

# LÁGRIMAS DE LA TORMENTA VIII

17, 18, 19 Y 20 DE OCTUBRE 2024



**DOSSIER INFORMATIVO | VIII EDICIÓN**



# LÁGRIMAS DE LA TORMENTA

## 01 ¿QUÉ ES LÁGRIMAS DE LA TORMENTA?

Se trata de un rol en vivo de carácter bélico y político, basado principalmente en el montaje y defensa de campamentos por bandos, cuya trama se va definiendo cada año según los sucesos del universo Feria del Dragón.

Lágrimas de la Tormenta es perfecto para avanzar tus tramas y rolear, construir y defender un asentamiento, y vivir una aventura llena de rol, tramas, misiones, batallas, escaramuzas, pero sobre todo, para ser partícipe de una historia que avanza con cada evento. Aunque se plantean escenarios de batalla organizados en este evento, el rol en vivo es continuado e ininterrumpido, ya que los escenarios van integrados de manera orgánica en el juego.

Lágrimas de la Tormenta es el evento larp de guerra por excelencia del universo creado por Fénix, que sigue de manera On-Rol y cronológica cada año a la Feria del Dragón.

### PAG

- 03 LÁGRIMAS DE LA TORMENTA
- 04 REGLAMENTO Y FILOSOFÍA
- 06 LUGAR DEL EVENTO
- 08 PRECIO Y ALOJAMIENTO
- 12 PLAZAS ESPECIALES
- 13 INSCRIPCIÓN
- 15 COMER EN LÁGRIMAS DE LA TORMENTA
- 16 TRASFONDO RECIENTE
- 20 CONTENIDO DE JUEGO
- 22 ESTRUCTURA DEL EVENTO
- 24 NORMAS, AVISOS Y RECOMENDACIONES
- 26 ¿ES PARA MÍ ESTE EVENTO?
- 28 PATROCINIO
- 30 CONTACTO E INFO



## 02 REGLAMENTO Y FILOSOFÍA

Como la mayoría de roles en vivo, nuestros eventos cuentan con una normativa, reglamento y filosofía propios que debes conocer, y que se encuentran recopilados en un documento a parte de este dossier.

Documento que valdrá para cualquiera de los eventos del Universo Feria del Dragón, y en el que vendrá toda la información relacionada con la seguridad, el formato de evento, reglas de combate, de magia y juegos secundarios; y no menos importante, este documento recoge nuestra filosofía de juego. Es de obligado cumplimiento leer ese reglamento, el cual está disponible en el siguiente enlace:

[ENLACE A DOSSIER](#)

Sobre el apartado de seguridad: Queremos conseguir un evento seguro, en el que ninguna persona se sienta a disgusto por lo que ocurra en la partida o fuera de ella. Es por ello que dentro del reglamento y filosofía, contamos con un dossier propio de seguridad que recoge algunos puntos como: Buenas prácticas, herramientas de seguridad y “qué no hacer”. Agradecimientos a Daniel Benítez y a los compañeros de Not Only Larp, en cuyo trabajo ha sido basado este dossier de seguridad.



Konrad Van Isten



# LUGAR DEL EVENTO

Este año Lágrimas de la Tormenta se realizará en el Centro Juvenil "El Madrugador", en el Puerto de Santa María (Cádiz).

Travesía Puerto de Sta. María, 11500 El Puerto de Sta María, Cádiz



## Referencias de Distancia

- Aeropuerto de Jerez - 17 min
- Estación Puerto Sta María - 10 min
- Jerez - 10 min
- Cádiz - 23 min
- Sevilla - 1h y 12 min
- Málaga - 2h y 23 min

## 3.2 Ventajas y Servicios

- Zona de juego en un pinar natural con mucha sombra junto al complejo.
- Aislado de la urbanización, lo que se traduce en que no hay muggles curiosos.
- Complejo reservado al 100% para el evento.
- Amplias zonas comunes, tanto exteriores como interiores.
- Electricidad e iluminación en la zona de camping.
- Zona de parking dentro del complejo.
- Grandes establecimientos a 5 minutos en coche.
- Habrá equipo sanitario y una ambulancia para atender cualquier emergencia (ajeno al sitio, va por cuenta de la organización).



# 04 PRECIO Y ALOJAMIENTO



## TIPOS DE ALOJAMIENTO

### CAMPING



99€

POR PERSONA

INCLUYE 3 NOCHES

### ALBERGUE



130€

POR PERSONA

INCLUYE 3 NOCHES

### HAB. DOBLE

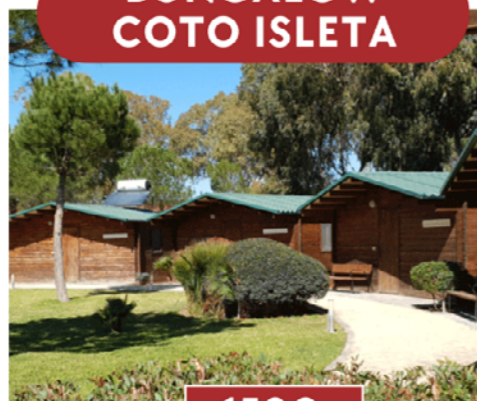


160€

POR PERSONA

INCLUYE 3 NOCHES

### BUNGALOW COTO ISLETA



150€

POR PERSONA

INCLUYE 3 NOCHES

### SIN ALOJAMIENTO



89€

POR PERSONA

PLAZA SIN ALOJAMIENTO



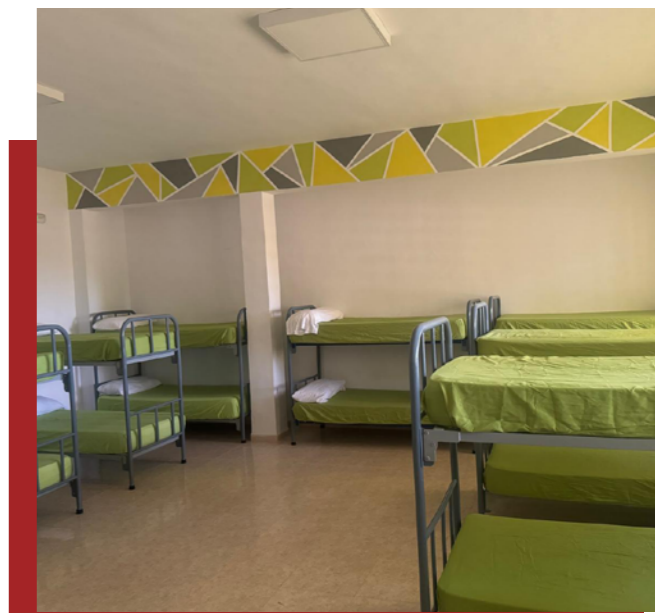
## Camping

- 150 Plazas
- Precio: 99€ por persona.
- Incluye 3 noches (jueves, viernes y sábado). Posibilidad de quedarse una noche más por 10€ por persona.
- Espacio libre de acampada para estar en grupos o tiendas individuales.
- Cada participante trae su propia tienda de campaña.
- Prácticamente todos los espacios están en sombra.
- Hay toma de electricidad. ¡Es recomendable llevar regletas!
- Hay parking justo al lado de la zona de camping.
- Dispone de zona de baños y duchas comunes.
- Dispone de una zona de comedor y picnic.
- Integrado en el Complejo Juvenil "El Madrugador".



## Albergue

- 196 Plazas
- Precio: 130€ por persona.
- Incluye 3 noches (jueves, viernes y sábado). Posibilidad de quedarse una noche más por 15€ por persona.
- Varios edificios con distintas habitaciones, baños y espacios comunes.
- Son habitaciones con 2 literas, habitaciones con 4, e incluso alguna con 10. Del reparto se encarga la orga (las personas que compartan habitación siempre lo harán con miembros de un mismo grupo).
- **NO incluye toallas ni ropa de abrigo o mantas.**
- Hay toma de electricidad. ¡Es recomendable llevar regletas!
- El parking está junto a los edificios.
- Integrado en el Complejo Juvenil "El Madrugador".

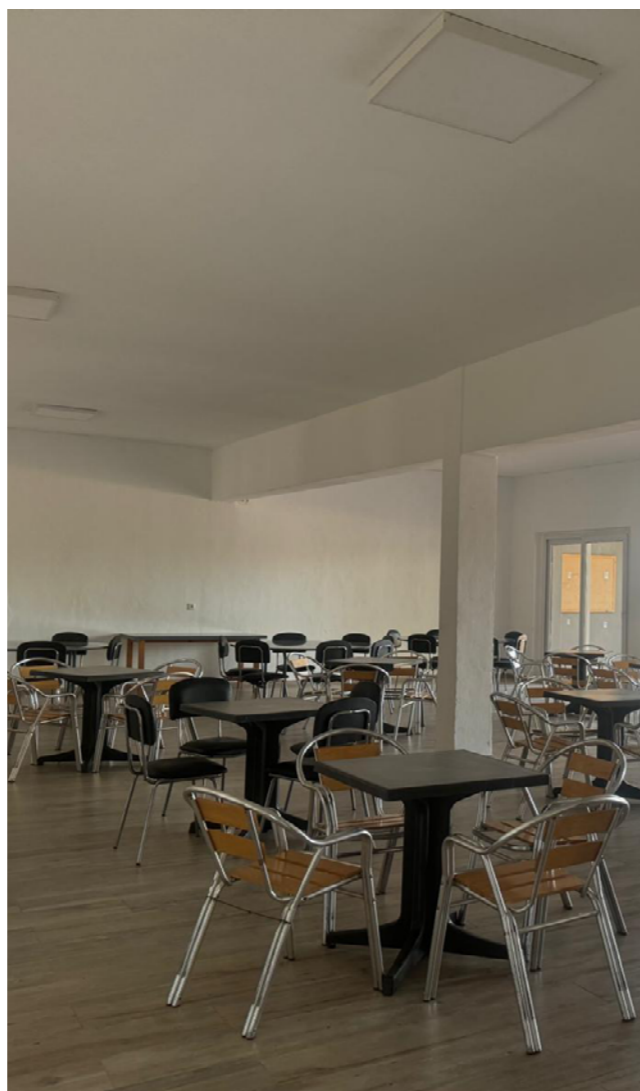






## Hab. Doble

- 16 Habitaciones
- Precio: 160€ por persona.
- Incluye 3 noches (jueves, viernes y sábado). Posibilidad de quedarse una noche más por 25€ por persona.
- En uno de los edificios hay 14 habitaciones con dos camas.
- Disponen de baño privado.
- Hay toma de electricidad.
- Incluye ropa de cama y mantas.
- No incluye toallas.
- Tiene zona de comedor en común con el albergue.
- El parking está junto a los edificios.
- Integrado en el Complejo Juvenil "El Madrugador".



### NOCHE EXTRA

Como sabéis, la noche del domingo al lunes no está dentro de precio base de cada alojamiento, por lo que es necesario un pago extra, que dependerá del tipo de alojamiento, a saber:

- 10€ para las plazas en camping.
- 15€ para las plazas en albergue.
- 25€ para las plazas en habitaciones doble.
- 100€ por Bungalow la noche extra en en Coto de la Isleta.



## Alojamiento externo

- 100 plazas
- 89€
- Plaza que te permite acudir al evento sin necesidad de pernoctar en el complejo o las opciones ofrecidas por la organización.
- Con esta opción puedes pernoctar en el alojamiento que desees, sea un air bnb u hotel en la ciudad.



## Bungalow Coto de la Isleta

- +150 Plazas
- Precio: 150€ por persona.
- Incluye 3 noches (jueves, viernes y sábado). posibilidad de qedarse una noche más a 100€ a repartir entre los integrantes del bungalow. El pago se gestiona en el coto.
- Bungalow para grupos de 4 a 6.
- Disponen de baño privado.
- Disponen de parking gratuito.
- Ropa de cama incluida.
- Está **fuera** del Complejo Juvenil "El Madrugador".
- A solo 10 minutos en coche.





# 05 PLAZAS ESPECIALES

## 5.1 Plazas de PJD (Personaje jugador dirigido)

### ¡EL CUARTO CAMPAMENTO!

La mayor novedad de este año es que montaremos un cuarto campamento con lore propio (¡y qué lore!).

Para que este campamento (con condiciones) tenga aceptación, vamos a sacar una modalidad de plaza nueva con un **descuento especial de 40€**. Esta plaza te obliga a llevar un PJD, que servirá para dar juego y contenido al evento, pero también da la opción a los jugadores que no tengan una trama definida, que no sigan la trama principal o quieran embarcarse en una aventura wargamera como “pnj” de esta historia.

El descuento de 40€ se aplica a la entrada del evento, independientemente del tipo de alojamiento que elijas. Con esta plaza estás **OBLIGADO** a hacer y actuar tal y como la organización te lo indique para generar juego entre los mismos PJD y con los distintos participantes del evento. Estas plazas serán **limitadas**.

Algunas de las directrices y condiciones que estos personajes deben cumplir son:

- Mantener un nuevo personaje durante todo el evento.
- Patrullar espacios comunes con actitud hostil.
- Atacar a los bandos principales cuando se planifique desde la organización.
- Participar en escenarios diseñados donde el juego dependa de ellos.
- Mantener posiciones diplomáticas en determinados momentos para ciertas negociaciones.
- Desarrollar juego y tramas para ambos bandos (bajo indicaciones de la orga).

Este campamento y estos personajes van a contar con un trasfondo desarrollado que servirá de atractivo para todos los que quieran ser parte de esta trama oficial. Para saber el lore de este grupo ve a la [página 21](#).

## 5.2 Niños

Los niños entre 0 y 6 años inclusive no están obligados a pagar la inscripción al evento siempre y cuando no ocupen una cama del complejo.

Los niños entre 7 y 14 años inclusive tendrán un 40% de descuento y la posibilidad de ocupar una cama del complejo.

## 5.3 Personas de gran dependencia

Aquellas personas que necesiten de otra para la realización de las necesidades fisiológicas básicas tendrán un 20% de descuento en su entrada y una gratuidad para la persona cuidadora.

¡Si tienes cualquier duda, contáctanos!

# 06 INSCRIPCIÓN

Este año todo el proceso de inscripción será realizado desde la nueva web

[www.FeriadelDragon.com](http://www.FeriadelDragon.com)

Estad atentos a la confirmación del día de apertura de plazas, que **a priori** está fijado para el **Domingo 29 de Septiembre** (dependerá de que la apertura de la web se haya realizado con éxito).

El método de inscripción estará bien detallado en la página web por medio de un vídeo tutorial que resumimos a continuación (que no cunda el pánico, que le hemos dado mil vueltas para que sea lo más intuitiva posible).

### Pasos para realizar una inscripción

- 1 - Te registras en la web de forma individual.
- 2 - Existen varios tipos de alojamientos: Camping, Albergue, Habitación Doble, Bungalow Coto de la Isleta y Sin Alojamiento.
- 3 - Creas un alojamiento virtual. En caso de alojamiento compartido, un representante crea el alojamiento e invita al resto, invitación que llegará por medio de correo electrónico y que se acepta desde la propia web. (En caso de optar por la opción “sin alojamiento” se pasaría directamente al siguiente punto).
- 4 - Tras la creación del alojamiento virtual o la opción “sin alojamiento”, cada usuario rellena su cuestionario de inscripción al evento. (En el caso de “sin alojamiento” puede procederse al pago de la plaza directamente, el resto debe esperar al sorteo)
- 5 - Pocos días después, en principio el **3 de octubre**, se procederá a sortear las plazas en las que haya más demanda que oferta.
- 6 - Tras el sorteo, las personas afortunadas podrán proceder al pago de su plaza por medio de la web (se hace de forma individual y tendrán un plazo de unos 4-5 días)
- 7 - Las menos afortunadas, pueden volver a elegir la opción de su entrada, de entre las opciones que resten tras el sorteo, y proceder directamente al pago de su plaza.





## 6.1 Pago

Todos los pagos se realizan de forma individual y a través de la página web mediante transferencia o pago por tarjeta (pendiente de confirmar). La **camiseta** del evento solamente se podrá pagar al hacer la inscripción. **Los pagos de la noche extra del domingo se realizarán en efectivo durante el check in.**

### Políticas de devolución

- Hasta 7 de octubre 2024 se devuelve el 100% de la entrada.
- Hasta el 13 de octubre de 2024 se devuelve el 50% de la entrada.

Desde el 14 de octubre en adelante será imposible la devolución total o parcial del dinero debido a que ya habrá sido invertido, y no contamos con margen como para plantear devoluciones. No obstante, podría ocupar otra persona la plaza en ese lugar.

## 6.2 Campamento on rol

La distribución de los campamento on rol se coordinará in situ, directamente en el lugar del evento, no tendrá una planificación previa como la de la Feria del Dragón.

# 07 COMER EN LÁGRIMAS DE LA TORMENTA

Debido al cambio de localización, este año no podemos ofrecer servicio de pensión completa, por lo que cada participante deberá hacerse cargo de todas sus comidas durante el evento.

Se habilitarán zonas comunes para poder hacer uso del camping gas, así como espacios comunes que os sirva para almacenar la comida. Son principalmente saloncitos y cocinas (cuyos fuegos y frigoríficos **no** pueden usarse).

**Actualmente estamos trabajando para poder ofreceros varias ofertas de comida con la posibilidad de que podáis contratarlo. En principio hay una empresa de catering que ofrecerá comida para el que quiera el viernes noche, sábado medio día y noche y domingo mediodía. Pronto daremos más información al respecto, estamos trabajando en ello.**





## 08 TRASFONDO RECIENTE

Desde que se perdiera hace más de mil años el linaje del reino de Orio, Isla Dragón ha estado gobernada todos estos siglos por un Consejo Regente, con un gobernante por cada ciudad principal de la Isla. Sin embargo, en la X Feria del Dragón, se descubrió que el linaje real seguía vivo. La regente de Erytheia, Katrina Therem, así como su hermano Egon Therem, son los descendientes directos del reino.

Con este descubrimiento se comenzó a generar una guerra fría entre ambos hermanos, no sin obviar que el Consejo Regente sigue siendo el actual órgano de gobierno y debe regir esta situación. Esta división comenzó a provocar bandos que separan aliados, como gran ejemplo de ello fue la separación de dos iconos de nuestra historia, como Edric, el hijo del Dragón, y la dama Ivorwen.

Por otro lado, tenemos a los Letrados del Acero, quienes se aseguran de emitir y hacer cumplir las leyes, tratados y manuscritos por los que se rige Isla Dragón desde la caída de Gamus y formación del Consejo Regente. Hasta este momento, este cuerpo ha corroborado la legitimidad de ambos hermanos como herederos de la corona y ha dictaminado que dada la amplia genealogía que les precede, cualquiera de los dos podría optar a la corona, no anteponiendo ningún tipo de norma como la de ser primogénito.



Para estar al día de toda la trama, prestad atención a los recursos de trasfondo que ya sacamos en su día y que están por salir de aquí a la VII Lágrimas de la Tormenta. Recursos que podéis encontrar en nuestro linktree:

[Linktree](#)



Previo a la XI Feria del Dragón, la actual regente de Erytheia, Katrina Therem, redactó una misiva a los Letrados del Acero exigiendo la corona de Isla Dragón. Tras esta misiva, los Letrados del Acero responden a Katrina con una negativa ya que existen dos herederos que cumplen las condiciones necesarias para la regencia en Isla Dragón, su hermano Egon Therem y ella.

[Recurso de trasfondo - Intercambio de cartas Katrina & Letrado del Acero](#)

[Recurso de trasfondo - La Negativa](#)

Tras la negativa por parte de los Letrados del Acero, Katrina escribe a su hermano para una reunión en un lugar de confianza que ambos conocen.

[Recurso de trasfondo - La carta a Egon](#)

Por otro lado, el despertar del dragón, Bologoth, gracias al éxito del ritual llevado a cabo por Odrogoth y sus seguidores hace casi 2 años, devolvió la esperanza a Isla del Dragón ayudando a que la magia volviera a restablecerse. Debido a ello, el Culto al Dragón resurge de nuevo liderado ahora por Thura, el cual convoca una reunión para que asistan los antiguos seguidores del Culto y a los nuevos que deseen unirse a su causa.

[Recurso de trasfondo - Reunión del Culto al Dragón por Thura](#)

En febrero de este año, la Familia Van Isten se reúne tras la invitación a su Fortaleza. Tal como planearon, los invitados entraron en la sala prohibida y dejaron información sobre sus miedos en el orbe dracario que se encontraba en dicha sala, pero hubo un error en el plan. Alguien encontró la sala secreta y consiguió entrar aunque, extrañamente, no robó nada.

[Recurso de trasfondo - Reunión de la familia Van Isten](#)

El día ha llegado, Katrina y Egon van a reunirse, o eso parecía. Katrina Therem está indispuesta y no puede acudir al encuentro, por lo que Konrad envía un mensajero para informar a Egon de la enfermedad de su hermana. Días más tarde, dicho mensajero vuelve con noticias devastadoras.

[Recurso de trasfondo - El día del encuentro](#)

[Recurso de trasfondo - El emisario](#)

Durante el transcurso de la Feria del Dragón, Katrina intentó proclamarse reina, ya que su hermano no responde a sus misivas y se considera en paradero desconocido. Esta coronación se ve interrumpida por el mismo Egon, el cual recalca haber sobrevivido al atentado y que aún sigue con intenciones de proclamarse rey de Isla Dragón. La regencia de Isla Dragón se ve interrumpida hasta que los Letrados del Acero aclaren la situación.

Al finalizar la Feria, los Letrados del Acero mantienen la incertidumbre sobre qué hermano debe reinar en la isla ya que ambos son candidatos. Por otro lado, se juzga el futuro del dragón Bologoth, ya que este atacó a las gentes que acudieron a celebrar la Feria del Dragón en Gadesia. Konrad aboga por la muerte del dragón mientras que Ivorwen propone cuidarlo en Isla Tormenta. Tras una breve discusión, Ivorwen propone un juicio por combate el cual Konrad acepta, pero es Edric quien pelea como campeón en nombre de Ivorwen. El juicio por combate comienza y durante esta pelea Konrad usa su nuevo artefacto, un guantelete que reúne sus últimos avances tecnológicos.

Tras usar este nuevo artefacto, Konrad consigue arrebatarse el poder dracónico que vive en Edric, volviendo este a su forma humana. Esto lleva a que el juicio por combate quede nulo por la dudosa legalidad de haber usado el artefacto, aceptando que el dragón se vaya con Ivorwen a Isla Tormenta. Claro que los Van Isten tenían un último as en la manga. Usar el Orbe para revelar las intenciones de sus enemigos y acabar anunciando que irán a Isla Tormenta en octubre. (Todo lo sucedido en la última Feria se mostrará en el vídeo de tramas de la misma).





# 09 CONTENIDO DE JUEGO

## 09.1 Escenarios de combate

Conforman la estructura principal del evento. Se trata de una serie de misiones que serán encomendadas a cada bando y que conllevarán un enfrentamiento armado entre ambos. Estas misiones podrán ir desde épicas batallas a campo abierto con dos grandes frentes de ejército, hasta grandes asedios sobre las puertas de cada campamento, pasando por misiones de reconocimiento de zonas, escaramuzas y búsqueda de objetos.

## 09.2 Escenas On-Rol

Como acostumbramos en nuestro formato de juego, durante el evento habrá una serie de **ESCENAS ON-ROL**. Estas escenas son públicas, es decir, todos los participantes pueden asistir a ellas (generalmente se anuncian con una campana), y son interpretadas por los personajes principales de la trama general y en las que se da continuidad a la narrativa propuesta por la organización. Es importante entender que, a menos que lo dicte una mecánica determinada por la organización (como que la escena tenga formato de reunión o asamblea), los jugadores no pueden intervenir en estas escenas, por una cuestión de fluidez en su desarrollo (puesto que son más de 500 participantes), ya que hacen las veces de “cinemática” de la historia que se está contando.

## 09.3 Campo de Batalla

El campo de batalla es la porción de terreno que separa un bando de otro y es donde se desarrollarán la mayoría de los combates entre ambos. Esta tierra de nadie es un lugar oscuro y lleno de peligros, es mejor no aventurarse en solitario a través de ella.

## 09.4 Campamentos de los bandos

Son el epicentro del juego. Serán levantados y defendidos por los jugadores de cada bando y en ellos se desarrollará la vida propia de un campamento militar, se organizarán las estrategias y los preparativos para cada batalla, tendrán lugar reuniones, arengas y todo tipo de escenas épico dramáticas que alimentarán el juego y disfrute de todos los participantes.

## 09.5 Campamento Neutral

Este campamento es un espacio seguro dentro del campo de batalla en el que poder hacer reuniones o negociaciones, ya que está prohibida cualquier acción de combate. En este campamento también encontrarás nuestro banco, donde podrás adquirir monedas de juego para poder jugar negociaciones o contratos de mercenarios. Además, este mismo campamento también es un espacio seguro **OFF-ROL**, si algún jugador necesitara salir de juego por algún tipo de indisposición, siempre habrá alguien de organización en él para atenderle. En este espacio también **HABRÁ AGUA A DISPOSICIÓN DE TODOS LOS JUGADORES**, solo tenéis que ir y pedirla a la persona que esté allí.

## 09.6 Murallas, Torres y Puertas

Dichos campamentos estarán cercados por sus respectivas murallas. Estas tendrán dos puertas cada una y estarán protegidas a su vez por sendas torres defensivas con tres niveles donde se podrán apostar arqueros, ballesteros y arcabuceros.



### NOVEDAD

## 09.7 Campamento de PJDs

Como anunciamos en el Capítulo 5, este año contamos con un 4º Campamento. A continuación os dejamos un poco de lore del mismo. En un próximo recurso de trasfondo os contaremos la versión extendida de estos personajes, cuya sinopsis resumimos aquí:

*En su día hace más de 10 años, Sir Marcus Adelmarr envió una tropa de la Orden de Adelis a Isla Tormenta para recuperar a su hijo perdido, Bylon Adelmarr. Pero no solo no volvieron exitosos, sino que volvieron malditos, pues algo les ocurrió en Isla Tormenta que además les impedía volver allí cada cierto tiempo. Presos de una maldición, y castigados por su fracaso, se vieron obligados a vagar por el archipiélago sin pisar ni Isla Dragón, ni Isla Tormenta, reclutando nuevos guerreros y tripulantes de similares circunstancias. Ahora, han descubierto algo que, después de largo tiempo, les ha llamado a volver al origen de su maldición.*



# 08 ESTRUCTURA DEL EVENTO



17 JUEVES

## DURANTE TODO EL DIA

Recepción y convivencia de los participantes

## NOCHE

Rol libre y escenas organizadas por los jugadores

**MAÑANA**  
Talleres oficiales y juego libre

**TARDE**  
Briefing e inicio del juego

**NOCHE**  
Juego libre



18 VIERNES

## MAÑANA Y TARDE

Juego organizado por escenarios

## NOCHE

Juego libre



19 SABADO



20 DOMINGO

**MAÑANA**  
Juego organizado por escenarios

**MEDIODIA**  
Escena final y clausura

### IMPORTANTE

Más adelante saldrán los horarios con toda la información, pero hay ciertos puntos que hay que tener en cuenta.

Por el bien del correcto desarrollo del evento se elimina el concepto de horario Fénix. Hemos decidido ponernos muy estrictos con el tema de la puntualidad. Ya no vale decir: "es que el briefing siempre empieza media hora más tarde, así que iré media hora más tarde..." **¡NO!** Ese planteamiento contribuye a que todo se retrase, de manera que hay que evitarlo.

**Agradecemos que se respeten las horas de Check-In** y ante cualquier problema o contratiempo os pongáis en contacto con la organización previamente al evento para saber con antelación las horas previstas de la llegada fuera de los tiempos de check in.

### ¿Estar On Rol antes de empezar?

Otro punto a tener en cuenta es qué pasa con quien quiera jugar on rol un jueves o un viernes antes de la inauguración. Esta opción es algo que dejamos a vuestro antojo, ya que sabemos las ganas que tenéis de jugar, solo tenéis que entender que desde nuestra parte no estaría todo listo como para nosotros dar el pistoletazo oficial. Hablamos tanto de jueves como de viernes por la mañana. Así que si queréis hacer del viernes un día on rol, parcial o totalmente, por supuesto que podéis. Pero recordad, no todas las personas estarán roleando y habrá bastantes elementos off rol, como terminar el montaje de carpas y logística en general, así como los talleres del viernes mañana (los que sean off, ya que puede haberlos on

### Talleres

Durante la mañana del viernes contaremos con talleres y actividades que podéis realizar, bien para aprender nuevas aptitudes y habilidades, o bien para ir calentando motores para el roleo y el trameo. Se trata también de una genial ocasión para conocer gente, tanto off, como on. Estas actividades serán propuestas tanto por la organización como por los jugadores que quieran aportar (previa aprobación de la orga). ¡Os esperamos!





# 11. NORMAS, AVISOS Y RECOMENDACIONES

## Normas

Está totalmente prohibido fumar sobre cubierta forestal, se podrá fumar sobre una zona pavimentada. Tirar colillas al suelo o al bosque podrá ser motivo de picaje.

Se ruega no ensuciar ninguna de las zonas del complejo y hacer uso de las papeleras habilitadas.

Se ruega hacer un uso cívico de la zona de juego, las instalaciones del complejo y el atrezzo aportado por la organización y los jugadores. Cualquier actitud en contra del reglamento, filosofía y seguridad de los eventos del Universo Feria del Dragón podrá ser motivo de picaje o incluso expulsión del evento.

## Avisos

Rogamos que el jueves lleguéis lo antes posible, las 21:00 será la hora máxima de check-in. Recordad que si vais a llegar más tarde de esa hora lo debéis comunicar vía email a [feriadeldragon@gmail.com](mailto:feriadeldragon@gmail.com).

## Recomendaciones

Aunque el verano nos haya dejado, la zona del evento es un espacio natural por lo que habrá insectos y mosquitos. Se recomienda traer "Autan" o un protector de mosquitos similar para evitar posibles picaduras. De forma adicional, recomendamos llevar crema contra estas picaduras.

Las temperaturas para el mes de octubre en la zona del evento rondan entre los 23 y los 17 grados, pero debido a la humedad, la sensación térmica puede ser menor, además de que el otoño puede traer lluvias, por lo que recomendamos traer tanto ropa de abrigo como impermeable.

Es necesario el uso de linternas en el evento, para la zona on-rol deberán ser camufladas, lo que se conoce como "lintorchas".

Aunque hay puntos de agua tanto dentro como fuera de la zona de juego, recomendamos llevar odres o botas de agua, las cuales podréis rellenar allí.

Para el uso de duchas, es necesario llevar material de aseo personal, entre ellos chanclas y toallas.

Pedimos que los fumadores lleven ceniceros portátiles.

## Recuerda que:

En el complejo **NO** hay neveras disponibles para los participantes.

En Albergue **no** hay mantas ni ropa de abrigo.

Tanto en camping, albergue como en alojamiento externo en el coto de la isleta debes llevar regletas.

**NO** hay toallas, jabón o enseres de aseo personal.

## Información adicional

Queda totalmente prohibido hacer cualquier tipo de negocio en el evento, siendo motivo de expulsión. Si quieres hacer algún tipo de negocio on-rol deberá ser previamente aprobado por la organización y para el cual se autorizará el uso de monedas de juego de curso oficial (las expedidas por el banco) o monedas bastardas (monedas usadas en otros eventos larp). En especial, está prohibida la venta de bebidas alcohólicas tanto de manera on-rol (taberna) como off-rol, siendo también motivo de expulsión del evento.

Asociación Fénix dedica mucho tiempo, junto con sus patrocinadores, colaboradores y proveedores, a sacar adelante cada uno de sus eventos, y no vamos a tolerar que nadie, persona o grupo, se aproveche injustamente de nuestro esfuerzo. Trabajamos muchísimo para hacer funcionar eventos de más de 500 personas, para que ahora venga cualquiera y se aproveche de ello. Nos enorgullece ser responsables del nacimiento y crecimiento de muchos negocios, artesanos y otros comercios que han surgido y se alimentan de nuestro universo. Pero es moralmente justo que para hacer negocio a costa de nuestro trabajo se aporte lo que es mínimo al evento y a la organización y sobretodo, por respeto a los colaboradores y patrocinadores que también aportan su parte, y hacen las cosas de forma correcta.

Hemos creado un **dossier de seguridad** con herramientas para mantener la inmersión en la partida y buenas prácticas en el rol.

[Ir al Dossier >](#)

Agradecimientos a Daniel Benítez y a los compañeros de Not Only Larp, en cuyo trabajo ha sido basado este dossier de seguridad.



# 12 ¿ES PARA MÍ ESTE EVENTO?

## ESTE EVENTO SÍ ES PARA TI SI:

- Te gustan los juegos de rol en vivo de fin de semana continuados, con carácter épico dramáticos, belicosos, y que representan vida de campamento en campañas de guerra.
- Te va el rollo peliculero de “masmolarte” con cada escena, cada llanto, cada grito, cada derrota, cada victoria...
- Entiendes que nuestro formato recoge muchos estilos de juego que conviven entre ellos: costumbrismo, social-político, bélico, mazmorreo, comedia, drama, e incluso narrativas de alta intensidad emocional.
- Entiendes que aquí no se viene a ganar o perder, sino a vivir la historia, elevando cada escena y cada intervención propia o ajena por medio de la Filosofía “Play to Lift” (explicada en nuestro [reglamento y filosofía de juego](#)).
- Entiendes que es mejor para ti si tienes intención de preparar tramas antes del evento y cocrear junto a otros jugadores para llegar con algo construido a la historia en la que todos sumamos.
- Entiendes que para hacer llegar la trama troncal a todos los jugadores, necesitamos realizar escenas on rol (cinemáticas) que avance la historia, con efectos de luz, sonido y voz en playback.

## ESTE EVENTO NO ES PARA TI SI:

- Piensas que nuestro evento es un mercado medieval con teatrillos.
- Piensas que es un wargame exclusivo de escenarios de combate, con pausas entre cada uno de ellos, y sin tramas ni rol.
- Vienes solo con intención de dar palos y “ganar” el juego.
- Piensas que vas a encontrar un larp chorra meme o de taberneo.
- Esperas que desde organización podamos generar 600 fichas de personaje de calidad con relaciones de personaje.
- No estás dispuesto a sembrar una historia, que se cultive y riegue durante este y otros eventos, para recoger frutos más adelante.
- No entiendes que depende de ti integrarte en un universo vivo con una trama viva que avanza cada año y cada evento.
- Si no estás dispuesto a ser generoso con tu juego, o no estás dispuesto a mostrar interés por el juego de los demás.
- Si los puntos del cuadro de la izquierda no te parecen bien.



# 13 PATROCINIO



Como en todos nuestros eventos, contaremos con nuestro patrocinador oficial:

[WWW.MORTISDRACO.COM](http://WWW.MORTISDRACO.COM)

Quienes, además de colaborar con el evento, acercarán sus productos a todos los participantes montando un gran stand durante el mismo.  
¿Necesitas una espada nueva para la batalla? ¿Necesitas una nueva armadura?

¡Ya lo sabes! Acércate al stand y aprovéchate de las ventajas de tener en la Lágrimas de la Tormenta a nuestros armeros favoritos!

## Jueves

18:00 a 21:00

## Viernes

10:00 a 14:00 - 17:00 a 21:00

## Sábado

10:00 a 14:00 - 17:00 a 21:00

## Domingo

10:00 a 14:00.



¿Quieres encargar tu pedido para la Lágrimas de la Tormenta?

Haz tu compra antes del 22 de septiembre y asegúrate que llega para el evento.







HAZTE CON TU CAMISETA DE RECUERDO DE LA VIII LÁGRIMAS DE LA TORMENTA

10€

Podrás pedirla a la hora de pagar tu inscripción

## CONTACTO E INFO

- ✉ feriadeldragon@gmail.com
- ✉ asociacionfenix@hotmail.com
- 📷 /Asociacion\_Fénix
- 📺 /Asociacion Fénix
- 📘 /Asociación Cultural Fénix y Feria del Dragón
- 🗣️ /AsociacionFenix
- 🗨️ Servidor de Discord

**WWW.FERIADELDRAGON.COM**

Fotografías de:

- 📷 Juan Tardío
- 📷 Gaspar Morales
- 📷 Jose Manuel Cornejo
- 📷 Miguel Ángel Junquera
- 📷 Olivier Estudio
- 📷 Alex Doriu

