GUIDE DU MAÎTRE · BIJOUTERIE

Grade 4 sur 5

BIJOUTERIE EXPERT

L'œil qui ne se trompe pas : l'expert juge les pierres, l'or et les perles, démasque les faux et signe les pièces de prestige.

5 cours | Épreuve de passage incluse | Version 1.0 | Réservé aux maîtres de métier

DÉBUTANT
L'établi, la sécurité, la scie, la lime, le chalumeau et la connaissance des métaux et des titres, jusqu'à couler son propre lingot d'argent 925.

APPRENTI
Le laminoir, la filière et la soudure, pour fabriquer seul des bagues simples, des pendentifs et des chaînes polies prêtes à vendre.

ADEPTE
Le sertissage clos, à griffes et à grains, la fonte à la cire perdue et le repoussé-ciselure, pour des pièces ornées de pierres.

EXPERT
L'expertise des gemmes, des métaux et des perles, le démasquage des faux, la restauration de pièces de butin et les pièces de prestige comme les sceaux et insignes.

MAÎTRE
La transmission : former les élèves, signer les certificats d'expertise qui font foi dans un port et garder les repères officiels de la guilde.

SOMMAIRE

01 Utiliser ce guide
02 Ce grade en bref
03 Cours 1 · Expertiser une gemme : le vrai et le faux
04 Cours 2 · Expertiser un métal et un trésor de pirate
05 Cours 3 · Les perles des mers : expertise et enfilage noué
06 Cours 4 · Restaurer une pièce ancienne de butin
07 Cours 5 · Pièce de prestige : le sceau gravé et l'insigne officiel
08 Ce que l'élève peut fabriquer
09 Questions de contrôle
10 Épreuve de passage
11 Repères officiels du métier
12 Lexique du grade
13 Grand lexique du métier

AVANT LA SCÈNE

UTILISER CE GUIDE

Le bijoutier travaille l'or, l'argent et le cuivre à l'établi ; le joaillier y sertit les pierres et les perles. Dans RE:VERSE, il fabrique les bagues, chaînes et insignes que portent équipages et factions, et c'est surtout lui qu'on appelle pour dire ce que vaut un butin : vrai or ou laiton doré, rubis ou verre teinté. Un bon bijoutier dans un port, c'est un équipage qui ne se fait plus rouler à la revente de ses trésors.

> **Règle d'or : on enseigne ce qui est écrit ici**
> Tous les maîtres de métier, quel que soit l'animateur, enseignent le même savoir. Les chiffres (températures, durées, dosages, proportions) viennent du tableau *Repères officiels* en fin de guide. Si un élève cite un autre maître, vérifiez dans ce guide plutôt que de le contredire. Une erreur ou un manque : signalez-le au pôle Animation, ne corrigez pas de votre côté.

Déroulé type d'un cours (environ 30 min)

Un cours dure en moyenne 30 minutes, avec plusieurs élèves : 20 à 30 min au grade débutant, 30 min à l'apprenti, 30 à 40 min à l'adepte, 40 min à l'expert. **Un cours ne dépasse jamais 40 minutes**, sauf cas exceptionnel. Les travaux longs (cuissons, séchages, chantiers) se jouent en ellipse.

- **Accueil et rappel (2 min).** Le maître accueille les élèves en RP et fait réciter un point du cours précédent.
- **Théorie (8 min).** Il explique l'essentiel des blocs de théorie, puis fait répéter les éléments « À retenir ».
- **Démonstration (7 min).** Il réalise le geste devant les élèves en suivant les étapes, dans l'ordre, en commentant.
- **Pratique (10 min).** Chaque élève fait l'exercice et ses jets /roll. Le maître corrige en s'appuyant sur les erreurs fréquentes.
- **Clôture (3 min).** Une ou deux questions de contrôle, puis le maître annonce ce qui vient au prochain cours.

Les jets /roll

Pendant la pratique, quand l'élève refait une étape marquée `/roll`, il tape `/roll` dans le chat et obtient un nombre de 1 à 100. Il réussit si le résultat atteint le seuil indiqué. Le maître fait sa démonstration sans lancer de dé. Les seuils sont les mêmes pour tous les métiers :

DIFFICULTÉ	RÉUSSI SI /ROLL ≥	POUR QUEL GESTE
Facile	**30**	Geste de routine à ce grade, ou appris à un grade précédent
Normal	**50**	Geste standard qui demande de l'attention
Difficile	**70**	Geste technique, faible marge d'erreur
Très difficile	**85**	Geste de maître, matériau rare
Échec critique	**1 à 5**	Incident sans gravité durable : brûlure légère, pièce perdue, préparation gâchée
Réussite remarquable	**96 à 100**	La pièce ou le remède sort plus beau que prévu

Un raté n'est pas une punition : le maître décrit la conséquence (indiquée dans l'encart), explique ce qui s'est passé, et l'élève reprend l'étape ou recommence au cours suivant selon ce qui est écrit.

Monter de grade

- L'élève doit avoir suivi **au moins 4 des 5 cours** du grade expert, pas forcément avec le même maître.
- Il doit répondre correctement à la majorité des questions de contrôle posées à l'oral.
- Il passe ensuite l'**épreuve de passage** devant un maître. Le maître juge seul : la réussite n'est jamais automatique.
- Notez chaque cours suivi (élève, cours, date, maître) dans le suivi du pôle Animation pour que le maître suivant sache où en est l'élève.

GRADE 4 SUR 5

CE GRADE EN BREF

DÉBUTANT
L'établi, la sécurité, la scie, la lime, le chalumeau et la connaissance des métaux et des titres, jusqu'à couler son propre lingot d'argent 925.

APPRENTI
Le laminoir, la filière et la soudure, pour fabriquer seul des bagues simples, des pendentifs et des chaînes polies prêtes à vendre.

ADEPTE
Le sertissage clos, à griffes et à grains, la fonte à la cire perdue et le repoussé-ciselure, pour des pièces ornées de pierres.

EXPERT
L'expertise des gemmes, des métaux et des perles, le démasquage des faux, la restauration de pièces de butin et les pièces de prestige comme les sceaux et insignes.

MAÎTRE
La transmission : former les élèves, signer les certificats d'expertise qui font foi dans un port et garder les repères officiels de la guilde.

En arrivant

L'élève sertit à griffes, en clos et à grains, coule à la cire perdue et cisèle. Il connaît les duretés et les titres, mais n'a jamais engagé son nom sur la valeur d'une pierre ou d'un trésor.

En sortant

Il identifie les gemmes courantes et rares, distingue le vrai du faux à la loupe, à la densité et à la touche, expertise un butin et rédige un certificat, restaure une pièce ancienne, enfile des perles fines et grave un sceau en creux. Il est prêt à préparer le chef-d'œuvre de maître.

Consignes pour le maître

- À ce grade, le maître ne montre plus tout : il pose une pièce devant l'élève et demande ce qu'il en pense. Laissez-le chercher, puis corrigez sa méthode autant que son verdict.
- Une expertise n'est jamais un coup d'œil : exigez toujours au moins trois indices concordants (loupe, densité, dureté ou touche) avant que l'élève prononce un verdict. Un verdict sur un seul indice est faux, même s'il tombe juste.
- Glissez des faux dans les cours : un verre rouge parmi des rubis, une pièce fourrée parmi des pièces d'or. C'est le cœur du grade et la scène la plus amusante à jouer.
- Rappelez le poids de la signature : un expert qui certifie un faux ruine sa réputation dans tout le port. Faites jouer la responsabilité, les clients pressés, les pirates qui menacent pour obtenir une meilleure estimation.
- Préparez la transmission : à chaque cours, demandez à l'élève d'expliquer un geste comme s'il l'enseignait à un débutant. Un expert qui ne sait pas transmettre ne passera pas maître.
- Les matériaux de Grand Line restent des matériaux : l'or de Shandora est de l'or, les perles des mers sont des perles. Aucune pièce ne donne de pouvoir à qui la porte.

Les 5 cours du grade

N°	COURS	OBJECTIF	DURÉE
1	**Expertiser une gemme : le vrai et le faux**	Identifier une pierre précieuse ou fine et démasquer les imitations courantes (verre, doublet, zircone) par une méthode en plusieurs indices, sans abîmer la pierre.	35 à 40 min
2	**Expertiser un métal et un trésor de pirate**	Déterminer le titre d'un or ou d'un argent, démasquer le plaqué et le fourré, et estimer un lot de butin par écrit dans un certificat d'expertise.	40 min
3	**Les perles des mers : expertise et enfilage noué**	Distinguer perle fine, perle de culture et imitation, juger leur qualité, puis enfiler un collier de perles noué main.	35 à 40 min
4	**Restaurer une pièce ancienne de butin**	Démonter, nettoyer, réparer et remonter un bijou ancien abîmé sans effacer son histoire, en protégeant chaque pierre.	40 min
5	**Pièce de prestige : le sceau gravé et l'insigne officiel**	Graver en creux et à l'envers le motif d'un sceau sur une chevalière en or 750, contrôler l'empreinte à la cire, et connaître les règles qui encadrent les insignes officiels.	40 min

COURS 1 SUR 5

EXPERTISER UNE GEMME : LE VRAI ET LE FAUX

OBJECTIF	Identifier une pierre précieuse ou fine et démasquer les imitations courantes (verre, doublet, zircone) par une méthode en plusieurs indices, sans abîmer la pierre.
DURÉE	35 à 40 min
MATÉRIEL	Loupe 10x · Pince à pierres · Lampe blanche et chiffon noir · Balance au centième de carat · Pointes de dureté (quartz, topaze, corindon) · Feuille imprimée de lignes fines · Lot d'essai : diamant, zircone, verre, rubis, grenat, saphir, émeraude, doublet
JETS	3 jets `/roll` pendant la pratique

THÉORIE

◆ La méthode des trois indices

Aucun test seul ne suffit. On regarde d'abord à la loupe 10x, on pèse et on observe la lumière, puis seulement on teste. Les tests qui peuvent abîmer, comme la dureté, viennent en dernier et toujours sur le rondiste, jamais sur la table.

◆ Ce que trahit la loupe

Le verre montre des bulles rondes, des arêtes de facettes arrondies et parfois des traces de moule : il ne fait que 5,5 sur l'échelle de Mohs et s'use vite. Une pierre naturelle a des inclusions irrégulières : fines aiguilles de soie dans le rubis et le saphir, jardin vert dans l'émeraude. Un doublet montre au rondiste une ligne de collage entre deux matières.

◆ La lumière du diamant

Le diamant a un indice de réfraction de 2,42 : il renvoie presque toute la lumière par la table. Posé table en bas sur une ligne imprimée, il cache la ligne ; le verre, autour de 1,5, la laisse voir. La zircone, à 2,15, cache aussi la ligne mais jette des feux trop colorés et pèse nettement plus lourd qu'un diamant de même taille. Un souffle sur un diamant s'efface aussitôt : il disperse la chaleur bien plus vite que le verre.

◆ La dureté en dernier recours

Un corindon, rubis ou saphir, à 9, raye la topaze à 8 ; un grenat à 6,5 à 7,5 ne la raye pas. On fait l'essai à la pointe de dureté sur le rondiste, en appuyant à peine, et on regarde à la loupe s'il reste un trait. Seul le diamant, à 10, n'est rayé par rien ; on ne teste jamais un diamant présumé avec une autre pierre de prix.

À retenir par l'élève

- Trois indices concordants avant tout verdict.
- Loupe 10x d'abord, tests destructifs en dernier et sur le rondiste.
- Diamant 2,42 ; zircone 2,15 ; verre environ 1,5.
- Corindon 9 raye la topaze 8 ; grenat 6,5 à 7,5 ne la raye pas.
- 1 carat = 0,2 g : on pèse toujours avant d'estimer.

LE GESTE, ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. **Nettoyer et poser**
   Nettoyer la pierre au chiffon, la poser sur le chiffon noir sous la lampe blanche. Noter sa couleur, sa forme, sa taille au pied à coulisse et son poids en carats.

2. **Lire à la loupe**
   Tenir la pierre à la pince, loupe collée à l'œil, et approcher la pierre jusqu'à ce qu'elle soit nette. Examiner la table, puis les facettes, puis le rondiste, puis l'intérieur. Chercher bulles rondes, arêtes émoussées, inclusions, ligne de collage.

   `/roll` DIFFICILE **70+**

   RÉUSSI L'élève repère l'indice décisif : bulles du verre, soie du rubis ou ligne d'un doublet.
   RATÉ L'élève ne voit rien de probant : il doit passer aux autres indices sans conclure, et le maître note la faute de méthode s'il conclut quand même.

3 **Regarder la lumière**

Faire tourner la pierre sous la lampe : un diamant renvoie un éclat blanc vif avec des feux colorés mesurés, une zircone des feux trop colorés, un verre un éclat plus mou. Noter sans conclure.

4 **Test de la ligne et du souffle**

Pour une pierre blanche, la poser table en bas sur la ligne imprimée : si la ligne se voit à travers, ce n'est pas un diamant. Souffler dessus : la buée sur un diamant disparaît en un instant, sur un verre elle reste une ou deux secondes.

5 **Peser et comparer**

Comparer le poids mesuré avec celui qu'aurait un diamant de même diamètre dans la table du maître : une zircone pèse nettement plus lourd, un verre un peu moins. Un écart net est un indice fort.

6 **Essai de dureté**

Si les indices ne concordent pas encore, prendre la pointe de topaze et l'appuyer très légèrement sur le rondiste de la pierre rouge. Regarder à la loupe : si la pointe n'a rien marqué et que la pierre raye une topaze d'essai, c'est un corindon.

/roll	
DIFFICILE	RÉUSSI L'essai est fait sans dégât et tranche entre rubis et grenat.
70+	RATÉ La main appuie trop : un micro-éclat apparaît sur le rondiste. La valeur de la pierre baisse, l'élève doit le déclarer au client. Sur 1 à 5, l'éclat est visible à l'œil nu.

7 **Rendre le verdict**

Rassembler les indices à voix haute : loupe, lumière, poids, dureté. Ne conclure que si trois indices au moins concordent. Sinon, dire honnêtement que la pierre demande un examen plus long.

/roll	
TRÈS DIFFICILE	RÉUSSI Le verdict est juste et argumenté : nature de la pierre, naturelle ou imitation, défauts visibles.
85+	RATÉ Le verdict est faux ou mal fondé : le maître montre l'indice manqué, l'élève reprend l'examen du lot au cours suivant.

8 **Expliquer comme un maître**

L'élève reprend le lot et explique à un débutant imaginaire comment reconnaître un verre d'un rubis, en trois phrases simples. Le maître corrige le vocabulaire et l'ordre des gestes.

PRATIQUE

EXERCICE	Le maître pose sur le chiffon noir dix pierres sans étiquette : un diamant, deux zircones, deux verres, un rubis, deux grenats, une émeraude et un doublet. L'élève les classe en notant pour chacune les trois indices qui fondent son verdict.
RÉUSSI SI	Au moins neuf pierres sur dix sont bien identifiées avec trois indices chacune, et aucune pierre n'a été abîmée par un test.

Erreurs fréquentes

- Conclure sur la couleur seule : un verre rouge passe pour un rubis.
- Tester la dureté sur la table : rayure visible, pierre dévaluée.
- Oublier de regarder le rondiste : le doublet passe pour une pierre entière.

Sur Grand Line

Dans les ventes de butin des ports pirates, les pierres rouges sont les plus truquées : verre teinté, grenats vendus pour des rubis, doublets à couronne de vrai saphir. Un expert à l'œil sûr vaut plus qu'un canon à bord d'un équipage marchand.

COURS 2 SUR 5

EXPERTISER UN MÉTAL ET UN TRÉSOR DE PIRATE

OBJECTIF	Déterminer le titre d'un or ou d'un argent, démasquer le plaqué et le fourré, et estimer un lot de butin par écrit dans un certificat d'expertise.
DURÉE	40 min
MATÉRIEL	Pierre de touche (schiste noir poli) · Flacons d'acides de touche titrés 9, 14 et 18 carats · Aiguilles de touche de titre connu · Balance au centigramme et bécher d'eau suspendu · Loupe 10x · Lime fine · Gants et lunettes · Carnet de certificats
JETS	3 jets `/roll` pendant la pratique

THÉORIE

◆ La pierre de touche

On frotte la pièce sur une pierre noire pour y laisser une trace de métal, à côté de la trace d'une aiguille de titre connu. On pose une goutte d'acide de touche sur les deux traces. Si la trace résiste à l'acide 18 carats comme l'aiguille, la pièce est au moins de l'or 750 ; un laiton disparaît dès l'acide le plus faible en moussant vert. Les acides brûlent : gants, lunettes, et jamais au-dessus des pierres.

◆ La densité ne ment pas

Par pesée hydrostatique, on pèse la pièce dans l'air puis suspendue dans l'eau. Densité = poids dans l'air ÷ (poids dans l'air − poids dans l'eau). L'or fin donne 19,3, l'or 750 environ 15,5, l'argent 10,5, le cuivre 8,9, le laiton environ 8,5. Une pièce de 31 g dans l'air qui pèse 29 g dans l'eau a une densité de 15,5 : de l'or 750.

◆ Plaqué et fourré

Le plaqué est un métal commun recouvert d'une fine couche d'or : la touche en surface dit or, la lime en profondeur dit laiton. Le fourré est un lingot ou une pièce au cœur rempli d'un métal lourd moins cher : la surface et parfois même la densité trompent. On fait alors un trait de lime discret sur la tranche, ou on fait scier le lingot en coin avec l'accord du propriétaire.

◆ Le certificat

Un certificat d'expertise décrit chaque pièce : nature, titre, poids, pierres avec leur poids en carats, état, et l'estimation. Il porte la date, le poinçon et la signature de l'expert. Ce qui n'a pas été vérifié s'écrit présumé.

À retenir par l'élève

- Densité = poids dans l'air ÷ (poids dans l'air − poids dans l'eau).
- Or fin 19,3 ; or 750 environ 15,5 ; argent 10,5 ; cuivre 8,9 ; laiton environ 8,5.
- La touche lit la surface, la lime et la densité lisent le cœur.
- Ce qui n'a pas été vérifié s'écrit présumé sur le certificat.
- Acides : gants, lunettes, loin des pierres et des perles.

LE GESTE, ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. **Trier le lot**
   Étaler le butin sur le chiffon, séparer métaux jaunes, métaux blancs, pierres et perles. Chercher d'abord les poinçons à la loupe : titre, maître, provenance. Noter chaque pièce par un numéro.
2. **Peser à sec**
   Peser chaque pièce au centigramme et noter. Soupeser aussi à la main : l'habitude fait sentir qu'une pièce dorée trop légère est suspecte avant même la balance.

3 **Pesée hydrostatique**

Suspendre la pièce par un fil fin dans le bécher d'eau posé sur la balance, sans qu'elle touche le fond ni les parois. Noter le poids dans l'eau, calculer la densité à voix haute.

/roll DIFFICILE 70+	RÉUSSI	La pesée est propre et la densité calculée tombe juste.
	RATÉ	Une bulle d'air ou la pièce qui touche la paroi fausse la mesure : on rince, on resuspend et on recommence la pesée.

4 **Toucher la pièce**

Frotter la pièce sur la pierre de touche en un trait de deux centimètres, à côté du trait de l'aiguille 18 carats. Poser une goutte d'acide 18 carats sur les deux. Observer une minute : la trace qui pâlit ou disparaît est sous le titre.

/roll NORMAL 50+	RÉUSSI	Les deux traces réagissent clairement : le titre est lu.
	RATÉ	Trace trop fine ou acide mal posé : lecture douteuse. On nettoie la pierre et on refait la touche.

5 **Chercher le plaqué**

Si la touche dit or mais que la densité est trop basse, faire un trait de lime discret sous la pièce ou dans une tranche et toucher la limaille du dessous. Une limaille qui disparaît à l'acide trahit le plaqué.

6 **Démasquer le fourré**

Pour un lingot dont la touche et la densité semblent bonnes mais dont la sonorité est sourde ou les bords suspects, examiner la tranche à la loupe pour une ligne de jointure. Avec l'accord écrit du propriétaire, scier un coin pour lire le cœur.

/roll TRÈS DIFFICILE 85+	RÉUSSI	L'élève repère la jointure ou la sonorité qui trahit le fourré.
	RATÉ	Le fourré passe pour du bon or : le maître le révèle au sciage, et l'élève reprend tout le lot avec lui au cours suivant.

7 **Estimer**

Pour chaque pièce, calculer le poids de métal fin : poids × titre en millièmes. Ajouter la valeur des pierres expertisées et du travail si la pièce est belle. Distinguer valeur à la fonte et valeur de bijou.

8 **Rédiger le certificat**

Écrire pièce par pièce : numéro, description, poids, titre, densité mesurée, pierres, état, estimation. Écrire présumé pour tout ce qui n'a pas été vérifié. Dater, frapper le poinçon à la cire, signer.

PRATIQUE

EXERCICE	Le maître présente le coffre d'un équipage qui veut vendre son butin : six pièces d'or anciennes, un lingot, une chaîne dorée, une coupe en argent et deux bagues. Deux pièces sont fausses. L'élève expertise le lot et rédige le certificat que le capitaine emportera.
RÉUSSI SI	Les deux faux sont trouvés et justifiés, les titres sont justes, les calculs de densité sont posés, et le certificat distingue ce qui est vérifié de ce qui est présumé.

Erreurs fréquentes

- Se fier à la touche seule : le plaqué passe pour de l'or massif.
- Oublier le présumé : l'expert engage sa signature sur ce qu'il n'a pas vérifié.
- Confondre valeur à la fonte et valeur de bijou : un client floué, une réputation perdue.

Sur Grand Line

L'or de Shandora, venu de la cité d'or des légendes de Skypiea, est un or très pur et donc très mou : on le reconnaît à sa couleur profonde, à sa densité proche de 19,3 et à son travail ancien. C'est de l'or, rien de plus, mais un certificat qui le nomme fait monter le prix de toute une vente.

COURS 3 SUR 5

LES PERLES DES MERS : EXPERTISE ET ENFILAGE NOUÉ

OBJECTIF	Distinguer perle fine, perle de culture et imitation, juger leur qualité, puis enfiler un collier de perles noué main.
DURÉE	35 à 40 min
MATÉRIEL	Lot de perles fines, de culture et d'imitation · Loupe 10x et lampe à faisceau étroit · Balance au grain · Fil de soie et aiguilles torsadées · Alène à nouer · Fermoir de collier · Chiffon doux, eau tiède savonneuse
JETS	2 jets `/roll` pendant la pratique

THÉORIE

◆ Fine, de culture, imitation

La perle fine naît seule dans l'huître autour d'un grain étranger : elle est nacre presque jusqu'au cœur. La perle de culture se forme autour d'un noyau de nacre glissé par l'homme. L'imitation est une bille de verre ou de nacre broyée recouverte d'un vernis brillant.

◆ Le test de la dent et de la loupe

Frottée doucement contre le bord d'une dent, une vraie perle, fine ou de culture, grince comme du sable fin : sa surface est faite de minuscules plaquettes de nacre. L'imitation glisse, lisse comme du verre. À la loupe, la vraie nacre montre des lignes fines en courbes de niveau ; le vernis d'une imitation s'écaille au bord du trou.

◆ Lire le trou de perçage

Dans le trou de perçage, on éclaire à la lampe étroite. Une perle de culture montre souvent une ligne nette entre le noyau et la couche de nacre ; une perle fine montre des couches serrées jusqu'au centre. Une perle se pèse en grains : 1 grain vaut 0,05 g.

◆ Une matière fragile

La perle ne fait que 2,5 à 4,5 sur l'échelle de Mohs. Elle craint l'acide, la chaleur, le parfum et la sueur. Pas de décapage, pas de chalumeau, pas de touret près d'elle : on la nettoie à l'eau tiède savonneuse et au chiffon doux.

À retenir par l'élève

- Vraie perle : grince à la dent ; imitation : glisse.
- 1 grain = 0,05 g, un quart de carat.
- Dureté 2,5 à 4,5 : jamais d'acide ni de chaleur.
- Un nœud entre chaque perle : si le fil casse, on ne perd qu'une perle.
- L'orient, c'est le reflet irisé qui semble venir de l'intérieur de la perle.

LE GESTE, ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. **Observer l'orient**
   Rouler les perles sur le chiffon sous la lampe. Regarder l'orient, ce reflet irisé qui semble venir de l'intérieur, et le lustre, la netteté du reflet de la lampe. Écarter celles dont le reflet est flou ou terne.
2. **Test de la dent**
   Passer chaque perle très légèrement contre le bord d'une dent de devant. Mettre à part celles qui glissent : imitations probables. Le maître précise qu'on ne mord jamais et qu'on ne fait ce test qu'avec l'accord du client.

3 **Lire le trou**

Éclairer le trou de perçage à la lampe étroite et regarder à la loupe 10x : ligne nette du noyau pour la culture, couches serrées pour la fine, vernis qui s'écaille pour l'imitation.

`/roll` TRÈS DIFFICILE **85+**

RÉUSSI L'élève sépare sans erreur perles fines, de culture et imitations.
RATÉ Une perle de culture passe pour une fine : l'estimation est fausse d'un ordre de grandeur. Le maître le montre, l'élève reprend le lot avant d'enfiler.

4 **Trier et calibrer**

Peser chaque perle en grains et la mesurer. Ranger les perles en ligne de la plus grosse, au centre, aux plus petites, aux extrémités, en assortissant couleur et orient.

5 **Préparer le fil**

Couper un fil de soie de trois fois la longueur du collier, l'enfiler sur l'aiguille torsadée, l'étirer en le mouillant légèrement pour qu'il ne s'allonge pas plus tard. Fixer un bout au fermoir par un nœud double.

6 **Nouer entre chaque perle**

Enfiler une perle, faire une boucle lâche, passer la pointe de l'alène dans la boucle et la faire glisser jusqu'à la perle. Tirer le fil en poussant le nœud avec l'alène contre la perle, puis retirer l'alène : le nœud se ferme pile contre elle. Recommencer pour chaque perle.

`/roll` DIFFICILE **70+**

RÉUSSI Chaque nœud est serré contre sa perle, tous de la même taille.
RATÉ Un nœud reste lâche ou s'arrête à distance : on le défait à l'alène et on le refait. Si le fil s'effiloche, il faut tout réenfiler.

7 **Fermer le collier**

Arrivé au bout, passer le fil dans l'autre partie du fermoir, revenir dans les deux dernières perles, nouer et couper au ras. Une goutte de colle souple sur le dernier nœud seulement.

8 **Contrôler et conseiller**

Laisser pendre le collier : les perles tombent droites, sans jour entre perle et nœud. Remettre au client avec le conseil d'usage : la perle se met en dernier et s'enlève en premier, et on fait renfiler tous les ans ou deux si elle est souvent portée.

PRATIQUE

EXERCICE	Le maître verse sur le chiffon trente perles mélangées. L'élève les classe en fines, de culture et imitations, pèse les meilleures en grains, puis enfile et noue un bracelet de vingt perles de culture assorties.
RÉUSSI SI	Le classement est juste, les poids sont notés en grains, les nœuds sont réguliers et le bracelet tombe droit sans jour.

Erreurs fréquentes

- Nettoyer les perles au décapage : la nacre se dissout et la perle devient terne pour toujours.
- Enfiler sans nœuds : au premier accroc, tout le collier roule sur le pont.
- Conclure à la perle fine sur le seul aspect : erreur d'estimation énorme.

Sur Grand Line

Les perles des mers de Grand Line, pêchées près des îles des hommes-poissons ou dans les lagons chauds du Nouveau Monde, peuvent atteindre des tailles rares. Leur valeur tient à leur taille, à leur orient et à leur rondeur, pas à une légende : l'expert le rappelle aux vendeurs trop bavards.

COURS 4 SUR 5

RESTAURER UNE PIÈCE ANCIENNE DE BUTIN

OBJECTIF	Démonter, nettoyer, réparer et remonter un bijou ancien abîmé sans effacer son histoire, en protégeant chaque pierre.
DURÉE	40 min
MATÉRIEL	Pièce ancienne abîmée (griffes usées, pierre manquante, anneau fendu) · Pousse-griffes et lève-griffes · Boîte à compartiments et étiquettes · Eau tiède savonneuse et brosses douces · Soudure de même couleur et même titre · Fil pour regriffer · Ocre et gel protecteur réfractaire · Loupe 10x
JETS	3 jets `/roll` pendant la pratique

THÉORIE

◆ Restaurer n'est pas refaire

Une pièce ancienne a une valeur d'histoire : poinçons, usure, patine, gravures d'un ancien propriétaire. On répare ce qui est cassé ou dangereux pour les pierres, on ne repolit pas tout au miroir, on n'efface jamais un poinçon. On note chaque geste avant de le faire.

◆ Dessertir avant de chauffer

Aucune pierre ne passe sous la flamme. Émeraude huilée, turquoise, opale, perle, corail et ambre ne supportent ni chaleur ni acide ; même un rubis peut fendre s'il a une inclusion. On dessertit toutes les pierres avant toute soudure, et on les range chacune dans son compartiment étiqueté.

◆ Retrouver le titre

On répare avec une soudure du même titre et de la même couleur que la pièce, sinon la réparation se voit et fait baisser le titre. On lit d'abord le poinçon, on vérifie à la touche si besoin.

À retenir par l'élève

- On note, on photographie de mémoire, on dessine avant de démonter.
- Toutes les pierres desserties avant la moindre flamme.
- Soudure du même titre et de la même couleur que la pièce.
- On ne repolit pas une pièce ancienne au miroir et on n'efface jamais un poinçon.
- Perles, émeraudes, turquoises : ni décapage, ni chaleur.

LE GESTE, ÉTAPE PAR ÉTAPE

1 Constater

Examiner la pièce à la loupe 10x et dresser l'état : griffes usées ou cassées, pierres qui bougent, fêlures de l'anneau, soudures anciennes, poinçons. Dessiner la pièce sur le carnet en numérotant les pierres.

2 Dessertir

Bloquer la pièce, relever chaque griffe au lève-griffes, un peu à la fois, ou ouvrir la bâte au poussoir fin par l'intérieur. Sortir chaque pierre et la ranger dans le compartiment portant son numéro.

`/roll` DIFFICILE **70+**

RÉUSSI Toutes les pierres sortent intactes et rangées.
RATÉ Une griffe usée casse net au relevage : il faudra la regriffer, et la pierre a pu prendre un coup. Sur 1 à 5, une petite pierre saute et roule sous l'établi : il faut la retrouver dans la peau.

3 Nettoyer

Laver la monture vide à l'eau tiède savonneuse avec une brosse douce, sans décapage si la patine fait partie de la pièce. Nettoyer chaque pierre selon sa nature : les perles et turquoises au chiffon humide seulement.

4 **Regriffer**

Pour une griffe usée, limer le bout à plat, poser dessus un petit tronçon de fil du même titre, boraxer et souder à la soudure de même couleur. Protéger les joints voisins à l'ocre. Laisser la griffe un peu longue.

/roll DIFFICILE 70+	
	RÉUSSI La nouvelle tête de griffe est soudée sans que les voisines bougent.
	RATÉ La soudure coule sur la griffe voisine ou la griffe fond : on lime, on recommence avec un nouveau tronçon.

5 **Réparer l'anneau**

Pour une fente, scier proprement à travers, ajuster le joint sans jour, souder à la soudure du même titre en protégeant le reste de la pièce. Remettre au rond au triboulet, au maillet, sans marquer les gravures.

6 **Finir sans effacer**

Limer et émeriser seulement les zones réparées, puis polir légèrement à la main, en raccordant la brillance à l'ancienne usure. Vérifier que tous les poinçons sont intacts et lisibles.

7 **Resertir**

Remettre chaque pierre à sa place d'origine selon le dessin. Reprendre les feuillures si besoin, rabattre les griffes en croix, en douceur sur les pierres fragiles ou anciennes qui peuvent avoir des fêlures cachées.

/roll TRÈS DIFFICILE 85+	
	RÉUSSI Toutes les pierres sont resserties, droites, sans éclat neuf.
	RATÉ Une vieille fêlure s'ouvre sous la pince : la pierre se fend. L'expert doit le dire au client et proposer une pierre de remplacement assortie.

8 **Rendre compte**

Rédiger au client une fiche de restauration : état d'arrivée, gestes faits, matériaux ajoutés, pierres à surveiller. Lui remettre la pièce sur le chiffon, côté poinçons.

PRATIQUE

EXERCICE	Le maître confie une bague ancienne trouvée dans un coffre : deux griffes usées, une pierre qui bouge, l'anneau fendu au dos. L'élève la restaure entièrement et rédige la fiche de restauration.
RÉUSSI SI	Toutes les pierres tiennent, les réparations ne se voient pas à l'œil nu, la patine et les poinçons sont conservés, la fiche est complète.

Erreurs fréquentes

- Souder avec une pierre en place : pierre fendue ou décolorée.
- Tout repolir au miroir : la pièce perd son aspect ancien et une part de sa valeur.
- Mélanger l'ordre des pierres : la pièce remontée ne ressemble plus à l'original.

Sur Grand Line

Les coffres remontés des épaves de Grand Line rendent des bijoux noircis par l'eau salée, griffes rongées et pierres prêtes à tomber. Un expert qui restaure sans trahir la pièce rend au trésor sa valeur, et parfois son histoire, quand un vieux poinçon dit à quel équipage il a appartenu.

COURS 5 SUR 5

PIÈCE DE PRESTIGE : LE SCEAU GRAVÉ ET L'INSIGNE OFFICIEL

OBJECTIF	Graver en creux et à l'envers le motif d'un sceau sur une chevalière en or 750, contrôler l'empreinte à la cire, et connaître les règles qui encadrent les insignes officiels.
DURÉE	40 min
MATÉRIEL	Chevalière en or 750 à plateau plat, coulée et polie · Burins : onglette, plat, à ombrer · Boule de graveur ou étau à bague · Gouache blanche et papier calque · Pointe à tracer · Cire à cacheter et bougie · Loupe 10x · Pierre à affûter et pierre à huile
JETS	2 jets `/roll` pendant la pratique

THÉORIE

◆ Le sceau gravé en creux

Un sceau est une gravure en creux, une intaille, qui imprime dans la cire chaude un motif en relief. Tout doit donc être gravé à l'envers : les lettres, le sens d'une ancre, la position d'une main. Le graveur pense à l'envers et vérifie à l'endroit, dans la cire.

◆ Pourquoi l'or 750

L'or 750 est assez dur pour garder un trait fin des années de suite et assez doux pour le burin. L'or fin à 24 carats s'écrase sous la cire chaude au fil du temps ; l'argent se raye et ternit. Le platine, plus dur encore, demande un chalumeau oxygène pour être coulé, au-delà de 1 768 °C, et se réserve aux commandes exceptionnelles.

◆ L'insigne officiel

Un sceau ou un insigne officiel, de la Marine, d'un gouvernement ou d'une guilde, ne se fabrique que sur commande écrite d'une autorité qui en a le droit. L'expert garde trace de chaque commande et de chaque pièce livrée, et refuse toute copie : c'est la base de sa confiance dans le port.

À retenir par l'élève

- Un sceau se grave en creux et à l'envers.
- On contrôle chaque étape par une empreinte dans la cire.
- Burin affûté à chaque séance : un burin émoussé dérape.
- Or 750 pour un sceau durable ; platine au-delà de 1 768 °C, chalumeau oxygène.
- Insigne officiel : seulement sur commande écrite d'une autorité, jamais de copie.

LE GESTE, ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. **Vérifier la commande**
   Lire la commande écrite, vérifier qui la signe et de quel droit. Pour un insigne de la Marine ou d'une autorité, noter dans le registre le nom, la date et le modèle. Sans commande en règle, refuser poliment.
2. **Dessiner et inverser**
   Dessiner le motif à la taille exacte du plateau sur calque. Retourner le calque : le dessin est désormais à l'envers, comme il sera gravé.
3. **Reporter sur le plateau**
   Passer une fine couche de gouache blanche sur le plateau poli, laisser sécher. Poser le calque retourné, repasser le dessin au crayon dur, puis le fixer à la pointe à tracer en un trait très léger.
4. **Affûter les burins**
   Affûter chaque burin sur la pierre à huile en gardant l'angle exact de son biseau, puis le tester sur l'ongle du pouce : un burin affûté accroche l'ongle au lieu de glisser.

5 **Graver les contours**

Bloquer la chevalière dans la boule de graveur. Tenir le burin le manche dans la paume, l'index le long de la lame, le pouce en appui sur la pièce. Pousser le burin en tournant la boule de l'autre main, pas le poignet. Ouvrir tous les contours d'un trait peu profond.

`/roll` TRÈS DIFFICILE **85+**

RÉUSSI Les contours sont nets, à l'envers, sans dérapage.
RATÉ Le burin dérape hors du trait : une rayure traverse le plateau. On la reprend en l'intégrant au motif si possible, sinon on rabote le plateau et on recommence le dessin. Sur 1 à 5, le burin file dans le pouce : coupure franche, on s'arrête et on soigne.

6 **Creuser les reliefs**

Approfondir les zones qui devront être hautes dans la cire, au burin plat et à l'onglette, par passes fines. Plus le creux est profond, plus le relief sera haut dans la cire.

7 **Contrôler dans la cire**

Chauffer la cire à la bougie, en faire couler une flaque, attendre quelques secondes et y presser la chevalière légèrement humectée. Retirer d'un coup sec et lire l'empreinte à la loupe : tout doit être à l'endroit, lisible et équilibré.

`/roll` DIFFICILE **70+**

RÉUSSI L'empreinte est nette et à l'endroit, les reliefs bien proportionnés.
RATÉ Un détail est à l'envers ou trop plat : on corrige au burin et on refait l'empreinte. Une lettre gravée dans le mauvais sens oblige à raboter et regraver.

8 **Ombrer et finir**

Donner du modelé aux reliefs au burin à ombrer, par fines hachures. Ne pas polir l'intérieur de la gravure ; polir seulement le bord du plateau. Frapper le poinçon de maître à l'intérieur de l'anneau.

9 **Livrer et consigner**

Faire une dernière empreinte de référence que l'on garde au registre avec la commande. Livrer la chevalière en mains propres à la personne désignée par la commande.

PRATIQUE

EXERCICE	L'élève grave d'abord sur une plaque de laiton les initiales d'un personnage du serveur, puis, sur commande d'un joueur jouant un officier, le sceau de son navire sur une chevalière en or 750. Il tient le registre de commande.
RÉUSSI SI	L'empreinte dans la cire est nette, à l'endroit, équilibrée, sans rayure parasite, et le registre est rempli.

Erreurs fréquentes

- Graver à l'endroit : l'empreinte sort à l'envers, le sceau est inutilisable.
- Burin émoussé : le trait déchire le métal et le burin dérape.
- Accepter une copie d'insigne sans commande : faute grave qui peut coûter le grade.

Sur Grand Line

Les sceaux et insignes de la Marine, ancres, mouettes et marques de grade, sont parmi les pièces les plus surveillées des ports. Les faux circulent chez les pirates qui veulent passer un contrôle : un expert les reconnaît à la gravure, souvent trop plate et trop régulière, et ne prête jamais son burin à ce jeu.

CE QUE LE GRADE PERMET

CE QUE L'ÉLÈVE PEUT FABRIQUER

Ce qu'un artisan de grade expert peut produire en RP. Tout ce qui sort de cette liste attend le grade suivant.

Autorisé

- Bijoux sertis de pierres rares et de grande valeur : diamants, rubis, saphirs, émeraudes
- Solitaires de prestige à 6 griffes
- Colliers de perles fines ou de culture noués main
- Sceaux et chevalières gravés en creux
- Insignes officiels sur commande écrite d'une autorité
- Pièces en platine, avec un chalumeau oxygène
- Restauration de bijoux anciens et de pièces de butin
- Certificats d'expertise signés de pierres, métaux, perles et lots de butin

Pas encore

- Présenter un chef-d'œuvre de maître sans l'accord du maître
- Former seul un élève jusqu'à un grade : il assiste le maître
- Signer un certificat au nom de la guilde : réservé au maître
- Fabriquer un insigne officiel sans commande écrite, à quelque grade que ce soit

À POSER À L'ORAL

QUESTIONS DE CONTRÔLE

Le maître en pose quelques-unes en fin de cours et avant l'épreuve. L'élève répond de mémoire, avec ses mots : le sens compte plus que la formule exacte.

N°	QUESTION	RÉPONSE ATTENDUE
1	Combien d'indices faut-il pour rendre un verdict d'expertise ?	Au moins trois indices concordants.
2	Où fait-on un essai de dureté, et quand ?	Sur le rondiste, en dernier recours.
3	Quel est l'indice de réfraction du diamant, de la zircone, du verre ?	2,42 ; 2,15 ; environ 1,5.
4	Comment distingue-t-on un rubis d'un grenat par la dureté ?	Le rubis, à 9, raye la topaze à 8 ; le grenat ne la raye pas.
5	Donnez la formule de la pesée hydrostatique.	Poids dans l'air ÷ (poids dans l'air − poids dans l'eau).
6	Quelle densité pour l'or 750 ? Pour l'or fin ?	Environ 15,5 ; 19,3.
7	Comment démasque-t-on un plaqué ?	Trait de lime discret et touche de la limaille du dessous, plus la densité trop basse.
8	Que veut dire présumé sur un certificat ?	Que ce point n'a pas été vérifié par l'expert.
9	Combien pèse un grain de perle ?	0,05 g, un quart de carat.
10	Comment distingue-t-on une vraie perle d'une imitation sans outil ?	La vraie grince contre la dent, l'imitation glisse.
11	Que fait-on de toutes les pierres avant de souder une pièce ancienne ?	On les dessertit et on les range numérotées.
12	Pourquoi grave-t-on un sceau à l'envers ?	Parce que l'empreinte dans la cire inverse le motif.

PASSAGE AU GRADE MAÎTRE

LE COFFRE ET LE CHEF-D'ŒUVRE PRÉPARATOIRE

DURÉE	40 min
JURY	Un maître du métier (personnage animateur, puis joueur maître)

Déroulé

- Le maître présente un coffre de butin de douze pièces : pierres, perles, or et argent, dont trois faux.
- L'élève expertise le coffre seul et rédige un certificat complet.
- Il restaure la pièce la plus abîmée du coffre.
- Il grave un sceau sur commande écrite d'un officier joué par un autre animateur.
- Il explique à un élève débutant présent un geste de son choix, comme un maître.
- Il défend son certificat devant le maître, qui peut contester chaque verdict.

Jets de l'épreuve

MOMENT	SEUIL	RÉUSSI	RATÉ
Identification des pierres du coffre Très difficile	**85+**	Toutes les pierres sont bien nommées, les faux démasqués.	Un faux passe : le maître le conteste à la défense ; un faux certifié vrai fait échouer l'épreuve.
Pesée hydrostatique et touche des métaux Difficile	**70+**	Titres et densités sont justes.	Mesure faussée : l'élève peut refaire une pesée, une seule fois, avant de signer.
Lecture des perles Très difficile	**85+**	Fines, de culture et imitations bien séparées.	Confusion fine-culture : le critère de certificat est manqué.
Ressertissage de la pièce restaurée Très difficile	**85+**	Pierres resserties intactes et droites.	Une pierre se fend : l'élève doit le déclarer ; s'il le cache, échec immédiat.
Gravure des contours du sceau Très difficile	**85+**	Contours nets, sans dérapage.	Dérapage : l'élève peut intégrer ou raboter dans le temps restant, sinon le critère est manqué.

Critères de réussite

- Les trois faux sont trouvés, chacun avec trois indices.
- Titres et densités justes, calculs posés sur le certificat.
- Certificat complet, présumé employé à bon escient.
- Restauration invisible à l'œil nu, pierres intactes, poinçons conservés.
- Empreinte du sceau nette et à l'endroit.
- Explication claire et juste donnée au débutant.

Échec

Certifier un faux pour vrai, cacher une pierre abîmée au client ou graver un insigne sans commande fait échouer à coup sûr. L'élève reprend le cours d'expertise concerné et se représente après un mois en jeu ; une faute d'honnêteté peut être sanctionnée par la guilde.

COMMUN AUX 4 GRADES

REPÈRES OFFICIELS DU MÉTIER

Les seuls chiffres à donner en cours. Ils sont identiques dans tous les guides de bijouterie.

CATÉGORIE	ÉLÉMENT	VALEUR
Points de fusion	Or fin (24 carats)	**1 064 °C**
Points de fusion	Argent fin	**962 °C**
Points de fusion	Cuivre	**1 085 °C**
Points de fusion	Platine	**1 768 °C (exige un chalumeau oxygène, hors de portée d'un chalumeau à air)**
Points de fusion	Argent 925	**environ 890 °C**
Points de fusion	Or 750 jaune (18 carats)	**environ 900 °C**
Titres et alliages	Or 24 carats	**or fin, 999 ‰ : trop mou pour un bijou porté tous les jours**
Titres et alliages	Or 18 carats (or 750)	**750 ‰ d'or + 250 ‰ d'alliage ; or jaune = 125 ‰ d'argent + 125 ‰ de cuivre**
Titres et alliages	Or 14 et 9 carats	**14 ct = 585 ‰ ; 9 ct = 375 ‰**
Titres et alliages	Argent 925 (sterling)	**925 ‰ d'argent + 75 ‰ de cuivre (925 g + 75 g pour 1 kg)**
Titres et alliages	Argent 800	**800 ‰ d'argent : titre bas, plus dur, plus gris**
Températures de travail	Recuit de l'argent 925	**600 à 650 °C, rouge sombre vu dans la pénombre, puis trempe à l'eau**
Températures de travail	Recuit de l'or 750	**650 à 700 °C, rouge sombre, puis trempe à l'eau**
Températures de travail	Soudures d'argent (brasures)	**dure vers 780 °C, moyenne vers 750 °C, tendre vers 700 °C : toujours de la plus dure à la plus tendre**
Températures de travail	Soudure d'or 750	**soudure titrée 18 carats, fond vers 800 °C**
Températures de travail	Bain de décapage	**tiède, 50 à 60 °C, 5 à 10 min ; pinces en cuivre ou en bois, jamais en acier**
Fonte à la cire perdue	Cuisson du cylindre	**montée par paliers sur 6 à 8 h jusqu'à 730 °C**
Fonte à la cire perdue	Coulée	**cylindre redescendu à 500-550 °C pour l'argent ; métal coulé 50 à 100 °C au-dessus de sa fusion**
Mesures	Carat de poids (pierres)	**1 carat = 0,2 g ; ne pas confondre avec le carat de titre de l'or**
Mesures	Grain (perles)	**1 grain = 0,05 g (un quart de carat)**

CATÉGORIE	ÉLÉMENT	VALEUR
Mesures	Taille de bague	**tour de doigt en mm : taille 54 = 54 mm de circonférence intérieure**
Mesures	Longueur du flan d'une bague	**(diamètre intérieur + épaisseur du métal) × 3,14**
Densités	Métaux	**platine 21,4 ; or fin 19,3 ; or 750 environ 15,5 ; argent 10,5 ; cuivre 8,9 ; laiton environ 8,5**
Dureté de Mohs	Diamant	**10 : raye tout, n'est rayé par rien**
Dureté de Mohs	Corindon (rubis, saphir)	**9**
Dureté de Mohs	Topaze, émeraude, quartz	**topaze 8 ; émeraude 7,5 à 8 ; quartz (améthyste, citrine) 7**
Dureté de Mohs	Grenat, verre, opale, turquoise	**grenat 6,5 à 7,5 ; opale 5,5 à 6,5 ; verre 5,5 ; turquoise 5 à 6**
Dureté de Mohs	Perle, corail, ambre	**perle 2,5 à 4,5 ; corail 3 à 4 ; ambre 2 à 2,5 : jamais au contact d'acide ni de chaleur**
Expertise	Indice de réfraction	**diamant 2,42 ; zircone 2,15 ; verre environ 1,5**
Expertise	Loupe d'expertise	**grossissement 10 fois (loupe 10x)**
Expertise	Densité par pesée hydrostatique	**densité = poids dans l'air ÷ (poids dans l'air − poids dans l'eau)**
Gestes	Scie de bijoutier	**dents tournées vers le manche ; au moins 2 à 3 dents dans l'épaisseur du métal**
Gestes	Laminoir et filière	**0,1 à 0,2 mm par passe ; recuire dès que le métal a perdu environ la moitié de son épaisseur, ou tous les 3 à 4 trous de filière**
Gestes	Ponçage et polissage	**émeri 240, 400, 600 puis 1200 ; tripoli (pré-polissage) puis rouge à polir (finition)**
Gestes	Sertissage à griffes	**4 griffes pour une pierre de couleur, 6 griffes pour un solitaire de prestige**

VOCABULAIRE DU GRADE

LEXIQUE DU GRADE

Les mots nouveaux de ce grade. L'élève doit les connaître et les employer avant l'épreuve.

Acide de touche : Acide titré qui efface la trace d'un or inférieur à son titre.

Alène : Pointe fine qui sert à serrer chaque nœud contre la perle.

Certificat d'expertise : Document daté et signé qui décrit et estime une pièce.

Doublet : Fausse pierre faite de deux matières collées.

Fourré : Pièce ou lingot dont le cœur est fait d'un métal moins cher que la surface.

Inclusion : Corps étranger ou défaut visible à l'intérieur d'une pierre.

Indice de réfraction : Mesure de la façon dont une pierre dévie la lumière.

Intaille : Gravure en creux, comme celle d'un sceau.

Onglette : Burin de graveur à lame pointue en forme d'ongle.

Orient : Reflet irisé qui semble venir de l'intérieur d'une perle.

Perle de culture : Perle formée autour d'un noyau placé par l'homme.

Perle fine : Perle formée naturellement, sans intervention humaine.

Pesée hydrostatique : Pesée dans l'air puis dans l'eau qui donne la densité d'une pièce.

Pierre de touche : Pierre noire polie sur laquelle on frotte un métal pour en lire le titre à l'acide.

Plaqué : Métal commun recouvert d'une fine couche d'or ou d'argent.

Regriffage : Remplacement de la tête usée d'une griffe par un métal neuf soudé.

Soie : Fines aiguilles incluses typiques du rubis et du saphir naturels.

Zircone : Pierre de synthèse qui imite le diamant, plus lourde et aux feux trop colorés.

COMMUN AUX 4 GRADES · 99 TERMES

GRAND LEXIQUE DU BIJOUTIER

Le vocabulaire du métier tel qu'on le parle à l'atelier. Le maître l'emploie en cours et attend des élèves qu'ils l'adoptent au fil des grades.

Alliage : Mélange de métaux fondus ensemble, comme l'or allié d'argent et de cuivre pour le durcir et le colorer.

Aloi : Titre légal d'un alliage ; une pièce de bon aloi est bien au titre annoncé.

Arbre de coulée : Tige de cire qui relie le modèle au cône et par où entre le métal.

Argent sterling : Argent au titre de 925 ‰, allié de 75 ‰ de cuivre.

Aviver : Redonner tout son éclat à une pièce ou à une pierre par un dernier poli.

Banc à étirer : Long banc à treuil et à pince qui tire le fil à travers la filière quand il est trop gros pour la main.

Bâte : Fine paroi de métal qui entoure la pierre dans un serti clos.

Bocfil : Autre nom de la scie de bijoutier.

Borax : Fondant qui protège le métal chauffé de l'oxydation et aide la soudure à couler.

Bouterolle : Poinçon d'acier à tête ronde qu'on frappe dans le dé à emboutir pour creuser une demi-sphère.

Braser : Assembler deux pièces par une brasure qui fond plus bas qu'elles.

Brucelles : Pincette fine à ressort qui saisit paillons, pierres et petites pièces.

Brunir : Lisser et faire briller le métal au brunissoir, par frottement, sans enlever de matière.

Burin : Tige d'acier trempé à bout taillé en biseau qui lève un copeau de métal pour graver ou sertir.

Cabochon : Pierre polie en dôme, sans facettes.

Carat : Unité de titre de l'or sur 24 ; aussi unité de poids des pierres (0,2 g).

Carotte de coulée : Tige de métal restée dans le canal de coulée, qu'on scie et qu'on remet à la fonte.

Certificat d'expertise : Document daté et signé qui décrit et estime une pièce.

Chalumeau : Tube qui dirige une flamme, attisée à la bouche ou au soufflet, pour recuire, souder et fondre.

Chaton : Monture qui reçoit la pierre : bâte et fond, ou panier à griffes.

Cheville : Coin de bois dur fixé à l'établi, sur lequel on appuie la pièce pour scier et limer.

Cire : Modèle sculpté ou modelé à la spatule chaude, copie exacte de la future pièce.

Cire perdue : Fonte où un modèle en cire est remplacé par le métal dans un moule réfractaire.

Ciseler : Reprendre un relief par l'endroit au ciselet et au marteau pour en préciser le dessin, sans enlever de métal.

Ciselet : Petit outil d'acier frappé au marteau pour repousser ou ciseler le métal.

Compas : Instrument à deux branches pointues qui reporte une mesure et trace cercles et parallèles sur le métal.

Cône de coulée : Entonnoir au sommet du moule par où l'on verse le métal fondu.

Contrôle : Vérification officielle du titre d'une pièce avant qu'elle reçoive le poinçon de titre.

Couler : Verser le métal fondu dans une lingotière ou un moule.

Couronne : Partie supérieure d'une pierre taillée, entre la table et le rondiste.

Crapaud : Tache sombre ou nuage dans une pierre, défaut qui en fait baisser le prix.

Creuset : Petit récipient réfractaire dans lequel on fond le métal.

Culasse : Partie inférieure, en pointe, d'une pierre taillée.

Cylindre : Tube d'acier qui entoure l'arbre de cire et contient le revêtement.

Dé à emboutir : Bloc d'acier creusé de cuvettes rondes de tailles décroissantes où l'on bombe le métal à la bouterolle.

Débourrage : Plongée du cylindre chaud dans l'eau pour faire éclater le plâtre.

Décaper : Plonger la pièce dans un bain acide tiède qui dissout la couche noire laissée par la flamme.

Décirage : Chauffe du cylindre, cône en bas, qui fait fondre et couler la cire hors du moule.

Doublet : Fausse pierre faite de deux matières collées.

Eau : Limpidité et lustre d'une pierre ou d'une perle ; un diamant de première eau est sans défaut.

Échoppe : Burin de sertisseur et de graveur tenu dans la paume, à lame plate, ronde ou pointue selon le trait voulu.

Écrouissage : Durcissement du métal quand on le martèle, le plie ou le lamine.

Électrum : Alliage naturel d'or et d'argent, jaune pâle, connu depuis l'Antiquité.

Emboutir : Creuser une plaque en demi-sphère en la frappant à la bouterolle dans le dé.

Essai à la coupelle : Essai le plus sûr : on fond un échantillon avec du plomb dans une coupelle d'os calciné, qui boit tout sauf l'or et l'argent.

Essai au touchau : Essai rapide qui compare sur la pierre de touche, sous l'acide, la trace du bijou à celle de touchaux de titre connu.

Estimation : Valeur attribuée à une pièce d'après le poids et le titre du métal, la qualité des pierres et la façon.

Établi échancré : Établi creusé en demi-lune où s'installe le bijoutier, la peau tendue sous l'échancrure.

Facette : Petite face plane polie sur une pierre pour renvoyer la lumière.

Façon : Part du prix d'un bijou qui paie le travail de l'artisan, en plus de la matière.

Faux : Pièce présentée pour ce qu'elle n'est pas, dans le but de tromper l'acheteur.

Feu : Éclats colorés que renvoie une pierre taillée en décomposant la lumière.

Filière : Plaque d'acier percée de trous décroissants pour étirer le fil.

Gemme : Pierre assez belle, dure et rare pour être taillée et portée en bijou.

Graver : Tracer un motif en creux en levant de fins copeaux de métal au burin.

Griffe : Tige de métal rabattue sur la pierre pour la tenir.

Griffer : Rabattre les griffes sur la pierre une à une, en croix, pour la tenir sans jeu.

Guillocher : Graver des traits fins et réguliers qui s'entrecroisent en rosaces ou en ondes, au tour à guillocher.

Imitation : Matière qui copie l'aspect d'une autre sans en avoir la nature, comme un verre teinté taillé en rubis.

Inclusion : Corps étranger ou défaut visible à l'intérieur d'une pierre.

Laiton : Alliage de cuivre et de zinc, jaune comme l'or, qui sert aux imitations et à la pacotille.

Laminer : Passer le métal entre les cylindres du laminoir pour l'amincir, passe après passe.

Laminoir : Machine à deux cylindres d'acier, tournée à la manivelle, qui aplatit le métal en plaque ou en baguette.

Lime : Outil d'acier strié qui enlève le métal ; la lime aiguille, fine et étroite, sert aux reprises délicates.

Lingotière : Moule en acier où l'on coule le métal fondu en lingot ou en baguette.

Loupe : Verre grossissant vissé à l'œil ou tenu en main ; la loupe d'expertise grossit 10 fois.

Mettre au titre : Calculer et peser le métal fin et l'alliage pour obtenir à la fonte le titre exact voulu.

Or fin : Or pur à 999 ‰, soit 24 carats, trop mou pour un bijou porté tous les jours.

Orient : Reflet irisé qui semble venir de l'intérieur d'une perle.

Paillon : Petit carré de soudure posé sur le joint avant de chauffer ; aussi feuille de métal brillant glissée sous une pierre pour l'aviver.

Peau d'établi : Tablier de cuir tendu sous l'échancrure de l'établi qui recueille la limaille précieuse.

Perle fine : Perle formée naturellement, sans intervention humaine.

Pesée hydrostatique : Pesée dans l'air puis dans l'eau qui donne la densité d'une pièce.

Pierre de touche : Pierre noire polie sur laquelle on frotte un métal pour en lire le titre à l'acide.

Pierre précieuse : Nom réservé au diamant, au rubis, au saphir et à l'émeraude.

Pince : Outil à deux mâchoires, plates, rondes, demi-rondes ou coupantes, pour tenir, plier et couper le métal.

Plaqué : Métal commun recouvert d'une fine couche d'or ou d'argent.

Poids de fin : Poids de métal pur contenu dans une pièce : son poids multiplié par son titre.

Poinçon de maître : Marque frappée qui signe la pièce et engage le bijoutier sur son titre.

Poinçon de titre : Marque officielle frappée après contrôle, qui garantit le titre du métal.

Polir : Effacer les rayures par des abrasifs de plus en plus fins, jusqu'au poli miroir.

Recuire : Chauffer le métal écroui au rouge sombre pour lui rendre sa souplesse, puis le tremper à l'eau.

Repousser : Faire saillir un relief en frappant le métal au ciselet par l'envers.

Revêtement : Plâtre réfractaire coulé autour de la cire pour former le moule.

Rondiste : Ceinture d'une pierre taillée, entre la couronne et la culasse.

Scie de bijoutier : Scie à cadre en U et à lame très fine, dents tournées vers le manche, qui découpe le métal à la cheville.

Serti clos : Sertissage où une paroi de métal rabattue entoure toute la pierre.

Serti grain : Sertissage de petites pierres tenues par des grains de métal levés au burin.

Serti rail : Sertissage de pierres alignées entre deux parois parallèles qui les tiennent par le rondiste.

Sertir : Fixer une pierre dans sa monture en rabattant le métal sur elle.

Souder : À l'atelier, synonyme de braser : faire couler la soudure dans le joint au chalumeau.

Table : Facette plate du dessus d'une pierre taillée.

Taille brillant : Taille ronde à 57 ou 58 facettes, qui donne au diamant le plus de feu.

Taille rose : Taille ancienne à fond plat, coiffée d'un dôme de facettes triangulaires, sans culasse.

Titre : Proportion de métal précieux d'un alliage, en millièmes ou en carats.

Touchau : Aiguille d'or ou d'argent de titre connu dont la trace sert d'étalon sur la pierre de touche.

Tréfiler : Étirer un fil en le tirant à travers des trous de filière de plus en plus petits.

Triboulet : Cône d'acier gradué sur lequel on arrondit et agrandit une bague.

Vermeil : Argent recouvert d'une couche d'or.