

Schlagvück MegaCorp International

le jeu de rôle entrepreneurial-fantastique

Direction Générale

La Schlagvück MegaCorp International, ou SMI, produit tout, pour tout le monde et partout. Des écrous au conseil en recrutement, de la finance de marché au yaourt 0%, rien n'y échappe. **Vous êtes Cadre** à son QG, la Schlagvück Tower, et vous venez chaque jour faire vos preuves et tenter de grimper dans la hiérarchie de votre service.

Pour une raison ou pour une autre – qu'elle ait été maudite, qu'elle ait été construite sur un ancien cimetière indien ou que son organigramme ait atteint un seuil critique de complexité ... – la SMI est **étrange**. Des gens disparaissent ou réapparaissent, des couloirs ne donnent sur rien, des photocopieuses dévorent uniquement les experts-comptables gauchers, la moquette change inopinément de couleur, de texture ou même de matière. Personne ne semble s'en inquiéter, parce qu'après tout, **business is business** !

Vous devez donc vous débrouiller pour remplir les tâches que vous donne votre **Supérieur** – porter le dossier Smith & Smith à la compta, retrouver les clés de la caves, passer ou faire passer des entretiens de recrutement – et vous faire obéir de vos subordonnés, dans ces lieux étranges et sans véritable logique. Heureusement, vous aussi avez acquis des compétences managériale surprenantes au moment de votre embauche qui vous permettront de vous en sortir et d'atteindre votre bonus à la fin de l'année !

Comptabilité

Chaque action possède d'une **difficulté** allant de 3 à 11 : 3 pour les actions très faciles ; 7 pour les actions moyennes ; 11 pour les actions très difficiles.

Lorsqu'un Cadre tente une action, son joueur doit **lancer un dé à six faces** et additionner le résultat à la valeur de la caractéristique associée. Si le résultat est égal ou supérieur à la difficulté de l'action, elle est réussie. Sinon, elle est ratée.

Les **Concurrents** sont les dangers auxquels doivent faire face les Cadres : photocopieuses hantées, syndicalistes vampires, DRH non-euclidiens... Chaque Concurrent possède un score allant de 3 à 11 : 3 pour le stagiaire zombie, 7 pour la tempête de paperasse, 11 pour un drakkionnaire.

Chaque fois qu'un Cadre est attaqué physiquement, socialement ou occultement par un Concurrent, il doit réussir un jet de, respectivement, Agrafeuse, Cravate ou Ordi pour résister, dont la difficulté est égale au score du Concurrent. S'il rate son jet, il reçoit un **blâme** appliqué à cette caractéristique lui infligeant un malus cumulatif de 1 à tous les jets utilisant cette caractéristique. Lorsqu'un Cadre cumule 6 blâmes au total, il est viré.

Il y a deux manières de **perdre ces blâmes** : 1) Se faire bien voir en remplissant une mission : tous vos blâmes disparaissent !

2) Se faire oublier en glandant dans un coin à raison d'une heure de glande pour chaque blâme en moins. Attention à ne pas se faire prendre !

Direction financière

Chaque Cadre possède au départ 100k€. Il peut dépenser ses k€ soit pour utiliser des compétences managériales, soit pour **relancer un jet de dé** (à raison de 10k€ par relance, sachant qu'une relance peut être relancée), soit pour remercier / corrompre des Concurrents et d'autres Cadres, ou acheter du matériel particulier à la Production.

Votre Supérieur peut vous allouer des k€ supplémentaires, à chaque mission réussie ou si vous pouvez justifier l'ouverture de lignes de crédit.

Direction des Opérations

Recrutement : vous voulez entrer à la SMI ? Alors il faudra prouver que vous en valez la peine ! Vous et votre équipe devrez remplir toutes les tâches ingrates les plus dingues que vous donnera votre Supérieur, et cela en essayant de ne pas se faire avoir par les autres candidats et de briller plus que vos collègues au moment du débriefing.

Visite d'un client : vous devez faire faire le tour de la maison à un client en visite qui ignore tout de la SMI. Usines jungles, marketing féérique, compta gothique, ésotériques systèmes informatiques... Pour qu'il signe le contrat à la sortie, tout doit y passer et rien ne doit l'effrayer ! En plus il a amené sa fille, une magnifique jeune femme très curieuse...

Attention : chaque journée n'a que 10 heures et votre Supérieur est intouchable !

Direction des Ressources Humaines

Chaque Cadre dispose de trois caractéristiques valant entre 1 et 5.

Agrafeuse : actions physiques

Cravate : actions sociales

Ordi : actions intellectuelles

Chaque joueur dispose de 10 points à répartir entre ces trois caractéristiques.

Par ailleurs, chaque Cadre possède **deux compétences** managériales à définir avec le Directeur Général (ou MJ). Voici quelques exemples :

PowerPoint : en dépensant 30k€, vous pouvez créer une illusion mouvante

Excel : en prenant dix minutes pour réunir toutes les informations nécessaires, vous obtenez automatiquement 6 à votre jet de dé pour une action utilisant Ordi

Campagne publicitaire : en dépensant 30k€, vous pouvez faire croire quelque chose à une personne (sauf votre Supérieur) jusqu'à la prochaine fois où elle achète quelque chose

Code du travail : en dépensant 30k€ vous pouvez donner un ordre simple (un ou deux mots) à une personne, qui ne peut s'y soustraire

Retour sur investissement : chaque fois que vous dépensez 30k€ pour une compétence managériale ou pour relancer des jets de dé ou pour les donner à un autre joueur qui les utilise immédiatement, vous gagnez 10k€

Fils à papa : vous commencez avec 40k€ de plus

Production : en dépensant 10k€ vous pouvez obtenir un objet manufacturé de votre choix, mais pas un objet particulier comme les clés de la cave ou le dossier Smith & Smith

Lèche-botte : contre 20k€, vous pouvez ôter un de vos blâmes ou celui d'un autre Cadre

Rail de coke : contre 30k€, vous réussissez automatiquement une action utilisant Agrafeuse

J'ai un pote chez... : vous avez un bon copain dans tel ou tel service et justement, il vous en doit un, de service

Histoire de cul : en réussissant un jet de Cravate difficulté 7 et en prenant une heure de votre temps, vous pouvez faire d'une personne (quel que soit son sexe, à l'exception de votre Supérieur) votre allié tout dévoué pour toute la partie

Syndicaliste : en dépensant 30k€, vous pouvez rameuter trois personnes qui vous aideront pendant une heure

Bourreau de travail : en passant une heure à bosser, vous gagnez 20k€

Gros diplôme : en dépensant 10k€ supplémentaire, vous pouvez utiliser n'importe quel autre compétence managériale

Langage d'expert : en réussissant un jet d'Ordi difficulté 7, vous pouvez embrouiller quelqu'un pendant 10 minutes

Fournisseurs

Le guide de la survie en entreprise, Manu Larcenet
<http://fullrpgalchemist.canalblog.com>

Fabien Hildwein – 02/03/2009