



SOM EL 2299

Superpoblada, contaminada, plagada de catàstrofes naturals regulars i disturbis per poblacions revoltades contra els règims que les dirigeixen, la Terra ja només és un record llunyà per als personatges.

La major part dels governs van acabar per cedir el seu lloc a megacorporacions. Empreses que es van estendre tant que es van convertir en un GAFAM estatal, tan àvides de nous territoris que es van obrir a l'espai cercant apropiar-se de cada planeta que es descobria igual com s'havien apropiat de cada nou avenç tecnològic.

Són una cinquantena que es reparteixen el mig miler de planetes coneguts i que lliuren guerres obertes i fredes per les estrelles a cop d'espionatge industrial, d'infames accidents i de mercenaris despietats. La nova febre de l'or de finals del segle XXIII és la febre de l'espai. Es descobreixen nous jaciments de minerals i de metalls, s'hi obren mines i s'hi instal·len colònies.

A la «frontera», als límits de l'espai conegut, la vida és dura. Qui hi arriba sap que no tornarà a veure mai més la Terra situada a desenes de milers de milions de quilòmetres. Si bé cada nou planeta és propietat de la companyia

que el descobreix, cada vegada més sovint els obrers i els colons, motors de la seva terraformació, reclamen la seva independència després d'anys treballant a la superfície... el que ve acompanyat de repressió per part dels propietaris i de moviments de protesta armats sobre el terreny.

Malgrat que la tecnologia és avançada, està tota orientada cap a l'optimització de la producció, amb un ambient mecanitzat greixós on els accidents de treball són nombrosos. A l'espai, es busca la funcionalitat, l'economia, la durabilitat i l'eficàcia: sense sostres alts que necessitarien un oxigen inútil, sense una bona il·luminació per reduir el cost energètic, sense decoracions elaborades més enllà de grans panells sòlids de metall, senzills de muntar i fàcils de netejar. Les habitacions són petites i estretes, els passadissos reduïts i foscos. Un malson per als claustrofòbics.

Dins aquest clima auster, fosc, fred i d'alta tensió, els personatges arriben a l'estació Terra Nova després de tres setmanes de viatge en hiperson.

«NIT EN BLANC» UN ESCENARI, ÚNIC I INDEPENDENT

Paradís perdut és un escenari «nit en blanc», únic i independent.

■ **«Nit en blanc»** perquè per jugar-lo segurament haureu de dedicar-hi dues o tres sessions senceres... o tota una nit en blanc. L'escenari està dividit en tres parts que es poden jugar en tres sessions o ser barrejades, transformades, suprimides o modificades segons els vostres desitjos i les accions dels jugadors. El text ve acompanyat de nombrosos consells perquè pugueu estimar l'interès que cada element tindrà o no tindrà a la vostra taula de joc.

■ **Únic** perquè proposa un escenari a l'estil d'una pel·lícula o d'una minisèrie: els personatges estan predefinitos per jugar-hi i no n'està prevista cap evolució.

■ **Independent** perquè, inspiracions a banda (llistades al costat), no cal tenir cap joc ni conèixer cap univers en concret. El context de joc està esbossat breument a les pàgines següents (la història fins ara, els PNJ, els diferents espais com formen l'estació) i està fet de forma «relativament genèrica» per tal de facilitar-ne la comprensió. De la mateixa manera, hi ha les regles incloses per no haver de fer referència a un sistema de joc extern.

PERSONATGES JUGADORS

A dins de Paradís perdut, els jugadors encarnen personatges que arriben a Terra Nova i cadascun disposa d'informació, secrets i objectius personals.

Obrer, operari, tècnic, metge i enginyer: els cinc personatges estan predefinitos, a punt per jugar.

Admin, no us entretingueu en els elements tècnics que formen les fitxes de personatges de les pàgines següents: tots quedaran explicats amb les regles del final del llibre. D'altra banda, pareu atenció als elements de context per entendre millor durant l'escenari on tindrà cadascun d'ells incidència i influència dins la partida.

ADMIN

Com que sempre és divertit i facilita la immersió, per a aquest escenari, la persona a càrrec de la direcció de joc s'anomena «admin».

REGLES

Després de l'escenari, l'admin hi trobarà un sistema de joc preparat per jugar quasi immediatament —deu minuts de lectura i assimilació de les regles— amb una proposta de mecànica de joc senzilla i eficaç. Per acabar teniu a la vostra disposició una fitxa de personatge en blanc per poder reescriure els personatges si ho considereu.

INSPIRACIONS

Les fonts d'inspiració que han servit per escriure aquest escenari són nombroses, la principal i més evident és l'univers desplegat per la saga *Alien*, però cal no oblidar-ne d'altres:

■ **Per part del cinema i la televisió**, podem pensar en *Blade Runner* (els replicants, els aparadors asiàtics, l'ambient de novel·la policíaca, la recerca d'androides en un entorn urbà), *Atmosfera zero* (el xèrif de l'altra punta de món en una estació orbital), *Moon* (els decorats austers i l'estil retrofuturista), *Sunshine* (la relació amb la immensitat de l'espai i la irrupció progressiva de l'horror), *Event Horizon* (pel costat terrorífic «infern» de l'espai) i *The Expanse* (per les faccions i les classes socials i també per l'aspecte amenaçador de la protomolècula).

■ **Per part dels videojocs**, *Dead Space* és la influència més forta (el culte de l'unitologia i els necromorfs tentaculars), *Hellpoint* (l'aspecte «infern» dins l'espai) amb creences i experimentacions), i també *Half-life* i *Resident Evil* per les mateixes raons.

■ **Per part de la literatura**, *Caliban* de Garth Ennis (les influències alienesques i deadspacenques hi són) i els escrits de Lovecraft (el mite de criatures immortals que viuen en els estels).