

# Chroniques de Trégor :

## Les Orfèvres de Nerrulken

Comment ! Vous n'avez jamais pénétré dans un atelier d'orfèvrerie à Nerrulken ! C'est un manque certain à vos connaissances car il faut le voir. Situé entre la seconde enceinte de la ville et la forteresse, le quartier des orfèvres est, selon moi, le plus prestigieux de la cité. On ne peut le manquer ! Il regroupe dans les maisons : les ateliers au rez-de-chaussée, les riches appartements des maîtres-orfèvres au premier et dans l'étage supérieur les chambres des compagnons artisans. Toute cette population se retrouve au sein de la guilde des orfèvres, prestigieuse entre toutes, du moins dans le royaume de Kirkwall et pour une part dans le Fellendar.

### Les Ateliers

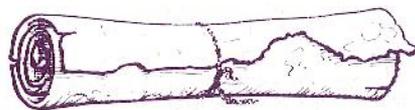
Ce qui surprend immédiatement le visiteur quand il entre dans l'atelier d'un maître-orfèvre, c'est l'ambiance qui y règne. Là, dans un local de taille moyenne et plus ou moins bien éclairé, sinon par le feu sur lequel chauffe le métal, des compagnons (une dizaine), œuvrent sans relâche. Ils repoussent, battent, forgent, cisèlent, gravent, découpent avec amour, les métaux précieux que sont l'or et l'argent.

Les objets d'art qui en résultent sont beaucoup plus divers qu'on ne pense et généralement d'une facture exceptionnelle. Devant vos yeux se forment peu à peu des boucles de ceinture ou des fibules (ancêtres de l'épingle à nourrice) ciselées servant à agraffer les vêtements. Un peu plus loin, ce sont des gobelets magnifiquement décorés. Ailleurs, l'orfèvrerie se marie avec la joaillerie pour donner de très beaux bracelets et colliers destinés à être portés par les plus belles du royaume. Parfois, c'est avec l'armurerie que la rencontre s'opère afin de parer de l'éclat doré la garde d'une dague ou d'une épée. Les fourreaux ne sont pas en reste car le cuir est souvent tendu par des pièces d'argent aux motifs exécutés de main de maître.

Cela ne s'arrête pas là ! Avec un peu de chance, il est possible d'entrevoir des réalisations encore plus ambitieuses,

comme des chandeliers ou des aiguères ouvragées. Plus surprenante encore est la création d'une reliure de grimoire en or dans laquelle l'orfèvre enchâsse, pour embellir l'ensemble, des pierres aux plus belles couleurs. Enfin, de temps en temps, de véritables sculptures en bas-relief voient le jour afin de décorer l'autel d'un temple ou les portes d'un palais.

Tous ces ouvrages sont partagés entre les compagnons-orfèvres qui sont chacun spécialisés dans certaines techniques ou réalisations. Celui qui travaille l'argent ne touche pas à l'or. Le forgeron est différent du ciseleur, le repousseur n'est pas un graveur. Il existe donc entre les artisans une complémentarité et une hiérarchie dues aux différentes techniques. Seul le maître-orfèvre, propriétaire de l'atelier, a une connaissance complète de son art. Il supervise tous les travaux, les corrige et en assure la conception. C'est un grand artiste responsable de toute la production sortant de l'atelier.



### La Condition des Compagnons-Orfèvres au Sein de la Guilde

Après discussions avec quelques compagnons, il apparaît qu'un artisan indépendant n'a pas le droit de travailler à Nerrulken. Chacun, pour exercer, doit rentrer au service d'un atelier dirigé par un maître. Du même coup, le compagnon-orfèvre est alors inscrit dans la guilde. Celle-ci, par l'intermédiaire du maître, se charge de lui trouver un logis, de lui assurer un minimum de nourriture ainsi qu'un petit salaire. Si l'artisan a des problèmes, la guilde tentera de les aplanir. Aussi a-t-elle eu parfois à intervenir auprès des autorités de la cité pour régler des poursuites judiciaires plus ou moins à l'amiable. En contrepartie de cette sécurité, les compagnons doivent obéissance à leur maître et assurer un travail régulier pendant les jours ouvrables. Heureusement pour eux, les diverses fêtes religieuses égrennent dans l'année plusieurs jours chômés.

### Les Maîtres-Orfèvres

Ils sont les piliers de la guilde. Leur maîtrise leur donne, à eux seuls, le droit d'ouvrir un atelier et de siéger au conseil qui assure la gestion de la corporation. Cette assemblée est présidée par un grand maître élu à vie par ses collègues. C'est parmi les membres du conseil que sont choisis les représentants des orfèvres quand il faut discuter d'un problème avec les autorités de la ville.

Les maîtres-orfèvres sont, sans nul doute, des notables dans la cité. Les riches vêtements qu'ils portent lors des processions religieuses regroupant marchands et artisans ne peuvent que nous le confirmer. Il n'est d'ailleurs pas rare de retrouver plusieurs d'entre eux au conseil municipal qui s'occupe du gouvernement interne de Nerrulken :

ravitaillement, guet de justice, voirie etc (les relations avec le reste du district regardent le représentant de Mandar Kendek). Bien plus, le Bourgmestre à la tête de ce conseil de cité est souvent l'un d'entre eux. Je vous laisse conclure de l'importance de la guilde à Nerrulken.

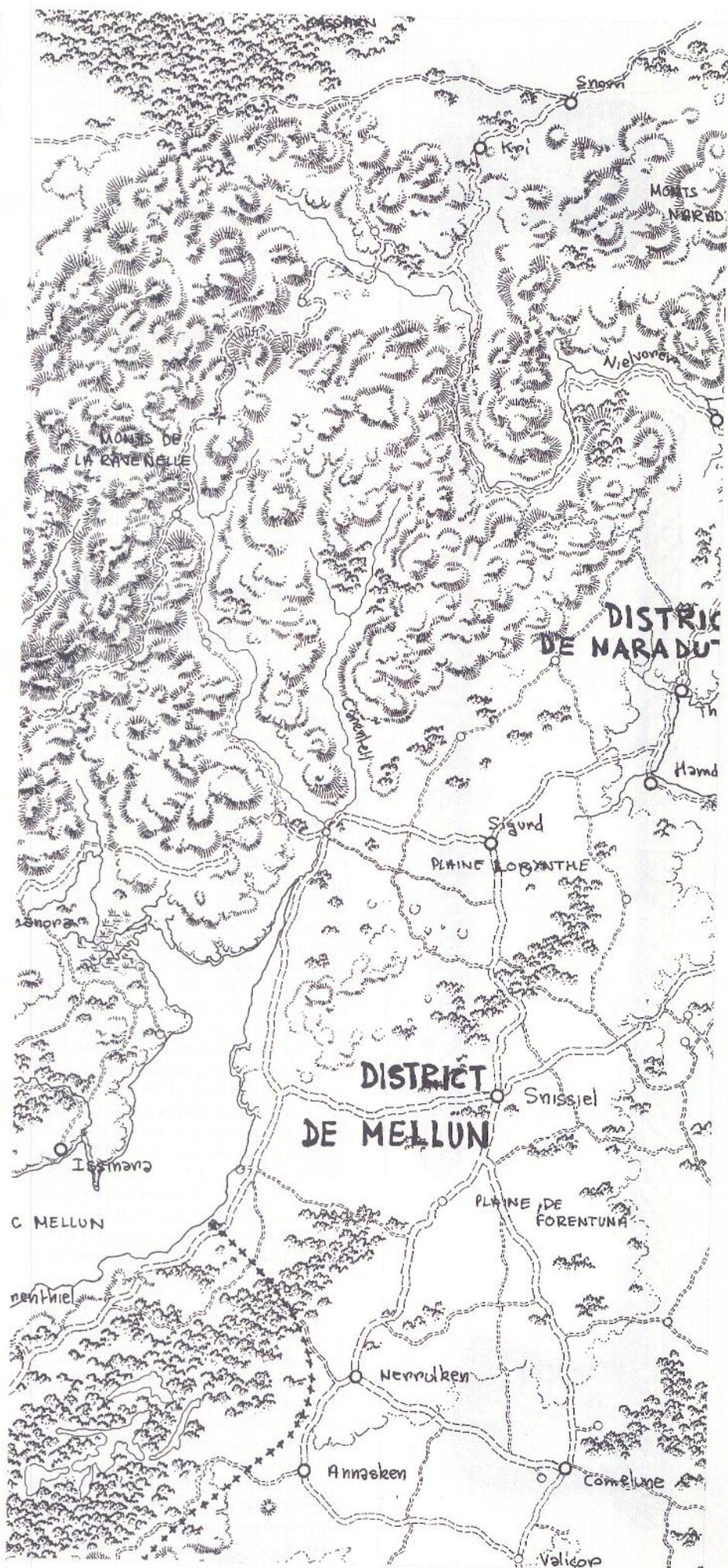
## Le Rêve ? Devenir Maître-Orfèvre !

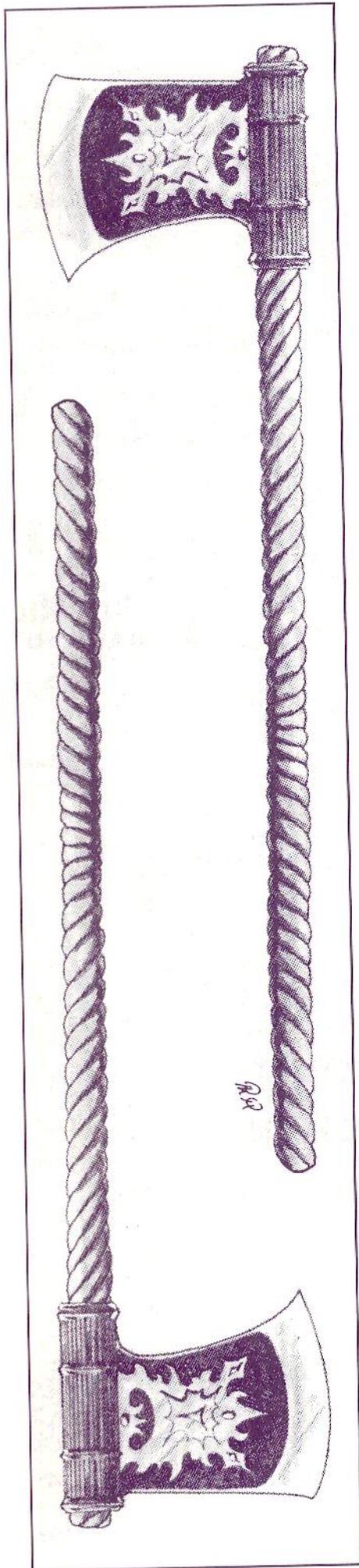
Cela ne semble pas facile. Déjà, il n'est pas question d'accueillir des étrangers. Il faut donc se former dans un atelier de Nerrulken et y résider depuis plusieurs années. Ainsi, un compagnon-orfèvre, comme nous l'avons déjà dit, n'accomplira toujours qu'une partie du travail liée à certaines techniques. Toutefois, au fil du temps, il pourra changer et passer petit à petit par les diverses pratiques de l'orfèvrerie. Cela le fera progresser dans la hiérarchie des compagnons et lorsqu'il aura atteint le haut de celle-ci, il pourra réaliser avec l'accord de son maître un chef-d'œuvre afin de prouver à la guilde ses capacités. Si son ouvrage est jugé recevable, la voie de la maîtrise lui est ouverte. Il ne lui restera plus qu'à payer une taxe d'inscription et à prêter le serment de respecter les statuts de la corporation. Dès lors il sera maître-orfèvre à part entière et aura le droit d'ouvrir un atelier.

Un tel recrutement vise, en théorie, à sélectionner les plus persévérants et les artistes les plus performants en vue de sauvegarder la qualité. En fait, je peux vous assurer que tout le système est plutôt faussé. Voulez-vous savoir pourquoi ? Il suffit de raisonner un peu pour le comprendre.

Premièrement, il est extrêmement facile pour un maître de bloquer la formation d'un compagnon ou, au contraire, d'user de passe-droit envers un autre. De plus, l'élaboration du chef-d'œuvre demande une mise de fonds (achat de métal précieux) que le salaire de l'ouvrier ne permet guère de réunir. Si cela ne suffisait pas, il y a encore la taxe d'inscription qui n'est pas des moindres. Enfin, je le sais de source sûre, les fils de maître, parce qu'ils sont directement formés par leur père, sont exemptés du chef d'œuvre. On assiste donc à de véritables dynasties qui gardent jalousement la direction des ateliers. Il faut avouer que la plupart du temps l'art de l'orfèvrerie n'en souffre pas. Toutefois, il arrive qu'un maître ne soit pas toujours à la hauteur de la réputation de son atelier.

Heureusement, le monde est si bien fait (vous ne le pensez pas ?) que certains expédients permettent de rééquilibrer quelque peu et de réinjecter du sang neuf dans une structure qui, sinon,





serait vouée à la sclérose. Il est arrivé plus d'une fois qu'un maître-orfèvre meure sans héritier mâle, voire sans héritier du tout. Dans le premier cas, le maître a souvent pris la précaution de former lui-même l'un de ses compagnons et de le parrainer pour qu'il acquière sa maîtrise. Une fois cela fait, le nouveau maître épouse l'une des filles de son patron et assure la succession. Dans le second cas, c'est la veuve qui, pour permettre la continuité, se marie en seconde noce avec le compagnon le plus expérimenté de son ancien époux. Il assurera la gestion de l'atelier sous le parrainage d'un maître, ami de la famille, jusqu'à ce qu'il ait effectué son chef-d'œuvre et que la situation ait été régularisée. Pourquoi toutes ces dispositions ? Tout simplement parce que les femmes peuvent travailler à l'atelier mais qu'un maître féminin serait encore assez mal vu dans la guilde. Par contre, l'influence des femmes sur leur mari reste, comme partout, non négligeable.

## La Puissance de la Guilde

La force de la guilde réside dans ses statuts qui font d'elle un groupe soudé, lequel possède une influence dans les affaires que n'a pas un simple individu. Ce n'est donc pas pour rien que chaque maître doit prêter le serment de respecter les statuts. Il en va de la stabilité même de la corporation.

Pour simplifier, les statuts empêchent toute concurrence. En premier lieu cela concerne l'approvisionnement en métaux précieux. Depuis fort longtemps, la guilde a passé des accords avec des mines situées dans les monts Tissnar. C'est elle qui achète les stocks de matière première et les redistribue aux ateliers selon un prix fixe et d'une manière aussi équitable que possible. Les maîtres se sont engagés à ne jamais traiter directement. Il est donc impossible de voir un maître offrir un paiement supérieur en vue de raffler de grandes quantités d'or ou d'argent, au détriment des autres. Cette situation convient à tous. L'absence de rivalité entre les ateliers permet à la guilde d'y obtenir un prix d'achat assez bas tandis que la mine s'y retrouve par l'assurance d'une clientèle sûre et régulière.

L'absence de concurrence apparaît surtout au niveau de la vente. Déjà la guilde contrôle tous les points de vente de la cité puisqu'ils se confondent avec les ateliers. En aucun cas une échoppe ne peut s'ouvrir sans atelier et l'opposition avec des producteurs étrangers est ainsi jugulée. Enfin, la rivalité entre les maîtres n'existe pas. La même pièce d'orfèvrerie placée dans deux ateliers différents gardera toujours le même prix. La guilde a instauré un barème

tenant compte du type d'ouvrage et de la qualité d'exécution de celui-ci, qui est rigoureusement respecté. Le but avoué est d'attribuer à chaque œuvre d'art son juste prix en accord avec la valeur de ses matériaux et la qualité artistique de sa réalisation. En fait, cela permet de pratiquer des tarifs élevés que ne remet en cause aucune guerre de prix, laquelle selon la guilde risquerait de nuire à la réputation des orfèvres de Nerrulken.

En conclusion, c'est grâce à toute l'organisation que je viens de vous décrire que le corps des orfèvres à Nerrulken est dans la possibilité d'assurer une production prestigieuse appréciée par les plus grands (normal ! Ils sont souvent les seuls à pouvoir se l'offrir !). Cependant, tout ce que je vous ai dévoilé n'est qu'un pâle reflet. Si vous avez l'occasion, entre deux aventures, passez par Nerrulken pour visiter un atelier et discuter avec un maître-orfèvre. Vous serez toujours bien reçu, surtout si votre bourse est pleine. Quant à moi, que vais-je faire maintenant ? Il paraît que les rives du lac Mellùn sont des plus pittoresques. Peut-être aurons-nous la chance de nous y rencontrer de nouveau ? Qui sait ?

## Pour MJ en Manque d'Imagination

1 - Plusieurs femmes ont été assassinées à Nerrulken par un tueur-fou. Un compagnon-orfèvre est accusé. Son maître croit en son innocence et demande aux personnages, qui sont des amis, d'enquêter.

2 - Les personnages connaissent un compagnon-orfèvre en passe de devenir maître et d'épouser la fille de son patron. Cependant, un vol d'or a lieu dans l'atelier et tout semble accuser leur ami. Qui veut casser la carrière de celui-ci ? C'est là ce qu'il faut découvrir.

3 - Un maître-orfèvre, membre du conseil municipal, est assassiné. Un autre maître, craignant pour sa vie, demande aux personnages, qui sont de ses amis d'enquêter.

**Roger BARNOUD**