute l'équipe cherche des solutions aux différents obstacles entre eux et la Sorcière : immobiliser les soldats via des boulets/lianes notamment. Huck tente encore de dissuader Tress d'atteindre la sorcière (mais lui dit qu'une fois devant la tour il serait en mesure de la faire entrer). Tress fait des tests sur des créatures créées à partir de spores de Minuit : elle se rend compte qu'il est possible de s'approprier le lien qui les contrôle.

L'équipage découvre que ces derniers jours, Hoid a jeté à la mer une partie de leurs réserves, via une manipulation de Huck (Pour le bien de Tress, selon lui). Il est mis en cage. L'équipage veut suivre Tress sur la mer de Minuit plutôt que de rebrousser chemin.

Tress prend le parti de partir seule en chaloupe sur la mer de Minuit (à l'encontre de l'avis de l'équipage). Elle est juste accompagnée de Huck dans sa cage.

Chapitre 59 à 61

Ils se font aborder par une créature de Minuit, et Tress n'arrive pas à en prendre le contrôle. Le monstre les capture et emmène la chaloupe vers l'île de la Sorcière. Huck avoue qu'il est à la solde de la Sorcière. Arrivés sur l'île, les soldats les laissent passer et ils rentrent dans la tour d'argent.

Elle rencontre la Sorcière, et lui demande de lui rendre Charlie. Tress se rend compte que la Sorcière surveille le chant de la corneille via des écrans (dont la tablette de Fort). Elle lui propose d'échanger Charlie contre les 2 tasses qu'elle possède... ce qu'elle accepte : elle retrouve Charlie, ils descendent la tour... mais Tress se rend compte qu'un truc cloche, la Sorcière est connue pour ses malédictions sadiques adaptées à chaque malheureux. Ca plus quelques autres micro-indices.

Elle remonte alors la tour et la confronte : la Sorcière n'a pas libéré Charlie, elle l'a transformé en rat !

La malédiction serait annulée sur Huck ramenait Tress à la Sorcière et qu'elle se faisait maudire à son tour. Alerte dans la tour, l'équipage du Chant de la Corneille a décidé de suivre Tress et arrive à la rescousse.

Chapitre 62

Tress profite de l'inattention de la Sorcière pour contacter Fort via sa tablette, le prévient de sa situation et des dangers de l'île, et lui demande de tout faire pour ramener Hoid à la tour (elle pressent que ça annulera sa malédiction). La Sorcière immobilise Tress grâce à un sort. Charlie/Huck s'échappe pour aller ouvrir la porte de la tour aux autres.

La sorcière s'apprête à lancer un autre sort sur Tress, mais Hoid déboule et l'interrompt (sa propre malédiction est brisée, il récupère tous ses pouvoirs et sa personnalité). On apprend qu'il s'était laissé maudire par la sorcière pour un pari. La sorcière comprend qu'elle a un risque de perdre dans une bataille face à Hoid, et décide de fuir (sa tour était un vaisseau spatial). Hoid trouve un moyen pour briser la malédiction de Charlie.

Épilogue

5 mois plus tard, retour au Rocher via un nouveau navire, le Deux Tasses. L'équipage est prêt pour un nouveau départ, et ils ont récupéré le père de Salay au passage. Tress retrouve sa famille, qu'elle embarque avec elle. Elle présente aussi au Duc un décret royal qui autorise tous les habitants de l'île à la quitter selon leur bon vouloir (en contrepartie, les nouveaux arrivants auraient droit à une compensation financière).

Ils partent sillonner les océans à l'aventure.