

13-15 MARZO 2026

DESTERRADOS EL REFUGIO

DOCUMENTO DE DISEÑO



INTRODUCCIÓN

¿Qué ocurre cuando el mundo que conoces desaparece... y solo queda el refugio?

Desterrados: El Refugio es una partida de rol en vivo ambientada en un universo donde la delgada línea entre la Tierra y Avalon —el plano de la magia, los duendes y los secretos ancestrales— se ha resquebrajado. La guerra entre mundos ya ha comenzado.

Los jugadores encarnarán a seres humanos, feéricos, o híbridos marcados por la herencia de ambos mundos. Todos ellos han llegado a este lugar: **un refugio perdido en las montañas**, escondido entre los árboles. Aquí hay respuestas. Aquí hay salvación.

Este documento te ofrece una guía para entender el universo, el tipo de experiencia que queremos construir contigo, y las normas básicas para que podamos jugar con seguridad, emoción e inmersión total.

Bienvenidos al Refugio.
Estáis a salvo. Por ahora.

1.FILOSOFIA DEL EVENTO



CUANDO EL MUNDO SE ROMPE, SOLO QUEDA RECONSTRUIRLO

Este evento de rol en vivo plantea un 2026 donde el mundo tal como lo conocíamos ha desaparecido. Lo que queda son personas que, en otras circunstancias, jamás habrían compartido techo, comida ni historias. Ahora, la necesidad los obliga a colaborar.

Aquí, la acción no está en el combate, sino en la reparación. En arreglar una radio, compartir semillas, levantar una estructura, filtrar el agua, o encontrar una solución antes de que caiga la noche. Se trata de convivir en un entorno hostil, donde cada pequeña tarea cuenta para sobrevivir un día más.

Es un vivo sobre el **esfuerzo colectivo**, la **vulnerabilidad compartida**, y la **esperanza práctica**. Sobre cómo, incluso en medio del colapso, la cooperación se convierte en la herramienta más poderosa.

2. AMBIENTACIÓN Y CONTEXTO



Desterrados: El Refugio se sitúa en un mundo **postapocalíptico fantástico** **fechado en el 2026**, devastado por la guerra entre la Tierra y el plano de Avalon. La existencia de los feéricos —criaturas nacidas de mitos, leyendas y supersticiones de todo el mundo— ya no es un secreto. Han vivido entre nosotros durante siglos y ahora, tras el colapso del Velo que separaba ambos planos, deben convivir abiertamente con los humanos.

En esta tercera entrega del universo *Quimera*, dejamos atrás el terror y la sorpresa para centrarnos en algo más difícil: **la convivencia**. Humanos, feéricos y seres intermedios comparten un último rincón seguro conocido como **El Refugio**, una comunidad que lleva cuatro años funcionando gracias a una precaria pero efectiva organización y a un poderoso **muro mágico** que protege el lugar cada noche de los horrores que vagan por fuera.

Gobernados por un pequeño consejo llamado **El Comité**, los habitantes del Refugio deben aprender a sobrevivir **juntos**, sorteando no solo los peligros del exterior, sino también los conflictos, prejuicios y tensiones que surgen dentro.





TEMATICAS REALES EN ENTORNO FANTASTICO

Aunque el entorno es fantástico, las temáticas que se abordan son muy reales: **política, religión, racismo, guerra y desigualdad**, siempre tratadas desde el respeto, la seguridad emocional y la libertad narrativa.

Por encima de todo, esta partida busca ofrecerte una **experiencia divertida, única y significativa**, donde explorar dilemas, construir relaciones y descubrir qué ocurre cuando lo único que queda es lo que construimos juntos.

3. PERSONAJES Y SISTEMA DE ASIGNACIÓN



FORMA DE ASIGNACIÓN DE PLAZAS Y PERSONAJES:

- Plazas totales de Jugadores y PNJs: 35 plazas de PJ y 8 de PNJ
- Método de asignación de plazas: Serán asignadas por orden de reserva a través del cuestionario de inscripción. Tras la reserva se dejará una semana de tiempo para pagar la plaza antes de la asignación definitiva.
- Método de creación y asignación de personajes: A través de un cuestionario que se enviará a los jugadores una vez asignada la plaza, serán recogidas las informaciones necesarias para la creación del PJ. Todos los personajes asignados tendrán un marco y un trasfondo definido por el máster, en este el mismo jugador podrá dar forma a su PJ.

DIFERENCIA ENTRE PJ Y PNJ

Personaje Jugador (PJ) - 145€

Un **PJ** es un personaje principal interpretado por un jugador o jugadora desde el inicio hasta el final de la partida (o hasta su muerte en juego, si ocurre). **Los PJs actúan con total libre albedrío**: toman decisiones, construyen sus relaciones, eligen sus acciones y marcan su propio camino dentro de la narrativa. Son los habitantes vivos y autónomos del Refugio.

Personaje No Jugador (PNJ) - 85€

Un **PNJ** es interpretado por alguien que **colabora activamente con la organización** para dinamizar la historia. Los PNJs también interpretan uno o varios personajes, pero siguen directrices marcadas por la dirección y pueden cambiar de rol durante la partida según lo requiera la trama.

Además de actuar, los PNJs pueden realizar tareas técnicas puntuales o participar en escenas especiales como criaturas, efectos o acciones sorpresa.



HUMANOS Y FERICOS



Todos los personajes jugadores son **refugiados**: supervivientes que comparten un mismo espacio, aunque no siempre un mismo origen. Elegir interpretar a un **humano** implica asumir un papel más conocido, sin habilidades mágicas, pero con la fuerza de la experiencia, la adaptación y el ingenio; es una opción perfecta para explorar el conflicto social, moral o emocional desde una perspectiva terrenal. Ser **feérico**, en cambio, conlleva más “imaginación” y de caracterización: son criaturas mágicas venidas de Avalon (o descendientes de ellas), con acceso a poderes arcanos y necesidades únicas, como alimentarse de las emociones humanas. Esta elección requiere también un mayor trabajo de **vestuario y atrezzo**.

Ambas opciones ofrecen oportunidades ricas de interpretación, pero cada una exige un enfoque distinto del personaje... y del mundo que está tratando de reconstruir.

5. INFORMACIONES PRACTICAS

ALBERGUE

Albergue Nogal
C. Soledad, 42165
Valdeavellano de Tera,
Soria

PRECIO

145€ PJ
85€ PNJ

COMIDA

Pensión completa
desde la cena del
viernes hasta la
comida del domingo.

ALOJAMIENTO

Habitaciones de 4-6-8
personas y baño
compartido. Espacios
adaptados para
movilidad reducida.

HORARIOS

Recepción jugadores: viernes 17:00 a 19:00
Inicio partida: viernes 20:00

¡BIENVENIDO AL REFUGIO!

<https://universoquimera.wixsite.com/elrefugio>

quimerarev@gmail.com

