

EDIFICIO DELIRIO

Una aventura postapocalíptica



· EN LOS ECOS DEL OLVIDO, EL PELIGRO DESPIERTA ·

En el año 2084, el mundo fue sacudido por un devastador desastre biológico conocido como **La Gran Plaga**, un virus que no solo arrasó con gran parte de la población, sino que también transformó a muchos en seres conocidos como zombies. La civilización colapsó, **transformó la Tierra en lo que hoy se conoce como La Extensión**, y en el caos que siguió, **los supervivientes se agruparon en facciones y clanes** para reconstruir la sociedad. Aquí, la supervivencia es una prueba constante de ingenio y fuerza, un lugar donde cada paso podría llevar al descubrimiento o a la perdición.

¿Quién serás tú en este mundo renacido? ¿Un líder, un sobreviviente, o simplemente un eco de lo que fue?

Jueves 31 de octubre | De 18.00 a 00.00 (aproximadamente)

Para jóvenes a partir de 14 años | 100 participantes máximo

· ¿QUÉ ES DELIRIO? ·

Delirio: una aventura postapocalíptica es un rol en vivo. Es decir, un evento inmersivo en el que te transformarás un personaje durante unas horas para vivir una experiencia única. Explorarás en tu propia piel un edificio lleno de misterios y secretos, sobreviviendo a los peligros que encierra y, sobre todo, **creando historias personales con el resto de jugadores.**

Es algo más que una escape room o una gynkana. **Se trata de vivir un videojuego o un libro, pero en tu propia piel.** Te convertirás en protagonista de una historia en la que no tendrás que imaginar o narrar lo que haces, sino que lo harás directamente con tu propio cuerpo.

Esta es una **guía en la que encontrarás toda la información necesaria** para saber el mundo en el que se ambienta Delirio, cómo crear tu personaje y cómo se juega a este rol en vivo. Después de eso, sólo te queda apuntarte antes de que se acaben las plazas.

· CONTENIDOS ·

01

AMBIENTACIÓN

El mundo y sus
clanes

02

PERSONAJES

Guía de creación

03

REGLAMENTO

Sistema y mecánicas
de juego

04

EL EVENTO

Horarios y qué
llevar

05

INSCRIPCIÓN

Cómo apuntarte

06

FAQ

Preguntas
frecuentes

01

AMBIENTACIÓN

El mundo que nos rodea...
Y la gente que nos rodea.



▪ NUESTRA TIERRA: LA EXTENSIÓN ▪

La Extensión es un vasto territorio en decadencia, donde los restos de la antigua civilización se mezclan con la naturaleza deformada por el desastre biológico. Es como se conoce en este mundo al planeta Tierra... O, al menos, a lo que queda de él.

El paisaje combina llanuras abiertas y bosques densos, donde la vegetación ha mutado con espinas afiladas y savia tóxica. **Aunque el agua es relativamente abundante, muchas fuentes están contaminadas,** y solo algunos manantiales son seguros. El clima extremo, con cambios bruscos de temperatura y tormentas peligrosas, **complica aún más la supervivencia en este entorno hostil.**



▪ LA GRAN PLAGA ▪

La Gran Plaga comenzó como un virus misterioso, inicialmente confundido con una gripe severa, pero pronto mostró su verdadero peligro. Los infectados pasaban de fiebre y delirio a una muerte aparente, solo para regresar como zombies: cadáveres reanimados, privados de humanidad, movidos por un hambre insaciable. La infección se transmitía fácilmente por mordeduras y rasguños, y su rápida propagación provocó el colapso de la civilización en un caos incontrolable.

En La Extensión, **los zombies son una amenaza constante**. Aunque lentos y torpes, su peligro radica en su número y persistencia, y su mordedura es casi siempre letal. Además del virus que afecta a los humanos, **muchas especies animales han mutado**, volviéndose más agresivas y peligrosas. Mientras tanto, **los pocos supervivientes luchan por recursos escasos en un entorno hostil, lleno de secretos y reliquias que podrían cambiar el curso de este mundo devastado**.





▪ LA MISIÓN ▪

En el corazón de las tierras devastadas se alza el **enigmático Edificio Delirio**, un lugar envuelto en leyendas y horrores. Durante años, aventureros han buscado en sus oscuros pasillos **la ansiada Clave del Recuerdo, el único artefacto capaz de abrir el Archivo del Olvido**, un repositorio antiguo que podría cambiar el destino de la humanidad. Sin embargo, la clave nunca ha sido hallada, y **quienes la han buscado han sucumbido a la locura o a la muerte en el Delirio.**

Recientemente, **las principales facciones han recibido un mensaje críptico, firmado con un símbolo desconocido**, que asegura que la Clave del Recuerdo ha sido encontrada y está en el Edificio Delirio. Este enigmático anuncio ha desatado una frenética carrera entre las facciones, ansiosas por obtener el poder prometido por la clave. Sin embargo, **la identidad del mensajero y sus verdaderas intenciones son un misterio**, y el peligro que acecha en el Delirio podría ser tan grande como el conocimiento que oculta.

¿Es la clave la llave hacia la salvación o el inicio de una nueva pesadilla?
¿Qué precio estás dispuesto a pagar por desenterrar los secretos del
pasado?

▪ LOS CLANES ▪

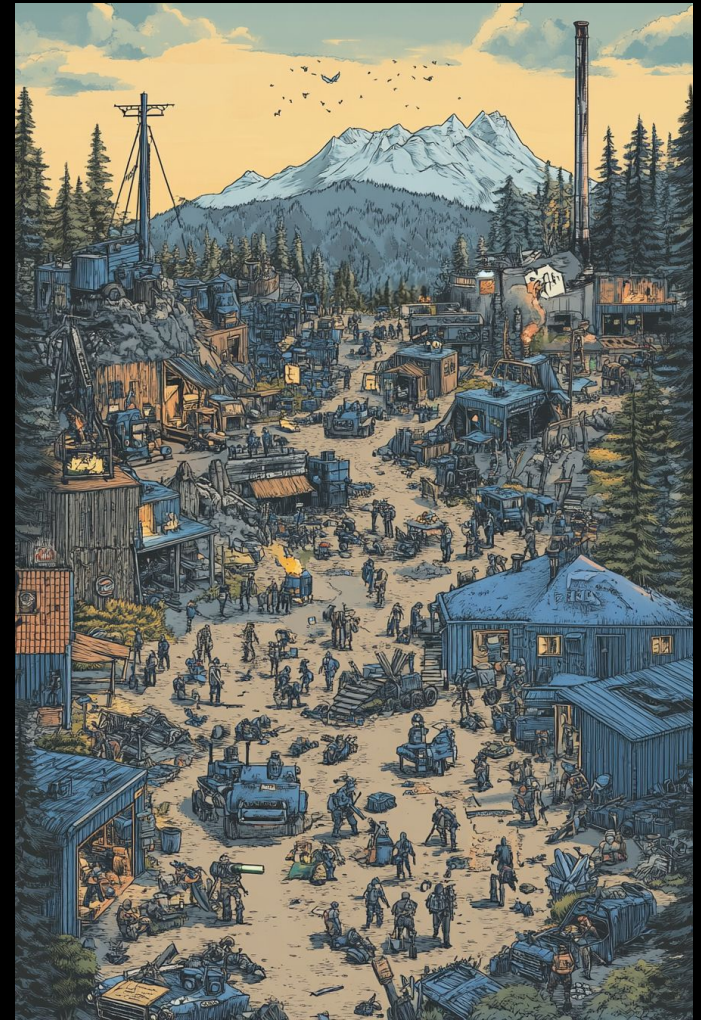
En este mundo postapocalíptico,
cinco grandes clanes dominan el
paisaje



▪ LA ORDEN CENTRAL (LOC) ▪

La Orden Central (LOC) nació tras el colapso global con el **objetivo de restaurar la civilización mediante un sistema democrático**. Se consolidó como la organización más poderosa gracias a su **control de tecnología, alimentos y armas, pero la corrupción ha impregnado sus filas**, y sus líderes usan estos recursos para manipular a la población y mantener el poder.

Sus miembros, altamente entrenados y multidisciplinares, gestionan eficientemente los vastos recursos de LOC. Aunque promueven el bien común, **su verdadero objetivo es el fortalecimiento de la Orden**.



Su vestimenta incluye **trajes oscuros con detalles azules** y emblemas que denotan su rango, mientras que los agentes de campo lucen uniformes más funcionales, marcados con los símbolos de su lealtad y autoridad.

“ El futuro pertenece a quienes controlan los recursos, no a quienes los mendigan ”

—PREFECTA HALDIRA, ALTA
FUNCIONARIA DE LOC





▪ AQUILA ETERNA ▪

Aquila Eterna es un imperio surgido tras el colapso de la civilización, **inspirado en la grandeza del antiguo Imperio Romano**. Fundado por un líder visionario, se ha consolidado gracias a su estructura militar rígida y un sistema de castas. Gobernados por un "Cónsul" y su consejo de élite, Aquila Eterna busca restaurar el orden mundial mediante la **conquista y subyugación de otros grupos, creyéndose los elegidos para devolver la gloria al mundo**.

Caracterizados por su **fe en un destino divino**, su culto a la disciplina y la fuerza es absoluto. Los ciudadanos son recompensados por su lealtad, mientras que **la traición se castiga con la muerte**.



Visten armaduras inspiradas en las antiguas legiones romanas, incluyendo placas de metal o cuero endurecido, **con capas o prendas rojas**. También portan adornos que simbolizan su poder, autoridad y compromiso con la causa imperial.

“ Solo a través del orden y la conquista restauraremos la grandeza perdida ”

—CÓNSUL DRAVEN, LÍDER DEL
CONSEJO IMPERIAL



▪ EL CULTO DE LA SERPIENTE ▪

El Culto de la Serpiente nació en los primeros años del apocalipsis, cuando un grupo de supervivientes se refugió en la naturaleza y desarrolló **creencias basadas en el paganismo y el chamanismo**. Con una organización mística y descentralizada liderada por chamanes, el Culto cree en la fusión con la tierra para sobrevivir. Su **organización es mística, con chamanes que actúan como líderes espirituales**, guiando a los suyos a través de visiones.

Utilizan pieles de zombies que les permiten caminar entre las hordas sin ser detectados, siempre que se muevan lentamente y en silencio, lo que los convierte en una fuerza misteriosa y temida.



Sus miembros visten capas y trajes hechos de pieles de zombies, adornados con símbolos chamánicos y **prendas de color verde**. A veces portan máscaras rituales que ocultan sus rostros, reflejando su conexión con la naturaleza.

“ Nosotros no sobrevivimos al mundo, nos convertimos en parte de él ”

—CHAMÁN NISHA, GUÍA ESPIRITUAL
DEL CULTO





· EL FARO ·

El Faro nació como un refugio de científicos y académicos dedicados a preservar el conocimiento y avanzar en la ciencia. Organizados de forma democrática, se guían por el consenso y la colaboración interdisciplinaria para encontrar soluciones éticas que mejoren la vida en el mundo postapocalíptico.

Estrictamente pacifistas, rechazan la violencia y centran sus esfuerzos en avances tecnológicos y científicos, asegurando que cada descubrimiento pase por un riguroso proceso de validación antes de aplicarlo.



Sus miembros visten con equipos de protección y batas de laboratorio, adaptados al entorno, reflejando su compromiso con la ciencia, la precisión y la seguridad en cada acción. **Siempre van de color blanco.**

“ La violencia es la elección de los desesperados; el conocimiento es el arma de los sabios ”

**—DOCTOR AMIR NOYES, FUNDADORA
DE EL FARO**



▪ SENTINARI ▪

Los Sentinari son un grupo reciente pero formidable, surgido del apocalipsis con la **misión de proteger a los vulnerables y explorar territorios peligrosos**. Fundados por ex-militares y defensores comprometidos, operan con una estructura jerárquica y una **red de bases secretas** que les permite coordinar sus operaciones y ofrecer refugio.

Aunque jóvenes, se **destacan por su capacidad de exploración y su tecnología de comunicación avanzada**, que asegura una coordinación precisa incluso en áreas remotas.



Su vestimenta, inspirada en el Viejo Oeste, **siempre presentan un distintivo amarillo**, y sus uniformes incluyen cinturones con herramientas, armas y equipos de comunicación.

“ No hay frontera que no podamos cruzar ni enemigo que no podamos observar ”

—CAPITANA REEVE, FUNDADORA DE
LOS SENTINARI





▪ NÓMADAS ▪

Los Nómadas emergieron tras el colapso social, como un grupo heterogéneo sin un entorno fijo ni una organización formal. Su estilo de vida errante, en pequeños grupos o en solitario, les permite adaptarse a las cambiantes condiciones del apocalipsis y evitar conflictos con facciones establecidas.

Compuestos en gran parte por desertores de otros grupos, aportan una variedad de habilidades y conocimientos que enriquecen su capacidad de supervivencia y adaptación.



Su vestimenta es una mezcla ecléctica de piezas reutilizadas, en colores grises o negros para **evitar identificación con cualquier facción...** Aunque algunos conservan prendas de sus anteriores clanes.

“ El camino es largo, pero mejor caminar solos que encadenados a falsos líderes ”

—AEDAN “VIENTO LIBRE”, LÍDER DE
UN PEQUEÑO GRUPO NÓMADA





02

PERSONAJES

Cómo crear tu personaje dentro de
este mundo postapocalíptico

▪ CÓMO PENSAR UN PERSONAJE ▪



1. ELIGE UN CLAN

El clan se otorga por orden, según se rellene el formulario de contacto.



2. PIENSA UN NOMBRE

El primer paso de tu personaje.



3. CREA TU HISTORIA

¿Cuánto llevas en el Clan?
¿Qué opinas de él? ¿Cuál es tu propósito? ¿Qué piensas de la misión?



4. BUSCA RELACIONES

Convince a tus amigos de crear relaciones entre tus personajes, o búscalas con el resto de participantes en el evento o previamente.

03

REGLAMENTO

Normas y mecánicas para el buen funcionamiento del juego



· ESTE NO ES UN JUEGO PARA GANAR ·

Aquí no se trata de "ganar" o de ser el último en pie, sino de vivir una experiencia increíble juntos. Apostamos por el *Play to Lift*, es decir, saber que no jugamos solo para nosotros mismos, sino también para que los demás lo pasen genial. Lo importante no es sobrevivir, sino disfrutar del drama y los momentos intensos.

A veces lo más divertido no es ganar, sino perder de una forma épica. Las traiciones, sacrificios y las grandes escenas hacen que el juego sea memorable. ¡Morir en una escena clave o hacerle una buena jugada a tus amigos puede ser lo mejor de la partida!

Lo que buscamos es crear juntos una historia única donde todos brillen. No se trata de ser el héroe todo el tiempo, sino de vivir al máximo cada momento en el apocalipsis.



· ZOMBIES ·

En este juego **los zombies no corren**, pero si te tocan, quedas infectado y empezarás a transformarte poco a poco. Cuando te conviertas por completo, pasarás a formar parte de las tramas organizadas por la organización, ayudando a crear más caos en el edificio.

Recuerda que los zombies **pueden verte y oírte**, así que ten cuidado con los ruidos y los movimientos bruscos. ¡Escondarse bien y moverse en silencio será clave para sobrevivir!

▪ LOS SOBRES ▪

Algunos efectos sobrenaturales no podemos representarlos físicamente. Para estos casos usamos sobres en los que te encontrarás con una narración que afectará a tu personaje. Hay tres tipos:

Sobre con (?): Algo te llama la atención. Puedes decidir si investigarlo (abrirlo) o ignorarlo.

Sobre con (!): Algo te ha afectado. Debes abrir el sobre y aceptar lo que dice.

Sobre con código especial: Solo puedes abrirlo si cumples con las condiciones del código (conoces el número, o indica algo reconocible para ti).

Habrà otro tipo de sobres especiales que explicaremos al inicio del evento.



· RESPETO ·

PNJ Y ORGANIZACIÓN

- Está prohibido agredir física o verbalmente a cualquier PNJ o miembro de la organización
- Es importante escucharles porque quizás tengan algo que decir que te pueda llevar a una pista o solución.

MONSTRUOS Y ZOMBIES

- Está prohibido agredir a cualquier monstruo o zombie que te encuentres
- Trátales con respeto y sígueles el juego

JUGADORES

- Está prohibido agredir física o verbalmente a cualquier jugador y no se tolerará el robo a otros jugadores o miembros de la organización
- Pedimos respeto al resto de jugadores para asegurarnos de que no intercedemos ni rompemos su experiencia.

ESPACIO Y DECORACIÓN

- Es importante respetar las zonas de juego por donde nos vamos a mover
- Pedimos cuidado para no romper nada y asegurarnos de que todo el material y decoración termina en buen estado

▪ SEGURIDAD FÍSICA Y EMOCIONAL ▪

SEGURIDAD FÍSICA. En este juego no está permitido pelearse ni pegarse físicamente. Aunque estemos en un apocalipsis zombie, ¡las luchas se resuelven con interpretación y drama, no con golpes! Además, no se pueden usar armas de ningún tipo. Si traes alguna de plástico, solo será de decoración y no podrás utilizarla durante la partida.

SEGURIDAD EMOCIONAL. La integridad física, emocional y psicológica está por encima de la partida. Se utilizarán los sistemas de seguridad emocional del semáforo (indicar si necesitas parar o bajar la intensidad de una escena), el check-ok (comprobar, sin parar el juego, si una persona se encuentra bien para prestar ayuda) y el puño off rol (parar la interacción como personajes para decir algo desde jugadores).

Lo importante aquí es la historia y la experiencia. ¡Recuerda que estamos aquí para disfrutar y crear un ambiente seguro para todos!



04

EL EVENTO

Todo lo que necesitas saber y
preparar para el 31 de octubre

· HORARIOS ·

Check-in. Registro
de tu inscripción.

17.45 - 18.45



**Escenas por
grupo**

18.45 - 19.45



18.15 - 18.45

Briefing. Explicación
inicial del juego.

· HORARIOS ·

Misión en el Edificio Delirio.
Cena durante el juego.

20.00 - 23.30



19.45 - 20.00

Última pausa antes
de la aventura



23.30 - 00.00

Debriefing y
despedida

■ QUÉ LLEVAR ■

- **Vestimenta adecuada para interpretar a tu personaje:** ropa y accesorios que se alineen con el estilo y la estética de tu clan y el mundo postapocalíptico. No te olvides de llevar el color identificativo de tu clan.
- **Cena:** la cena se hará en personaje durante el evento. Tráete un bocata y agua.
- **Materiales personales que necesites:** como agua aparte de la cena, frutos secos o algo para picar, medicinas si las necesitas y otros elementos básicos para tu comodidad durante el evento.



05

INSCRIPCIÓN

Cómo apuntarte al evento



■ PROCESO DE INSCRIPCIÓN ■

- **Registro:** Completa el formulario de inscripción lo antes posible (plazas limitadas).
- **Confirmación:** Una vez que hayas enviado tu inscripción, recibirás una confirmación de tu participación. Esto puede incluir información adicional sobre el evento.
- **Comunicación:** haremos un grupo de WhatsApp con los participantes inscritos, en el que podamos dar tanto información del evento como conocernos un poco mejor. Sin embargo, la
- **Preparación:** Antes del evento, revisa cualquier material adicional proporcionado por los organizadores y realiza los preparativos necesarios para tu personaje.
- **Asistencia:** Llega al evento con suficiente antelación para registrarte, recibir cualquier orientación final y prepararte para comenzar.





06

FAQ

Preguntas frecuentes que puedes
pensar sobre este evento

¿Qué es un rol en vivo?

Un rol en vivo es una forma de juego en la que los participantes asumen el papel de personajes ficticios dentro de una historia. A diferencia de los juegos de mesa o de rol tradicionales, utilizarás tu propio cuerpo: actuarás en un entorno físico real y vivirás las experiencias del juego a través de la interpretación de tu personaje, interactuando con otros jugadores y el entorno. Es una combinación de actuación, improvisación y resolución de problemas, donde la narrativa y las decisiones de los jugadores influyen directamente en el desarrollo de la historia.

¿En qué consiste Delirio: una aventura postapocalíptica?

El evento es una experiencia inmersiva en un mundo postapocalíptico donde los jugadores asumen roles dentro de una historia única. A diferencia de una escape room donde resolver puzzles o una survival zombie en la que sobrevivir y superar pruebas, el evento se basa en la interpretación de personajes y la interacción con otros jugadores para resolver conflictos, tomar decisiones y explorar la trama. Los participantes no están encerrados en un espacio con rompecabezas físicos; en cambio, se sumergen en un entorno vivo y cambiante, influenciado por sus acciones y elecciones. El objetivo es vivir una experiencia de rol completa, donde la historia evoluciona en función de cómo los jugadores interactúan entre sí y con el mundo. Lo importante será buscar el drama, la inmersión, vivir momentos épicos y, en definitiva: convertirte en el protagonista de tu videojuego o película favorita.

¿Qué tengo que saber?

Nada más y nada menos que lo que te acabas de leer en este documento de diseño, lo cual te ayudará a comprender el mundo. La inmersión en el personaje y el respeto hacia los demás jugadores y miembros de la organización son claves para disfrutar plenamente de la experiencia.

¿Cómo me preparo un personaje?

Para prepararte un personaje, primero debes revisar la información sobre el universo del evento, los clanes y las facciones involucradas en este Documento de Diseño. Crea un personaje que encaje en este mundo, considerando su trasfondo, motivaciones, habilidades y cómo se relaciona con los otros personajes y facciones. Es útil pensar en las metas y objetivos de tu personaje, así como en cómo interactuarán con los demás participantes. Una vez que tengas una idea clara de tu personaje, también deberías considerar cómo vestirte y equiparte para reflejar su rol en el mundo postapocalíptico.

¿Qué prioridad hay en el proceso de inscripción?

Siempre que se cumpla el perfil del centro joven, se priorizará el orden de inscripción sin separar al grupo. Es decir, si te apuntas con amigos, procurad apuntaros todos juntos y rellenar con todos vuestros nombres la casilla de grupo.

¿Puedo llegar más tarde al evento de la hora de comienzo?

No. El juego empezará puntual y no se permitirá entrar a nadie que llegue después del cierre del check-in.

GRACIAS!

Si tienes alguna pregunta adicional o necesitas asistencia durante el proceso de inscripción, no dudes en ponerte en contacto con La Casa de la Juventud a través del correo juventud@ayuntamientoparla.es o el whatsapp 608 039 682.



▪ **¿QUÉ PRECIO
PAGARÍAS POR
LA VERDAD? ·**

