

LE LEXIQUE SECRET DE
LA 3ÈME DIMENSION

KEEP
CALM

*et
sois le boss!*



Sommaire

Introduction : la naissance du Héros

Avant de partir à l'aventure, choisis ton essence et la forme de ton royaume (EI vs société).

NIVEAU 1 : la boussole du Nord

Objectif : tracer ta route avant de partir.

- Exploration : étude de marché, veille, SWOT
- Plan de bataille : business model, positionnement, objectifs SMART
- Inventaire : besoins, investissement, prévisionnel, budget
- Tableau de bord : CA, marge, résultat, ROI, contrôle de gestion

NIVEAU 2 : le parchemin des lois

Objectif : maîtriser l'administratif sans cachot.

- Identité officielle : statuts, domiciliation, Kbis, SIRET
- Pactes : contrats, facture, comptabilité
- Tributs : TVA, URSSAF, CFE, SIE
- Grand bilan : comptes annuels, bilan, compte de résultat

NIVEAU 3 : la bourse enchantée

Objectif : remplir le coffre et survivre.

- Flux : trésorerie, cashflow, BFR
- Performance : charges, EBE, résultat d'exploitation, amortissement
- Anticipation : trésorerie prévisionnelle, plan de tréso, CAF, factoring, impayé
- Dette : emprunt vs prêt, échéance, capital restant dû

NIVEAU 4 : l'énergie du Héros

Objectif : te protéger & recruter ta guilde.

- Protection perso : cotisations, mutuelle
- Recrutement : DPAE, onboarding
- Coûts sociaux : cotisations vs charges
- Diplomatie : formation, clients

NIVEAU 5 : le bouclier de protection

Objectif : anticiper les tempêtes.

- Cadre légal : compliance, RGPD, audit
- Actifs : RC, sauvegarde, cyber
- Périls : risques juridiques/financiers
- Urgences : plan crise, cessation paiement

ÉPILOGUE : ton choix de destin

Introduction : la naissance du Héros

Avant de partir à l'aventure, tu dois choisir quelle forme tu vas incarner dans ce monde.

Phase 1 : ton essence juridique

Es-tu un héros solitaire ou une entité mystique ?

Personne physique vs personne morale

- **En jeu** : le Héros (toi) face à la Couronne (l'entité). C'est la distinction entre ton corps de chair et de sang et l'esprit invisible de ton royaume.
- **Dans la vraie vie** : toi en tant qu'individu face à ta société qui possède sa propre identité légale, distincte de la tienne (personne morale).

Phase 2 : la forme du royaume

Comment ton pouvoir est-il structuré ?

- **Entreprise (entreprise individuelle / EI)**
 - **En jeu** : le royaume que tu fondes en ton nom propre. Toi et le royaume ne faites qu'un : si le château brûle, c'est ta propre cape qui prend feu.
 - **Dans la vraie vie** : une activité où tes biens personnels et professionnels sont juridiquement liés. Tu es le seul maître à bord et le seul responsable. Même si c'est moins vrai depuis 2022.
- **Société (EURL, SARL, SAS, etc.)**
 - **En jeu** : le royaume devient une entité officielle, avec son propre sceau, reconnue par le Conseil des sages. Si le royaume a des dettes, tes coffres personnels sont (généralement) protégés par une muraille magique.
 - **Dans la vraie vie** : une personne morale distincte de toi. Elle possède son propre patrimoine et ses propres règles de fonctionnement.

Phase 3 : le trésor et la propriété

Avec quoi commences-tu et à qui appartient le château ?

- **Capital social** (pour les sociétés)
 - **En jeu** : le trésor que tu déposes dans le coffre au moment où tu commences le jeu. C'est l'or qui donne sa puissance de départ au royaume.
 - **Dans la vraie vie** : la somme d'argent ou de biens apportée à la création d'une société. Elle figure sur tous tes parchemins officiels pour prouver ta solidité.
- **Titres de propriété (parts sociales / actions)**
 - **En jeu** : les parchemins scellés prouvant que tu possèdes un morceau du château. Si tu partages ces parchemins avec d'autres, ils deviennent tes co-seigneurs.

- **Dans la vraie vie** : les titres qui définissent ton niveau de propriété et ton pouvoir de décision (parts pour une SARL/EURL, actions pour une SAS/SA).

Note du maître de guildes : choisir entre entreprise et société est ta première quête critique. C'est elle qui détermine si tu gardes tout l'or pour toi ou si tu construis une structure capable d'accueillir d'autres héros plus tard.



NIVEAU 1 : la boussole du Nord

Objectif : tracer ta route et préparer ton inventaire avant de partir.



Phase A : l'exploration du territoire

Avant de bâtir, on regarde où on pose les pieds.

- **Étude de marché**
 - **En jeu** : l'exploration du territoire et des villages voisins pour savoir ce que les paysans désirent vraiment avant de charger ton convoi.
 - **Dans la vraie vie** : l'analyse de ton secteur, de la demande et des attentes de tes futurs clients pour valider que ton offre a sa place.
- **Veille concurrentielle**
 - **En jeu** : l'observation discrète des autres guildes pour ne pas te laisser surprendre par leurs nouvelles techniques de combat.
 - **Dans la vraie vie** : la surveillance de ce que font tes concurrents pour rester compétitif et innovant.
- **SWOT**
 - **En jeu** : le miroir magique de vérité qui révèle tes propres pouvoirs et tes failles, mais aussi les opportunités de butin et les menaces de tempête à l'horizon.
 - **Dans la vraie vie** : un outil d'analyse stratégique qui liste tes **F**orces, **F**aiblesses, **O**pportunités et **M**enaces (acronyme anglais).



Phase B : le plan de bataille

Maintenant que tu connais le terrain, comment vas-tu gagner ?

- **Business Model**
 - **En jeu** : la carte aux trésors qui explique comment ton royaume trouve son or. C'est la recette de ta potion de richesse.
 - **Dans la vraie vie** : la logique globale qui relie ton offre, tes clients et la manière dont tu gagnes de l'argent.
 - **Pour faire ta carte facilement** :
<https://www.parcours.la3emedimension.fr/ta-carte-aux-tresors>

- **Positionnement**
 - **En jeu** : ta place unique sur la carte du monde. Es-tu le seigneur le moins cher ou celui qui a les artefacts les plus rares ?
 - **Dans la vraie vie** : la place que tu occupes dans l'esprit de tes clients par rapport à tes concurrents.

- **Stratégie commerciale**
 - **En jeu** : ton plan diplomatique pour convaincre les villageois de rejoindre ta bannière et d'acheter tes services sans avoir à lever l'épée.
 - **Dans la vraie vie** : l'ensemble des moyens que tu mets en place pour prospecter, vendre et conquérir ton marché.

- **Objectifs SMART**
 - **En jeu** : des quêtes secondaires précises : "Ramener 3 écailles de dragon avant la prochaine pleine lune".
 - **Dans la vraie vie** : des buts Spécifiques, Mesurables, Atteignables, Réalistes et Temporels.

Phase C : l'inventaire et les moyens

Combien de pièces d'or et d'alliés te faut-il pour réussir ?

- **Besoins**
 - **En jeu** : ton inventaire complet (potions, montures, alliés) avant de franchir les portes du château.
 - **Dans la vraie vie** : les ressources techniques, humaines et financières nécessaires au lancement de ton activité.

- **Investissement**
 - **En jeu** : l'achat d'un artefact légendaire (une forge magique, un grimoire rare) qui coûte cher aujourd'hui mais booste tes statistiques pour de nombreuses années.
 - **Dans la vraie vie** : une dépense importante (matériel, logiciel, formation) qui entre dans ton patrimoine pour le long terme.

- **Prévisionnel**
 - **En jeu** : la vision du devin, ce que tu penses qu'il va se passer si la quête se déroule sans accroc sur les 3 prochaines années.
 - **Dans la vraie vie** : l'estimation chiffrée de tes revenus et dépenses futurs.
 - **Pour faire ton estimation facilement** :
<https://www.parcours.la3emedimension.fr/ta-carte-aux-tresors>

- **Budget**

- **En jeu** : ta bourse de voyage : combien d'or tu alloues précisément à chaque étape de la mission pour ne pas finir à sec au milieu de la forêt.
- **Dans la vraie vie** : la répartition prévue de tes ressources financières par poste de dépense.

Phase D : le tableau de bord

Le pilotage une fois l'aventure lancée.




- **Chiffre d'affaires (CA)**

- **En jeu** : l'or total qui entre dans ta bourse quand tu vends tes potions ou tes services. C'est le volume de ton butin brut avant d'avoir payé quoi que ce soit.
- **Dans la vraie vie** : le montant total des ventes de biens ou services réalisées sur une période.

- **Marge (nette)**

- **En jeu** : ce qu'il te reste après avoir payé les ingrédients de la potion **ET** l'usure de ton chaudron, tes parchemins de formation et le temps passé à la cueillette. Si tu vends ta potion 10 pièces, mais que tout cela te coûte 8 en réalité, ta marge n'est que de 2. C'est ton véritable "gain de survie" par quête.
- **Dans la vraie vie** : la différence entre le prix de vente et le coût de revient d'un produit ou service.

- **Résultat (Le score final)**

- **En jeu** : ce qu'il reste vraiment dans ta bourse une fois que tous les monstres ont été payés (auberge, forgeron, taxes du Roi).
 -  **Positif (Bénéfice)** : Le royaume s'enrichit.
 -  **À zéro** : tu survis.
 -  **Négatif (Perte)** : tu perds de l'or... et ça pique.
- **Dans la vraie vie** : la différence entre le chiffre d'affaires et l'ensemble des charges (Résultat = CA - toutes les charges).

- **Prix de vente**

- **En jeu** : le prix auquel tu proposes ta potion au marché
- **Dans la vraie vie** : le montant facturé au client pour ton produit ou ton service.

- **ROI (retour sur investissement)**

- **En jeu** : le calcul de fin de quête pour savoir si l'or dépensé pour ton équipement t'a permis de ramener un butin proportionnellement plus grand.

- **Dans la vraie vie** : l'indicateur qui mesure la rentabilité d'une action par rapport à son coût initial.
- **Contrôle de gestion**
 - **En jeu** : les jauges de vie et de mana sur ton tableau de bord de maître de guilde pour ajuster ta vitesse avant d'affronter le boss.
 - **Dans la vraie vie** : l'analyse régulière de tes résultats pour vérifier s'ils correspondent à tes prévisions.

Récompense du niveau : quand tu te diriges avec la boussole du nord, tu n'es plus un simple voyageur, tu es un stratège. Tu sais où tu vas et comment tu vas y arriver.

NIVEAU 2 : le parchemin des lois

Objectif : maîtriser les lois et les parchemins pour éviter les cachots.

Phase A : l'identité officielle

Avant de commercer, ton royaume doit être reconnu par les autorités.

- **Statuts** (société / association)
 - **En jeu** : la constitution de ton royaume. Ce parchemin définit qui commande, comment les décisions sont prises et comment le butin est partagé.
 - **Dans la vraie vie** : l'acte juridique obligatoire qui définit les règles de fonctionnement de ta société et les pouvoirs des dirigeants.
- **Domiciliation**
 - **En jeu** : l'adresse officielle de ton château. C'est là que les messagers royaux déposent les ordres de mission et les parchemins importants.
 - **Dans la vraie vie** : le siège social de ton entreprise, c'est-à-dire son adresse administrative et juridique officielle.
- **Kbis**
 - **En jeu** : l'acte de naissance officiel de ton royaume. Sans lui, tu n'es qu'un chevalier errant sans terre.
 - **Dans la vraie vie** : le document officiel prouvant l'existence juridique de ton entreprise.
- **SIRET / SIREN**
 - **En jeu** : ton matricule unique dans le grand registre royal. C'est ton code d'identification universel.
 - **Dans la vraie vie** : l'identifiant numérique de ton entreprise auprès de l'administration.

Phase B : les pactes et échanges

Comment tu interagis légalement avec les autres héros et marchands.

- **Contrat**
 - **En jeu** : un pacte magique scellé entre deux parties. Si l'une d'elles trahit sa parole, la justice du royaume intervient pour rétablir l'équilibre.
 - **Dans la vraie vie** : un accord écrit qui définit les obligations de chacun et te protège juridiquement en cas de litige.
- **Facture**
 - **En jeu** : le parchemin scellé prouvant qu'un échange a eu lieu. Sans sceau officiel, le marchand peut prétendre qu'il ne te doit rien.
 - **Dans la vraie vie** : le document comptable obligatoire qui justifie une vente et déclenche l'obligation de payer.

Phase C : les tributs et collecteurs

L'or que tu dois partager pour garder la paix dans le Royaume.



- **TVA**
 - **En jeu** : l'or que tu collectes pour le trésor royal lors de tes ventes. Attention : tu ne fais que le garder temporairement, ce n'est pas ton butin !
 - **Dans la vraie vie** : une taxe sur la consommation que tu récoltes pour l'État et que tu lui reverses régulièrement.
- **Déclaration URSSAF**
 - **En jeu** : le tribut obligatoire que tu verses pour financer la protection sociale de tous les héros (soins, retraite, famille).
 - **Dans la vraie vie** : le calcul et le paiement des cotisations sociales qui t'ouvrent des droits à la protection.
- **CFE (cotisation foncière des entreprises)**
 - **En jeu** : le péage annuel que tu dois payer pour avoir le droit d'occuper une parcelle de terre dans le monde de l'entreprise.
 - **Dans la vraie vie** : un impôt local dû par toute entreprise, calculé selon la valeur des locaux que tu utilises. (y compris si tu exerces chez toi)
- **SIE (Service des Impôts des Entreprises)**
 - **En jeu** : le bureau des collecteurs du royaume. Ils ne sont pas toujours aimables, mais il vaut mieux être leur ami pour éviter les amendes.
 - **Dans la vraie vie** : ton interlocuteur fiscal pour la TVA, l'impôt sur les sociétés et les taxes professionnelles.

Phase D : le grand bilan

Le moment de vérité où tu montres la santé de ton royaume.

- **Comptabilité**
 - **En jeu** : le grimoire où chaque pièce d'or et chaque mouvement est consigné. Si ce grimoire est mal tenu, c'est le chaos dans ton coffre.
 - **Dans la vraie vie** : le système d'enregistrement de tous tes flux financiers, obligatoire et rigoureux.

- **Comptes annuels**
 - **En jeu** : le rapport officiel remis au conseil royal chaque année. C'est la preuve que ton aventure est gérée avec sagesse.
 - **Dans la vraie vie** : l'ensemble des documents (bilan, compte de résultat et annexe) - déposés au greffe chaque année, pour les sociétés.

- **Bilan comptable (la photo)**
 - **En jeu** : la photo de ton royaume à un instant T. On y voit ce que tu possèdes face à ce que tu dois.
 -  **À GAUCHE (actif)** : ce que tu possèdes (château, chevaux, or en coffre).
 -  **À DROITE (passif)** : ce que tu dois (dettes aux forgerons, pactes avec dragons).
 - L'équilibre est magique : tout ce que tu as vient de quelque part !
 - **Dans la vraie vie** : le tableau qui récapitule ton actif et ton passif à la clôture de l'exercice.

- **Le compte de résultat (le film de l'année)**
 - **En jeu** : le récit de tes quêtes sur les 12 derniers mois. On y voit tout l'or que tu as gagné (ton butin) et tout l'or que tu as dépensé (tes potions, ton armure, tes taxes). À la fin, le parchemin affiche le score final : **profit** (victoire) ou **perte** (défaite).
 - **Dans la vraie vie** : le document comptable qui récapitule les produits (revenus) et les charges (dépenses) d'un exercice pour déterminer si l'entreprise a réalisé un bénéfice ou une perte.

Récompense du niveau : quand tes parchemins sont en règle, les gardes du royaume te laissent passer les frontières sans t'arrêter.

NIVEAU 3 : la bourse enchantée

Objectif : garder le coffre plein et survivre aux hivers rigoureux.

Phase A : l'état du coffre et les flux

Comprendre l'or que tu possèdes et celui qui circule.

- **Trésorerie**
 - **En jeu** : l'or réel dans ton coffre ce matin. Sans lui, tu ne paies ni l'auberge, ni tes troupes.
 - **Dans la vraie vie** : le solde de ton compte bancaire disponible immédiatement.
- **Cashflow**
 - **En jeu** : le flux magique de l'or. C'est le mouvement perpétuel des pièces qui entrent (ventes) et qui sortent (achats). Si le flux sortant est plus fort, ton coffre se vide.
 - **Dans la vraie vie** : le flux de trésorerie net (différence entre encaissements et décaissements).
- **BFR (besoin en fonds de roulement)**
 - **En jeu** : le "décalage temporel du marchand". tu as déjà payé les herbes pour fabriquer les potions... mais les villageois ne te paieront qu'à la prochaine foire.
 - **Dans la vraie vie** : le décalage entre le moment où tu dépenses de l'argent et celui où tu encaisses tes ventes.

Phase B : la mesure de la force (performance)

Ton royaume est-il efficace pour générer de la richesse ?

- **Charges fixes vs variables**
 - **En jeu** : les monstres qui frappent tous les mois (loyer du château) vs ceux qui n'attaquent que si tu pars en mission (matières premières).
 - **Dans la vraie vie** : les coûts récurrents incompressibles vs les coûts liés au volume de ton activité.
- **EBE (excédent brut d'exploitation)**
 - **En jeu** : la "force brute" de ton royaume, sa capacité à créer de la richesse par lui-même avant de payer les prêtres et les rois.
 - **Dans la vraie vie** : ce qu'il te reste après avoir payé tes charges, mais avant les impôts et les frais financiers.

- **Résultat d'exploitation**
 - **En jeu** : le score de ton activité principale (la chasse aux monstres). Il indique si ton métier est rentable en soi.
 - **Dans la vraie vie** : la différence entre tes produits et tes charges liés à ton exploitation courante.

- **Amortissement**
 - **En jeu** : l'usure de ton épée légendaire. Elle perd de la valeur à chaque combat ; tu mets un peu d'or de côté chaque mois pour préparer son remplacement.
 - **Dans la vraie vie** : la répartition comptable du coût d'un investissement sur sa durée de vie.

⚠ Il y a un piège dans le royaume : résultat ≠ trésorerie

Résultat = as-tu créé de la richesse cette année ? (sur le papier)

Trésorerie = as-tu de l'or liquide dans le coffre pour payer les monstres ce mois-ci ?

Tu peux être "riche sur parchemin" et faire faillite faute d'or liquide. 😊

Phase C : anticipation et survie

Prévoir les tempêtes et gérer les trahisons.

- **Trésorerie prévisionnelle**
 - **En jeu** : la vision du devin dans sa boule de cristal. Elle t'indique si ton coffre sera plein ou vide dans trois lunes.
 - **Dans la vraie vie** : une projection de tes flux bancaires futurs pour anticiper ta solvabilité.

- **Plan de trésorerie**
 - **En jeu** : ta carte de survie mois par mois. Elle montre précisément quand arrivent les récompenses et quand tombent les taxes pour éviter une mutinerie.
 - **Dans la vraie vie** : un tableau de pilotage qui liste tes entrées et sorties d'argent prévues.

- **CAF (capacité d'autofinancement)**
 - **En jeu** : la puissance de régénération de ton royaume. C'est l'or que tu génères toi-même pour acheter de nouveaux artefacts sans rien demander à personne.
 - **Dans la vraie vie** : le surplus monétaire dégagé par ton activité pour financer tes projets ou tes dettes.

- **Factoring (affacturage)**
 - **En jeu** : vendre tes parchemins de dettes à un marchand de passage. Il te donne l'or de suite contre une commission et ira lui-même voir les débiteurs.
 - **Dans la vraie vie** : céder tes factures clients à une société spécialisée pour obtenir du cash immédiatement.

- **Impayé**
 - **En jeu** : un villageois rebelle qui a pris tes potions mais s'est enfui sans payer. Un trou direct dans ton coffre. 😞
 - **Dans la vraie vie** : une facture client non réglée qui met en péril ton équilibre.

Phase D : le pacte avec les dragons (la dette)

Gérer l'or emprunté sans se faire dévorer.

- **Emprunt vs prêt**
 - **Emprunt (toi)** : l'acte de solliciter l'aide du dragon.
 - **Prêt (le dragon)** : l'or qu'il met à ta disposition.
- **Échéance (le tribut mensuel)**
 - **En jeu** : la part de butin à rendre à chaque pleine lune, composée du **capital** (remboursement de la dette brute) et de **l'intérêt** (le prix de l'aide).
 - **Dans la vraie vie** : ta mensualité comprenant le remboursement du principal et le coût du crédit.
- **Capital restant dû**
 - **En jeu** : le poids de l'or qu'il te reste encore à rendre pour que le pacte soit rompu.
 - **Dans la vraie vie** : le montant du principal non encore remboursé à un instant T.

Phase E : le butin final

Ce qu'il te reste une fois l'aventure finie.

- **Profit (résultat net redistribuable)**
 - **En jeu** : ce qui reste dans le coffre une fois que tout le monde est payé et que tu as enfin pris ta propre part.
 - **Dans la vraie vie** : le bénéfice net réalisé sur l'exercice.
- **Dividendes (société)**
 - **En jeu** : le partage du butin avec tes alliés investisseurs en fin d'année pour les remercier de leur soutien au début de la quête.
 - **Dans la vraie vie** : la part du bénéfice distribuée aux associés ou actionnaires. C'est le revenu du capital.

Récompense du niveau : quand tu maîtrises ta bourse enchantée, tu ne crains plus les hivers. Tu transformes ton coffre en un moteur de croissance. Mieux : tu possèdes le pouvoir de l'anticipation, le bouclier le plus efficace contre le stress de l'entrepreneur

♥ NIVEAU 4 : l'énergie du Héros

Objectif : se protéger soi-même, puis recruter et soigner ses compagnons de route.

🛡️ Phase A : la protection du héros (toi d'abord)

Avant d'ouvrir les portes du château, vérifie tes propres statistiques et tes garanties.

- **Cotisations sociales de l'entrepreneur**
 - **En jeu** : ton propre tribut personnel à la "marmite de la guilde". C'est l'or que tu verses pour garantir tes propres sorts de soin et ta retraite de vieux chevalier.
 - **Dans la vraie vie** : les prélèvements calculés sur ton revenu (ou ton chiffre d'affaires) qui te permettent de bénéficier de la protection sociale.
- **URSSAF**
 - **En jeu** : les collecteurs de la guilde de la protection. Ils récupèrent l'or pour remplir la marmite commune de la solidarité.
 - **Dans la vraie vie** : l'organisme qui collecte les cotisations sociales pour financer la Sécurité sociale.
- **Mutuelle**
 - **En jeu** : la potion de soin quotidienne. Le remède qui permet de soigner tes petites blessures de chaque jour pour rester d'attaque.
 - **Dans la vraie vie** : la complémentaire santé qui complète les remboursements du Royaume (la Sécurité sociale).
- **Prévoyance**
 - **En jeu** : le bouclier magique en cas de coup dur. Si tu es gravement blessé ou incapable de combattre pendant longtemps, ce sort assure le maintien de ton niveau d'or.
 - **Dans la vraie vie** : une assurance complémentaire pour les risques lourds (invalidité, incapacité de travail longue).
- **Burnout**
 - **En jeu** : tes points de vie (PV) tombent à zéro. Le héros est pétrifié, incapable de lever son épée.
 - **Dans la vraie vie** : l'épuisement professionnel total. La priorité absolue est alors la potion de repos complet.

Phase B : l'appel aux compagnons (recrutement)

Ton royaume grandit, il est temps de constituer ta suite.

- **DPAE (déclaration préalable à l'embauche)**
 - **En jeu** : le message envoyé au grand registre avant que ton nouveau compagnon ne touche sa première épée. Sans ce message, tu es un hors-la-loi.
 - **Dans la vraie vie** : la formalité obligatoire auprès de l'URSSAF avant toute embauche.
- **Contrat de travail**
 - **En jeu** : le pacte sacré du compagnon d'armes. Ce parchemin définit la mission de chacun, son or mensuel et ses jours de repos à la taverne.
 - **Dans la vraie vie** : le document juridique qui lie l'employeur et le salarié.
- **Bénévolat**
 - **En jeu** : le chevalier errant qui accepte de t'aider sans demander d'or, par simple amitié ou pour soutenir ta noble cause.
 - **Dans la vraie vie** : une activité exercée sans rémunération, souvent au sein d'une association. Attention au risque de travail dissimulé ⚠
- **Onboarding**
 - **En jeu** : le rituel d'accueil. On remet l'équipement et les codes de la guilde au nouveau membre pour qu'il soit opérationnel.
 - **Dans la vraie vie** : le processus d'intégration pour qu'un nouveau collaborateur se sente bien.

Phase C : le tribut de l'alliance (les coûts salariaux)

Le prix à payer pour entretenir une armée.

- **Cotisations sociales vs charges sociales**
 - **En jeu** : le "tribut de solidarité" (la part du héros salarié pour ses droits) vs le "coût de l'alliance" (le poids total pour le royaume).
 - **Dans la vraie vie** : les cotisations ouvrent des droits directs (retraite, chômage), les charges désignent l'ensemble des prélèvements liés au travail.

Phase D : vie de guilde et diplomatie

Faire évoluer tes troupes et gérer les relations extérieures.

- **Formation professionnelle**
 - **En jeu** : l'augmentation des statistiques. Tu envoies tes compagnons au camp d'entraînement pour qu'ils apprennent de nouveaux sorts.
 - **Dans la vraie vie** : l'apprentissage pour monter en compétences ou s'adapter aux changements du métier.

- **Entretien annuel**
 - **En jeu** : le conseil de guilde pour faire le point sur les exploits passés et les futurs sommets à conquérir.
 - **Dans la vraie vie** : le bilan entre l'employeur et le salarié sur les objectifs et les souhaits d'évolution.
- **Gestion des clients & fidélisation**
 - **En jeu** : l'art de garder de bonnes alliances diplomatiques pour transformer des villageois de passage en compagnons de route permanents.
 - **Dans la vraie vie** : les stratégies pour suivre ses clients et créer une relation durable (CRM).
- **Conflit social**
 - **En jeu** : une mutinerie interne qui doit être réglée par la diplomatie avant qu'elle ne paralyse tout le château.
 - **Dans la vraie vie** : un désaccord collectif entre la direction et les salariés.

Récompense du niveau : quand tu es protégé et que ta guilde est solide, tu gagnes en liberté ! Tes alliés sont motivés et prêts à te suivre jusqu'aux confins du monde.

NIVEAU 5 : le bouclier de protection

Objectif : anticiper les tempêtes et les attaques de mages noirs pour assurer la survie du royaume.

Phase A : le cadre et l'éthique (la loi)

Être irréprochable face au conseil des sages pour éviter les cachots.

- **Compliance (conformité)**
 - **En jeu** : être dans les clous des lois royales. C'est l'art de prouver en permanence que ton royaume respecte scrupuleusement les codes de conduite imposés.
 - **Dans la vraie vie** : le respect volontaire des normes, des règles éthiques et des réglementations de ton secteur.
- **RGPD**
 - **En jeu** : le code d'honneur sur la protection des noms et secrets des villageois que tu croises. Interdiction de les crier sur la place publique.
 - **Dans la vraie vie** : le règlement européen sur la protection et la confidentialité des données personnelles de tes clients.

- **Audit**
 - **En jeu** : l'inspection royale. Un émissaire vient fouiller tes grimoires et compter tes pièces pour vérifier que tu ne triches pas avec les règles.
 - **Dans la vraie vie** : une expertise menée par un professionnel pour vérifier la conformité et la santé des comptes ou des processus.

Phase B : la protection des actifs (le donjon)

Sécuriser ce qui a de la valeur pour ne jamais tout perdre.

- **Assurance RC (responsabilité civile)**
 - **En jeu** : le sort de protection qui paie les dégâts si ton dragon brûle par mégarde la grange d'un voisin.
 - **Dans la vraie vie** : l'assurance qui couvre les dommages causés à des tiers dans le cadre de ton travail.
- **Sauvegarde des données**
 - **En jeu** : le cristal de mémoire du royaume. Si ton grimoire est réduit en cendres, ce cristal restaure instantanément tes secrets et tes comptes.
 - **Dans la vraie vie** : la copie de sécurité de tes fichiers sur un support externe ou cloud pour éviter une perte définitive.
- **Cyber-risques**
 - **En jeu** : les attaques de mages noirs visant à voler tes parchemins secrets ou à bloquer l'accès à ton château.
 - **Dans la vraie vie** : les tentatives de piratage, vol de données ou virus informatiques.

Phase C : la gestion des périls (les risques)

Anticiper les événements qui grippent la mécanique du royaume.

- **Risques juridiques**
 - **En jeu** : les pièges légaux. Un faux pas dans un pacte, et tu te retrouves enchaîné au tribunal pour une éternité.
 - **Dans la vraie vie** : les menaces liées à la mauvaise application des lois ou à des contrats mal ficelés.
- **Risques opérationnels**
 - **En jeu** : les incidents de parcours : ta charrette casse ou ton maître d'armes tombe malade.
 - **Dans la vraie vie** : les pertes liées à des défaillances de procédures, de personnels ou de systèmes internes.

- **Risques financiers**
 - **En jeu** : la tempête sur l'or. La valeur des pièces s'effondre, rendant le remboursement de tes dettes impossible.
 - **Dans la vraie vie** : les risques liés aux variations de taux, de change ou au manque de financements.
- **Impayés chroniques**
 - **En jeu** : les villageois rebelles. Une mutinerie de clients qui refusent de payer, affamant ainsi ton armée.
 - **Dans la vraie vie** : le cumul de factures non réglées qui pèse sur ta rentabilité et ta survie.

Phase D : l'urgence et la fin du jeu

Savoir réagir quand le pire arrive ou quand l'aventure s'arrête.

- **Plan de crise**
 - **En jeu** : le parchemin "Que faire quand tout brûle ?". Des instructions précises à suivre quand un troll attaque pour éviter de paniquer.
 - **Dans la vraie vie** : la stratégie de secours pour maintenir l'activité en cas d'événement grave (incendie, crise sanitaire).
- **Cessation de paiement (Événement de jeu)**
 - **En jeu** : "**le coffre à sec**". Tu n'as plus d'or liquide pour payer tes dettes immédiates. La quête s'arrête net jusqu'à l'intervention d'un juge.
 - **Dans la vraie vie** : l'état où l'entreprise ne peut plus faire face à son passif exigible avec son actif disponible (dépôt de bilan).
- **Cession d'activité**
 - **En jeu** : transmettre ton royaume à un nouveau seigneur ou fermer les portes proprement pour partir vers d'autres aventures.
 - **Dans la vraie vie** : la vente ou la fermeture officielle de ton entreprise.

Récompense du niveau : quand tu maîtrises le bouclier de protection, tu ne joues plus au business, tu es entrepreneur. Ton château est protégé des attaques invisibles, et tu peux dormir plus sereinement.

ÉPILOGUE : ton choix du destin

Félicitations, joueur ou joueuse !

Tu possèdes désormais le jargon de l'entrepreneuriat. Le brouillard administratif se dissipe, mais **le savoir n'est rien sans l'action**. Savoir nommer une épée est une chose, savoir la manier pour protéger son royaume en est une autre.

Deux chemins s'ouvrent désormais à toi :

1. La voie du solitaire

Tu gardes ce grimoire précieusement et tu tentes de tracer ta route seul dans le labyrinthe. C'est possible, mais c'est risqué.

2. La Quête B3D : reprends la manette 🎮

C'est le chemin de l'immersion et de la stratégie pour ceux qui ne veulent plus seulement comprendre le vocabulaire, mais piloter leur business comme un Maître du Jeu.

En **3 mois**, nous transformons ensemble ta gestion en un terrain de jeu serein pour vaincre définitivement cette fameuse "boule au ventre".

🛡️ Ta mission en 3 actes :

1. **La boussole du héros** : dissiper le brouillard et comprendre enfin tes chiffres.
2. **L'épée du stratège** : reprendre le contrôle de ta trésorerie et de tes tarifs.
3. **Le royaume structuré** : bâtir un business pérenne pour retrouver ta liberté créative.

💬 On démarre la partie ?

La gestion n'est pas une punition, c'est le socle de ta liberté. Ne laisse pas les dragons administratifs dévorer ton énergie.

Écris-moi "**J'EMBARQUE**" et voyons ensemble si c'est le moment pour toi d'entrer dans l'arène de la **Quête B3D**.

🚀 Pour les Héros déterminés

Tu as exploré le territoire, ton inventaire est prêt et tu sais déjà que la **Quête B3D** est l'artefact qu'il te faut pour maîtriser ton royaume ?

Si ton choix est fait, tu peux débloquent ton accès immédiatement : [rejoins la guilde et lance ta Quête ici](#)

"Le moment idéal pour faire le grand saut et reprendre le pouvoir, c'est maintenant."