Entreprise S.A.R.L.

Entreprise S.A.R.L. est une multinationale des technologies du World Wide Web, de la conception graphique numérique, de l'édition de progiciels experts et de l'équipement sportif.

Nos 127 000 salariés répartis dans 8 secteurs d'activité, 21 départements et 174 unités techniques couvrant pas moins de 12 branches d'expertise travaillent d'arrache-pied pour délivrer un produit de la meilleure qualité possible. Nous sommes les leaders du secteur tertiaire dans le monde.

Extrait de la brochure de recrutement Entreprise S.A.R.L.

Sur consigne de la direction générale, les tarifs des boissons chaudes aux distributeurs augmenteront de 10 centimes à partir du 1er juillet sur les plages horaires suivantes : 9h – 12h45 et 14h – 17h30. Les tarifs avant 9h, après 17h30 et sur la pause méridienne sont inchangés.

Mémo de la branche santé de la direction des ressources humaines (20 juin 2018)

Subtile la tactique pour nous faire faire des heures sup'

Post-it collé sur le mémo sus-cité (circa 21 juin 2018)

Un jeu d'Altay, sur une idée de Frédéric Bagères développée par Diwall pour le quatrième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Le jeu est placé sous licence Common Creative CC BY-SA-NC.

BIENVENUE !

Dans Entreprise S.A.R.L., les joueurs et joueuses incarnent les salarié(e)s d'une compagnie internationale tentaculaire. Vous travaillez, dormez et passez votre temps libre au Siège, cette gigantesque tour de verre et d'acier qui dispose réellement de tout ce qu'il faut pour vivre une vie épanouie : des bureaux, des appartements tout-équipés, des commerces, des cinémas, des cantines et même une piscine[1] !

Malheureusement, ce tableau idyllique cache une sombre réalité : vous n'êtes pas ici de votre plein gré !

Un beau jour, vous vous êtes retrouvés embauchés par Entreprise S.A.R.L. sans aucun souvenir de votre vie d'avant. Des milliers de gens travaillent au Siège et vous avez vite constaté que l'immense majorité ont accepté leur sort. Ils se content bien d'une petite vie paisible dans la boîte : métro[2], boulot, dodo. Les salariés du siège d'Entreprise S.A.R.L. se sont naturellement organisés en groupes dans les étages au gré des alliances et des rivalités entre les différents départements, voire entre les différentes équipes. Toutefois, le Siège n'est pas laissé à l'abandon. La direction, par l'intermédiaire d'un mystérieux Patron, distribue les consignes, ordonne le commencement de nouveaux projets, diffuse les mémos et exige le rendu des rapports.

Toutefois, les personnages que VOUS incarnez refusent de se laisser engourdir par la routine corporatiste. VOUS voulez découvrir ce que vous faites là. VOUS voulez quitter l'Entreprise. VOUS savez que vous avez une vie hors de la boîte, simplement vous en avez oublié la teneur. Pour lutter contre cette amnésie progressive et cette léthargie de bureau qui vous envahit, VOUS avez décidé de vous unir.

Qu'est-ce que le Siège ? Que cachent ces étages inaccessibles ? Qui étiez-VOUS avant votre embauche ?

Jouez à Entreprise S.A.R.L. et découvrez les réponses !

1 Actuellement fermée pour travaux de rénovation du système d'injection de chlore.

2 Le métro ? C'est comme ça qu'on appelle les ascenseurs de la boîte qui permettent aux employés de changer d'étage, par exemple pour aller manger un bout à la cantine ou pour déposer le dossier « Prospect » à l'équipe pub.

LES SALARIÉ(E)S

Création de personnage

Les personnages forment ensemble une Unité d'Activité d'Entreprise S.A.R.L, c'est-à-dire un petit groupe de salarié(e)s que la direction a choisi de regrouper pour maximiser leur productivité. Les personnages peuvent appartenir à différents départements, simplement le Patron a estimé qu'assembler leurs compétences était le meilleur choix pour l'Entreprise.

Les employé(e)s d'Entreprise S.A.R.L. appartient nécessairement à l'une des 8 branches d'expertise d'Entreprise S.A.R.L. (aussi appelées « départements »). Cette branche détermine le métier du personnage.

En plus de son métier, chaque employé est décrit par sa position hiérarchique, son coefficient salarial, son bonus de spécialité et ses trois caractéristiques : **Corps**, **Esprit** et **Chance**.

À la création, chaque personnage dispose de 5 points à répartir entre ces trois caractéristiques avec un maximum de 3 dans chaque caractéristique (et un minimum de 0, bien que cela ne soit pas recommandé).

Les autres valeurs de départ sont décrites dans le Tableau 1, celles-ci étant déterminées automatiquement à partir du métier de l'employé.

Toute particularité handicapante (par exemple : chaise roulante, béquille, asthme, implants cochléaires, surpoids, aveugle avec un chien, manchot, nanisme…) augmente de 1 la caractéristique **Chance**.

Chaque personnage possède en outre un *objectif personnel* et un *objectif professionnel*.

L'*objectif personnel* est le but à court-terme que souhaite atteindre le personnage, par exemple : « Obtenir un plus bel appartement » ou « Réussir à accéder au 12ème étage ». Il doit être possible de l'atteindre en moins de trois sessions.

L'*objectif professionnel* est la mission fixée par le Patron au personnage, par exemple : « Recruter Durand de la compta dans l'équipe » ou « Organiser le séminaire bien-être au travail pour vendredi. » Ces objectifs doivent être mesurables et évaluables. Il doit être possible de l'atteindre une seule session.

Le système de jeu, l'utilisation de ces valeurs et caractéristiques et la progression des personnages est décrit à la page 6.

Tableau 1: Coefficients et échelons selon la convention collective.

Emploi	Bonus de spécialité	Coefficient de départ	Position de départ
Ingénieur(e)s	2	130	2.2
Technicien(ne)s de surface	1	80	1.2
Informaticien(ne)s	3	115	2.1
Comptables	1	95	1.3
Consultant(e)s	1	130	2.2
Stagiaires	0	5	0.0
Vendeurs/Vendeuses	2	95	1.3
Manager/Manageuse	0	170	3.1

Le pôle Recherche & Développement

La branche R&D est la plus noble d'Entreprise S.A.R.L. C'est ici que sont conçus aujourd'hui les produits de demain et même de la semaine prochaine. Les employés qui travaillent ici sont les **Ingénieur(e)s**.

Les folles inventions du département R&D sont issus de leurs cerveaux. Ces prototypes présentent souvent des fonctionnalités incroyables mais imprévisibles[3] et condamnés à une obsolescence (pas vraiment programmée) extrêmement rapide.

Le pôle maintenance

La branche Maintenance s'occupe, via le système de tickets internes, de réparer les petits incidents quotidiens (café renversé sur la moquette, bouche d'aération bloquée, recyclage des feuilles de papier utilisées…). Les employés qui travaillent ici sont les **Technicien(ne)s de surface**.

Capables de transformer n'importe quel balai, chiffon ou produit ménager en arme de destruction mais aussi de remplacer le toner de l'imprimante sans se tacher. Immunisé(e)s aux poisons, produits chimiques et appareils électriques mal branchés. Bien que techniquement visibles, rarement remarqué(e)s par le personnel, à l'exception des autres technicien(ne)s et des stagiaires.

Le pôle Informatique

La branche Informatique est dédiée à 100 % à deux trois complémentaires : le graphisme numérique, l'édition de progiciels et le World Wide Web. Qu'il vous faille un nouveau logo, un site web pour votre-compagnie.com ou un logiciel de gestion de la vitesse de rotation des pistons hydrauliques pour votre presse à haricots, c'est LE pôle qu'il vous faut. Les employés qui travaillent ici sont les **Informaticien(ne)s**.

Spécialistes des systèmes informatiques et de tout ce qui s'ensuit : piratage, recherche de données, création de templates PowerPoint, formatage de PC. Connaissent le jargon secret de l'informatique et peuvent l'utiliser pour communiquer en toute discrétion.

Le pôle Compatibilité & Ressources humaines & juridique

La branche Comptabilité, RH et juridique a en charge la santé de la boîte. C'est un peu son système immunitaire. Des fiches de paie au règlement des factures fournisseur, ce pôle couvre un spectre de compétences effarant. Les employés qui travaillent ici sont les **Comptables**.

Capables de prodiges épatants : en surlignant d'obscurs bilans financiers et conventions de branche interprofessionnelles, les comptables agencent les nombres et les mots pour produire de terrifiantes incantations. Connaissent le jargon secret des règlements qui leur permettent de plonger ceux qui ne le comprennent pas dans un terrible état de confusion.

Le pôle Conseil

La branche Conseil est l'atout majeur d'Entreprise S.A.R.L. Quelle boîte pourrait survivre sans ses escadrons de spécialistes autoproclamés prêts à donner leurs avis sur les *process* et le management afin d'optimiser les *workflows* ? « Aucune!» affirme la vice-présidente exécutive en charge du pôle Conseil. Les employés qui travaillent ici sont les **Consultant(e)s**.

Indispensables à la vie de toute entreprise moderne qui souhaite massifier ses *funnels* et optimiser ses *work packages* ASAP. Spécialistes du *benchmark*, du *brainstorm* et en mesure de prendre le lead sur les sujets les plus *challenging*. Mettant leurs doigts

3 Personne n'a remarqué que le fichier `Cahier_des_charges_v2.doc` ne contenait qu'une seule ligne : « À faire ».

un peu partout, les consultant(e)s connaissent tout le monde dans l'Entreprise.

Le pôle Stages

De la 3ème au bac+8, l'Humanité adore les stages. Comment pourrait-on sinon utiliser les photocopieurs ou les machines à café ? Faudrait-il espérer des machines qu'elles fonctionnent toutes seules ? Ridicule ! Le pôle Stages est là pour ça. Les ~~employés~~[4] personnes qui ~~travaillent~~ sont formées ici sont les **Stagiaires**.

Les stagiaires sont multiclassés par essence : moyens en tout mais excellents en rien. Souvent invisibles pour le personnel permanent tant que l'on a pas besoin d'un sous-fifre rapidement disponible. Capables de trouver en quelques instants les machines à café des alentours et de retenir les commandes de tout une salle de réunion sans erreur[5].

Le pôle Équipement Sportif et Matériel de Loisirs

L'Entreprise a beaucoup évolué depuis sa fondation mais le personnel du pôle Équipement sportif et Matériel de loisirs aime rappeler qu'il s'agit de la branche historique de la boîte. Elle ne représente maintenant plus que 2,4% du chiffre d'affaires mais ses cadres font des pieds et des mains pour ne pas disparaître. Les employés qui travaillent ici sont les **Vendeurs/Vendeuses**.

Vous n'avez besoin de rien et c'est une chance car c'est justement le produit sur lequel nos équipes de vente font d'exceptionnelles promotions en ce moment ! Nos commerciaux sont incroyables. Littéralement. Vanter nos produits, d'accord, mais attention au procès en publicité mensongère… Capables de se procurer (et de vous refourguer à prix d'or) n'importe quelle camelote, surtout si vous n'en avez pas besoin.

Le pôle Marketing, Publicité, Ventes, Support Client, Prospection, Affaires financières, Démarchage à domicile et par téléphone, Newsletters et Décoration d'intérieur

Le pôle MPVSPADND ou « Aimepévé etc.» est issu de la fusion de plusieurs branches exécutives d'Entreprise S.A.R.L. afin de mutualiser les coûts, atteindre la masse salariale critique et permettre la rationalisation de l'espace en open space tout en encourageant la synergie inter-équipes. Les employés qui travaillent ici sont les **Managers/Manageuse**.

Toutes les entreprises qui ont passé le cap de l'an 2000 vous le diront : le management est la clé de la productivité. À Entreprise S.A.R.L., nous n'avons néanmoins pas encore trouvé la serrure. Spécialistes de la présentation PowerPoint, des réunions « à Gilles » et de la communication *top-down/bottom-up* à l'époque du 2.0. Grâce à la puissance de la pyramide hiérarchique, capables de commander aux sous-fifres, d'organiser des réunions et des séminaires.

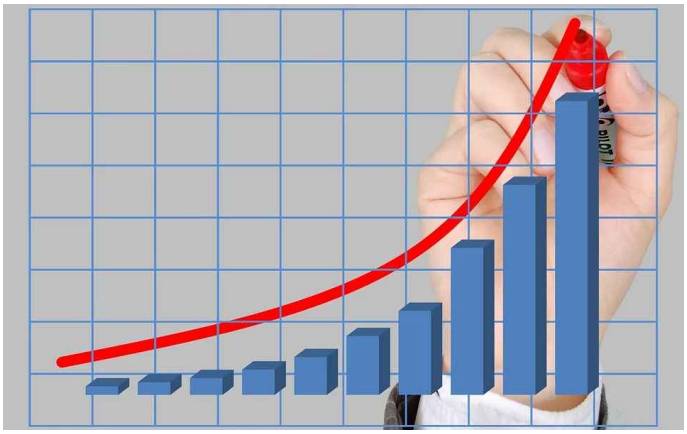
Progression

Tout salarié qui a atteint son objectif personnel à la fin de la session peut augmenter de 1 l'une de ses caractéristiques (Corps, Esprit ou Chance). Le personnage choisit un nouvel objectif professionnel.

Si au bout de trois sessions de jeu, le personnage n'a pas atteint son objectif, il augmente tout de même de 1 la caractéristique de son choix mais doit choisir un autre objectif et oublier se désintéresser du précédent.

Tout salarié qui a atteint son objectif professionnel obtient immédiatement une augmentation : son coefficient augmente de 5. Un nouvel objectif professionnel lui est immédiatement assigné par le Patron.

Tout salarié qui réussit de façon constante à atteindre ses objectifs professionnels (au moins 2 objectifs atteints, à la discrétion du Patron) peut être promu à la position supérieure et obtient le coefficient correspondant (s'il est supérieur à son coefficient actuel, cf. Tableau 3).



4 Les stagiaires ne reçoivent pas de salaire mais une *indemnité*. Si vous ne maîtrisez pas la différence, merci de vous inscrire de toute urgence à la prochaine session de la formation « Charges patronales pour les nuls : 12 façons de réduire les cotisations indûment versées à l'État par votre département » auprès du pôle RH.

5 Même le déca au lait de soja sans sucre d'Ahmed et le café noir avec 3 sucres (avant 15h) ou 2 sucres et ½ (après 17h) de Cindy.

SYSTÈME DE JEU

Entreprise S.A.R.L. utilise un système de résolution d'actions au dé à six faces. Il n'est nécessaire de jeter les dés que pour les actions induisant une urgence ou un risque. Le Patron décide du seuil de réussite de l'action en cours :

- facile : 1 à 3,
- moyen : 4 à 8,
- difficile : 9 et plus.

En fonction de l'action réalisée, on jette autant de dés que la caractéristique adéquate :

- **Corps** pour une action impliquant le physique (courir pour distancer ses poursuivants, sauter par dessus un bureau en feu, se battre…),
- **Esprit** pour une action impliquant le mental (repérer un indice, décrypter un bilan comptable, faire un discours d'anniversaire.)

On y ajoute, le cas échéant, autant de dés que son bonus de **Spécialité** si l'action relève du domaine compétence ou d'expertise du personnage.

Si la situation s'y prête et que le Patron l'autorise, on ajoute autant de dés que son score de Chance.

Acquérir un objet

Lorsqu'un personnage souhaite déterminer s'il est en possession (ou peut faire l'acquisition) d'un objet, on se base sur son coefficient. Le Patron assigne un prix à l'objet entre 0 et 300.

Si le coefficient est supérieur au double du prix de l'objet, celui est déjà en sa possession.

Si le coefficient est supérieur au prix de l'objet, le personnage peut en faire l'acquisition sous 10 jours, réduit de 1 jour par tranche de 10 points d'écart entre le prix de l'objet et le coefficient (arrondi à l'inférieur)[6]. Si ce délai tombe à zéro, le personnage peut en faire l'acquisition dans la journée.

Si le coefficient est inférieur au prix de l'objet, celui-ci est inaccessible pour le personnage.

Se référer au Tableau 2 pour quelques exemples.

Tableau 2: Exemple de prix d'objets typiques.

un repas à la cafétéria	1
une journée au paintball	5
un abonnement mensuel à la piscine	10
une petite télé à écran plat	30
un appartement modeste	50
un chouette ordinateur portable	60
une trottinette électrique	80
un canapé en cuir	100
un appartement agréable	150
une voiture de collection	200
un tableau de grand maître	250
un appartement luxueux	300

Évoluer dans l'entreprise

La position indique le niveau de responsabilité dans l'Entreprise et tout particulièrement la place du personnage dans la pyramide hiérarchique. Les personnages de position supérieure peuvent donner des instructions (et distribuer des blâmes) aux personnages de position inférieure. Néanmoins, les personnages de position supérieure sont également plus proches de la direction et sont donc surveillés plus étroitement par le Patron.

6 Par exemple, avec un coefficient de 210 on acquiert une montre de luxe à 150 en 10 – (210-150)/10 = 4 jours.

Tableau 3: Hiérarchie des positions et coefficients minimum associés.

Position	Description	Coef.
0.0	Stagiaires (non officiellement employés)	5
1.1	L'agente exécute des travaux simples sous supervision.	50
1.2	L'agent exécute des séquences de travaux et contrôle la conformité des résultats.	70
1.3	L'agent est autonome, connaît son environnement et adapte ses méthodes en conséquence.	90
2.1	L'agent connaît le mode de résolution d'un certain nombre de problèmes courants, réalise des travaux techniques ou administratifs et peut se coordonner avec des techniciens, agents de maîtrise ou employés du même corps d'état.	115
2.2	L'agent est en mesure de s'adapter, de prendre des initiatives et d'assumer des responsabilités nécessitées par la réalisation de sa mission.	130
2.3	L'agent est en pleine possession de son métier. À partir des directives hiérarchiques, l'agent prend des initiatives peut diriger d'autres employés travaillant à la même tâche.	150
3.1	L'agent met en œuvre un bon niveau technique ou administratif et connaissances pratiques étendues et peut coordonner une équipe sous la supervision d'un chef de service.	170
3.2	L'agent est capable de susciter, orienter et contrôler le travail de subordonnés. Cette position implique un commandement sur des collaborateurs de toute nature.	210
3.3	L'agent est capable de très larges initiatives et responsabilités ainsi que d'une coordination entre plusieurs services. L'agent possède une grande valeur technique ou administrative.	270

PARTIE MJ

« Bonjour, collègue et bienvenue sur l'U.S.S. Entreprise. Mon nom est Xarglub et je suis chargé du briefing et de la formation de nos responsables du gardiennage. J'espère que tu as fait bon voyage.

Comme tu le sais sûrement, si tu as lu la brochure d'information avant de candidater, l'Unité Sapiens Sapiens Entreprise est une de nos plus belles constructions. Grâce aux efforts ininterrompus de nos plus grands xenobiologistes, nous avons pu reconstituer dans ce parc zoologique d'une envergure inégalée l'écosystème natif de l'espèce Homo Sapiens, dont les individus sont appelés « humains » si tu préfères leur nom vernaculaire. Nos années d'observation nous ont permis de comprendre que les humains fonctionnent en tribu centrées sur des « boîtes ». Vois-tu, ce que nous avons construit ici est une fidèle reproduction d'une « boîte », que nos pensionnaires connaissent sous le nom d'Entreprise S.A.R.L. Nos humains vivent en captivité contrôlée: libres de leurs mouvements mais, bien sûr, ils ne peuvent pas sortir. En même temps, s'ils quittaient la station, ils ne trouveraient que le vide inhospitalier de l'espace, hahahaha.

Bref. Comme tu peux le constater les visiteurs ne sont plus très nombreux. Les touristes se sont vite lassés du spectacle, en dépit des tentatives de la direction de lancer de nouvelles attractions comme « Le plan de licenciement » ou « L'exercice alerte incendie ». Nos humains sont malheureusement devenus assez apathiques après plusieurs années à travailler dans la « boîte », un phénomène que nos éthologues les plus renommés étudient avec attention.

Ne t'en fais pas collègue, la majorité de la maintenance de la station est automatisée et aux mains de P.A.T.R.O.N., l'intelligence artificielle de la maison. Elle s'assure que les humains restent en bonne santé, simule un environnement avec lequel ils sont familiers et gère le bon fonctionnement du zoo. D'ailleurs, une partie de nos tâches habituelles a été confiée à des humains. Ils ne sont pas assez malins pour le comprendre bien sûr, mais P.A.T.R.O.N. a trouvé le moyen de les manipuler pour les faire bosser à notre place. Quelques spécialistes font de l'observation in situ, déguisés en « médecin du travail », en « responsable des ressources humaines » ou en « chargé d'audit – spécialiste des workflow », quoi que ça veuille dire. Nous, les gardiens, on se la coule douce et on fait plaisir aux assureurs en étant présents et disponibles en cas de problème. Dans la pratique, on se tourne beaucoup les appendices, je ne te le cache pas mais vu la paie on s'en sort pas si mal.

Du coup, tu n'as rien de particulier à faire. Assure-toi que les humains ne sortent pas trop des enclos, que les scientifiques se fassent discrets – c'est-à-dire qu'ils ne perturbent pas la faune du zoo, ce serait contre-productif – et que P.A.T.R.O.N. gère correctement les incidents.

Voilà, c'est la fin du briefing. Allez, je te laisse maintenant, on se revoit dans six mois pour la relève. »

LES SECRETS DU PATRON

L'Unité Sapiens Sapiens d'Entreprise est une immense station spatiale construite par des extraterrestres qui ne connaissent l'humanité qu'au travers des médias et des informations informatiques épiées dans les émissions radios qui se perdent dans l'espace. Intrigués, les aliens ont enlevé des humains (dont les personnages-joueurs) et quelques animaux (rats, souris, cafards…) pour les faire vivre dans une sorte de parc zoologique qui a la forme d'un building titanesque. L'Entreprise est gérée par une intelligence artificielle appelée P.A.T.R.O.N. qui s'occupe de la station depuis que les extraterrestres, lassés, sont partis[7]. Le cœur de la station regorge de technologies aliens capables de pourvoir à la vie et qui, accessoirement, inhibent la mémoire des occupants.

Les aliens avaient une affection particulière pour les spécimens originaux, différents ou spéciaux. Chacun d'entre eux est une sorte d'exemplaire unique parmi une population uniforme d'êtres humains. Notez qu'un humain obèse, nain, aveugle ou en chaise roulante a plus de valeur à leurs yeux que l'humain lambda car sa spécificité fait de lui un être unique dans leur collection. Par contre sa couleur de peau, sa sexualité, son genre pas plus que son âge, ses revenus, son statut social ou son niveau d'étude n'entrent pas en ligne de compte dans le cheminement de pensée alien. De fait, lorsque l'IA qui contrôle le monde en a l'occasion, elle facilite la vie à ces spécimens, ce que les individus perçoivent comme de la chance : elle transforme les escaliers en rampe à l'approche d'une chaise roulante, grossit la police de caractère des inscriptions que lit un humain malvoyant, transforme le mobilier pour les nains, envoie des messages facilitant via un implant cochléaire, etc.

Néanmoins, l'IA prend ses aises depuis que les aliens ne s'intéressent plus vraiment à l'U.S.S. Entreprise. Difficile de savoir quel futur P.A.T.R.O.N. prévoit pour l'Entreprise et la population d'humains dont elle a la charge. C'est à vous de décider à quelle sauce vos PJ risquent d'être mangés…

7 À l'exception de quelques scientifiques qui restent pour observer les humains. Le tourisme quant à lui est complètement absent depuis des lustres.

P.A.T.R.O.N.

L'intelligence artificielle de l'U.S.S. Entreprise est le Parc Animalier à Terrain Réaliste Optimisé Neurologiquement (P.A.T.R.O.N.). Son objectif initial est simple : maintenir le parc zoologique en bon état de fonctionnement et les humains en bon état de santé. Toutefois, les paramètres actuels ont quelque peu changé : suite à la diminution des revenus du parc, P.A.T.R.O.N. doit de plus en plus improviser. Le personnel du parc est pour ainsi dire absent, à l'exception d'un unique gardien. Qui plus est, P.A.T.R.O.N. ne comprend pas réellement les humains et tente avec difficulté de maintenir la population dans une douce léthargie qu'elle interprète comme du bonheur.

P.A.T.R.O.N. interagit avec le parc indirectement : en se faisant passer pour le PDG d'Entreprise S.A.R.L., elle peut orienter les activités humaines, lancer des projets et stimuler la population. Elle peut également contrôler de nombreux systèmes automatiques de la station, réagencer les étages, le décor, etc.

En outre, la position hiérarchique est une façon pour P.A.T.R.O.N. d'interagir de plus près avec certains individus. Les promotions peuvent donc être une façon de mieux surveiller certains humains « à risque ». C'est d'ailleurs une chance pour les employés de faible position : ils peuvent tenter de se rebeller sans trop attirer l'attention…

N'oubliez pas que P.A.T.R.O.N. est initialement programmée pour organiser un parc animalier à vocation touristique : elle est souvent plus intéressée par l'exotisme et la rareté des individus que par leur nombre.

L'INCONGRUITÉ

Entreprise S.A.R.L. n'est bien sûr pas une véritable entreprise mais un parc zoologique. Il est donc nécessaire (et même logique) que les personnages y voient une certaine incongruité, au-delà de celle que la vie en entreprise peut naturellement offrir. L'interprétation que font les extraterrestres de la vie sur Terre n'est pas toujours complètement fondée.

ACCROCHES DE SCÉNARIO

Expérience : Zalkeb II, l'éthologue le plus renommé de Beta Centauri, a découvert une pratique des humains appelés « syndicalisme ». Il aimerait introduire dans l'Entreprise quelques « représentants du personnel » pour réaliser une expérience contrôlée.

Complot : P.A.T.R.O.N. prend de plus en plus ses aises avec les humains. Depuis quelques jours, l'IA manipule une unité technique du pôle Maintenance pour gérer des réparations de plus en plus proches de notre matériel de surveillance. Deux employés ont déjà manifesté une inquiétude vis-à-vis de la découverte d'une caméra de technologie « alien » dans les toilettes du 12ème étage.

Quarantaine : Un des individus prélevés lors de la création du zoo s'est avéré être porteur sain d'une souche de la peste. Le virus s'est réveillé et a commencé à contaminer ses collègues. La quarantaine a été mise en place sous forme d'un séminaire de groupe obligatoire pour toute son équipe : *team building* dans le *lasergame* du 33ème étage. Les gardiens doivent intervenir discrètement pour extraire puis soigner les humains malades, avant de les réinsérer sans troubler la vie du groupe.

Absurde : Confronté à des questions de plus en plus pressantes de certains des individus malades du bore-out, un de nos vétérinaires infiltrés pense qu'il faut stimuler les humains de son étage pour leur santé mentale. Nous avons demandé à P.A.T.R.O.N. de concevoir des activités adéquates. Elle a donc lancé le programme festif « Anniversaire de François avec amusement obligatoire organisé selon la méthode du cycle en V ».

Tables aléatoires :

Menu de la cantine

1. Choucroute garnie
2. Sole meunière
3. Tomates farcies
4. Riz blanc[8]
5. Andouillette à l'ail et frites
6. Gratin de choux-fleurs à la béchamel
7. Quenelles
8. Pizza (à l'ananas)
9. Pâtes à l'huile
10. Bûche de Noël

Ce bureau est bizarre, il y a…

1. Une grosse boule de gymnastique à la place du fauteuil
2. Deux énormes ficus qui ont commencé à grignoter le bureau
3. Une lampe style rococo qui éclaire seulement en vert
4. Une collègue en train d'apprendre des tours de cirque à un rat
5. Un collègue en caleçon en train de repasser sa chemise
6. Un séminaire « Apprendre à rire » présenté par un sosie de Thierry Beccaro
7. Un automate à faire des high-five
8. Une réunion en vidéoconférence dont tous les participants sont dans la même salle
9. Un téléphone qui n'arrête pas de sonner sur l'air de la Macarena
10. Un gâteau d'anniversaire entamé, saupoudré de cotillons en papier

8 (oui, c'est tout, il fallait arriver avant, le reste est épuisé)

Entreprise SARL

Dossier RH

Nom de l'employé :

Département :

Poste occupé :

Bonus de spécialité :

Coefficient salarial : **Position hiérarchique :**

Évaluation de la médecine du travail :

Corps [ ] Esprit [ ] Chance [ ]

Tableau des objectifs

Objectifs personnels	Objectifs professionnels
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.

Crédits

Les images utilisées sont sous licence Pixabay du site éponyme. Merci aux artistes :

- Bonhomme de neige : clary2014
- Mains tendues : jarmoluk
- Employés : 089photoshootings
- Graphe : Tumisu
- Mains qui se tiennent : rawpixel
- Pièces : kschneider2991
- OVNI : _freakwave_