

LÁGRIMAS DE IX
LA TORMENTA IX

Boletín Informativo



www.lagrimasdelatormenta.com

Índice

03	01	LÁGRIMAS DE LA TORMENTA
04	02	REGLAMENTO Y FILOSOFÍA
05	03	LUGAR DEL EVENTO
06	04	PRECIO Y ALOJAMIENTO
12	05	BANDOS
15	06	PLAZAS ESPECIALES
18	07	INSCRIPCIÓN
20	08	PENSIÓN COMPLETA
21	09	TRASFONDO RECIENTE
27	10	CONTENIDO DE JUEGO
32	11	ESTRUCTURA DEL EVENTO
35	12	NORMAS, AVISOS Y RECOMENDACIONES
39	13	¿ES PARA MÍ ESTE EVENTO?
41	14	PATROCINIO
42	15	CONTACTO E INFO



01 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 dramática 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.



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:**

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.



03 Lugar del evento

Lágrimas de la Tormenta IX 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

IMPORTANTE

La ubicación exacta de Google Maps es esta:



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.

♦ Ajeno al complejo pero por parte de la organización, **contaremos con una ambulancia y sanitarios para casos de emergencia.**

♦ Por otro lado, siguiendo la estela de la Feria del Dragón, **contaremos con atención psicológica** en caso de ser necesario.

04 Precio y alojamiento

4.1 TIPOS DE ALOJAMIENTOS

NOVEDAD



**150**
PLAZAS

◆ Camping

125€ /pp

- ◆ **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 necesario llevar regletas!
- ◆ Hay un **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".



30
PLAZAS

◆ Albergue con baño exterior

139€ /pp

- ◆ **Incluye 3 noches** (jueves, viernes y sábado). Posibilidad de quedarse una noche más por 15€ por persona.
- ◆ Un edificio con distintas **habitaciones y espacios comunes**.
- ◆ Son habitaciones de **2, 4 o más literas o camas**, dependiendo de las necesidades de los participantes. Del reparto se encarga la organización (las personas que compartan habitación siempre lo harán con miembros de un mismo grupo o allegados).
- ◆ **Los baños** asignados a este alojamiento **son los de CAMPING**.
- ◆ **Incluye ropa base de cama, pero NO incluye toallas ni mantas**.
- ◆ **Hay toma de electricidad**. ¡Es recomendable llevar regletas!
- ◆ El **parking** está junto a los edificios.
- ◆ **Integrado en el Complejo Juvenil "El Madrugador"**.

214
PLAZAS

◆ Albergue

150€ /pp

- ◆ **Incluye 3 noches** (jueves, viernes y sábado). Posibilidad de quedarse una noche más por 15€ por persona.
- ◆ Varios edificios con distintas **habitaciones y espacios comunes**.
- ◆ Son habitaciones de **2, 4 o más literas o camas**, dependiendo de las necesidades de los participantes. Del reparto se encarga la organización (las personas que compartan habitación siempre lo harán con miembros de un mismo grupo o allegados).
- ◆ **Incluye ropa base de cama, pero NO incluye toallas ni mantas.**
- ◆ **Hay toma de electricidad.** ¡Es recomendable llevar regletas!
- ◆ El **parking** está junto a los edificios.
- ◆ **Integrado en el Complejo** Juvenil "El Madrugador".





◆ Habitación doble

185€ /pp

- ◆ **Incluye 3 noches** (jueves, viernes y sábado). Posibilidad de quedarse una noche más por 25€ por persona.
- ◆ Disponen de **baño privado**.
- ◆ Tiene zona de **comedor en común con el albergue**.
- ◆ El **parking** está junto a los edificios.
- ◆ **Integrado en el Complejo** Juvenil "El Madrugador".



◆ Sin alojamiento

110€ /pp

- ◆ 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 airbnb u hotel en la ciudad.

4.2 NOCHE EXTRA

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

- ◆ 10€ para camping.
- ◆ 12€ para albergue con baño exterior.
- ◆ 15€ para albergue.
- ◆ 25€ para habitaciones dobles.

05 Bandos

5.1 BANDO ANTI-DRAGONES Y ALIADOS DE LOS VAN ISTEN



Las tropas anti Dragones

Encabezada por la destacada familia Van Isten, una de las casas más influyentes y férreas defensoras de un mundo libre de la influencia de los dragones. Para ellos, la magia debe ser controlada, puesto que se trata una fuerza corruptora, imprevisible y peligrosa, responsable de incontables desgracias y del auge de criaturas imposibles de controlar: los dragones.

Este bando considera a los dragones la mayor amenaza que jamás haya existido. Para ellos no son guardianes, sino fuerzas destructoras que, con su mera existencia, condenan al mundo al caos.

Creen que permitir que los dragones continúen respirando es aceptar la semilla de la destrucción en el corazón del mundo. Los que formen parte de este bando están convencidos que solo así se podrá alcanzar un mundo seguro, liderado por el ingenio y la fuerza de la humanidad, libre de la amenaza de lo sobrenatural y lo dracónico.

Se organizan con disciplina, convencidos de que solo la humanidad puede construir un futuro seguro y estable.

5.2 BANDO DE LOS DRAGONES Y ALIADOS DE KORA (ETHBAAL), THURA Y EDRIC.



Las tropas pro Dragones

Este bando lucha por preservar la magia en todas sus formas y mantener la unión con los dragones que, desde tiempos ancestrales, velan por el orden natural frente a quienes buscan extinguirla.

Reúne a quienes se han aliado con los dragones **Kora, Thura y Edric**, criaturas que han elegido proteger a las demás razas en lugar de dominarlas. Estos dragones creen que la magia puede ser compartida, y que los pueblos del mundo tienen derecho a convivir con ella, aprender de ella y crecer a su lado.

Son idealistas, defensores del vínculo entre humanos y dragones, y creen que renunciar a la magia sería renunciar al alma misma del mundo.

Luchan por preservar la magia y el vínculo entre dragones y mortales, defendiendo el equilibrio frente a quienes buscan extinguirla. **Los que siguen este bando encarnan la confianza, la cooperación y la creencia en un mundo donde los dragones no son tiranos, sino aliados.**

5.3 BANDO AGENOR, ALIADOS Y SEGUIDORES DEL DRAGÓN AGENOR.

NOVEDAD

Las tropas de Agenor

El Culto de Agenor se rinde a la voluntad de uno de los dragones más antiguos. **Sus seguidores lo veneran como guía, maestro y poder supremo. A diferencia de otros de su estirpe, no cree que las razas inferiores puedan comprender ni dominar la magia.** Para él, la magia no debe compartirse libremente: pertenece solo a los dragones, únicos con derecho a decidir si concederla, restringirla o usarla para someter. **Su visión es firme: ningún mortal es digno de portar tal poder sin el control de sus dueños legítimos.**

Sus seguidores lo obedecen por devoción, pactos irrompibles o lazos forjados en fuego y hechicería, convencidos de que bajo su guía nacerá un orden donde los dragones serán árbitros absolutos de la magia y del destino. Con él se alzará un nuevo camino y una promesa que traerá de regreso el equilibrio perdido.

Agenor recuerda que, en un tiempo remoto, los dragones confiaron en los mortales y les entregaron un destello de magia. Pero la avaricia humana quebró aquel pacto, torció la armonía y profanó el equilibrio sagrado. **Por eso enseña que la magia es un fuego eterno reservado a los dragones, herederos de su esencia, pues toda esperanza en los hombres se extinguió.**



06 Plazas especiales

NOVEDAD

6.1 PLAZA DE PNJ / MONSTERING

REDUCCIÓN DE 90 €



EL TERCER BANDO

Las tropas de Agenor

Continuando con la idea del año pasado, **queremos contar con ese tercer bando dirigido por la organización**, y que también contará con **una reducción del precio del evento** (independientemente de la modalidad del alojamiento) **de 90 euros**.

Esta plaza te obliga a que tu PJ pase a ser un personaje jugador dirigido, que servirá para dar juego y contenido al evento.

Con esta plaza estás **OBLIGADO** a actuar tal y como la organización te lo indique para generar juego entre los mismos PNJ y con los distintos participantes del evento. Estas plazas serán limitadas.

Algunos aspectos a tener en cuenta:

- ◇ **Podrás llevar un personaje destinado exclusivamente al lore del bando** que proporcionamos desde la organización, pero también podrás mantener a tu personaje habitual si lo deseas.
- ◇ **Si llevas tu personaje habitual deberás cumplir estrictamente con las indicaciones de la organización.**
- ◇ **Quedan prohibidas estas prácticas:**
 - ◇ Interpretar que estás infiltrado.
 - ◇ Cambiar de bando durante el evento.
 - ◇ Desentenderse de las indicaciones de la organización.
 - ◇ Tu misión principal es proporcionar juego y ser parte del hilo conductor de la trama principal del Universo Feria del Dragón.
- ◇ **Se te pedirá** combatir, capturar posiciones, retener rehenes, ser objetivo de misiones de los otros campamentos y en resumen, **participar en todos los escenarios de la forma en la que te lo indique la organización.**
- ◇ A falta de indicaciones, **el objetivo principal del PNJ es dar juego de una forma u otra**, de manera activa, no solo con el resto de campamentos sino también dentro del propio campamento.
- ◇ **La trama** de este bando viene reflejada en la página 14.
- ◇ Si llevas en este bando un **PJ que ya existía, debes buscar tú el motivo** por el cual luchas en el bando de Agenor.
- ◇ **Si te interesa esta opción y tienes dudas, preguntanos y te ayudaremos en todo.**





6.2 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 50% 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** (andar, comer, ir al baño y acostarse a dormir) **tendrán un 20% de descuento en su entrada y una gratuidad para la persona cuidadora.**

¡Si tienes cualquier duda, contáctanos!

07 Inscripción

Todo el proceso de inscripción se realiza desde nuestra web:

7.1 MÉTODO DE INSCRIPCIÓN

El método de inscripción estará bien detallado en la página web (en la web se sabe cuáles son compartidos), por medio de un vídeo tutorial que resumimos a continuación.

- 1. Te registras** en la web de forma individual.
- 2. Existen varios tipos de entrada:** Camping, albergue con baño exterior, albergue, habitaciones dobles y sin alojamiento.
- 3. Creas un alojamiento virtual.** En caso de alojamiento compartido, un representante crea el alojamiento e invita al resto proporcionando un correo electrónico, invitación que llegará por medio de dicho correo, y que se acepta desde la propia web.

IMPORTANTE:

Regístrate en la web con el mismo correo con el que te vayan a invitar al alojamiento. Solo se puede invitar a personas que YA tiene una cuenta creada, si no la tiene se la debe crear antes de invitar.



4. Aproximadamente **una semana después** de la apertura, **se procede a sortear las plazas en las que haya más demanda que oferta** (normalmente habitación doble y albergue). **El sorteo se hace de forma automática por la web.**
5. Tras ello, las personas afortunadas y las que no necesitaron de sorteo, **podrán proceder a rellenar el formulario de Google que os aparecerá en la propia web una vez se ha confirmado su plaza** (se hace de forma individual y tendrán un plazo no superior a 3-4 días).
6. **Las menos afortunadas, pueden volver a elegir la opción de su entrada**, de entre las opciones que resten tras el sorteo (Normalmente el camping o "sin alojamiento"), y proceder con lo que se dice en el punto anterior.
7. **Una vez rellenado el cuestionario, la web detectará que se ha completado y se habilitará en esta el pago de la plaza** mediante pasarela de pago virtual en la propia web. Así queda completado el registro del evento.





08 Pensión completa 49€ /pp

A diferencia del año pasado, hemos conseguido **ofrecer pensión completa** este año, de la misma manera que en anteriores eventos, empezaría con la cena del viernes y acabaría con el almuerzo del domingo, ambos inclusive.

Contamos con un máximo de 200 plazas para la pensión completa. Que será ofrecida por la misma gente del complejo, quienes ofrecieron comida a modo barra de bar en Lágrimas VIII. Servicio (el bar) que dejará de estar disponible debido a ofrecer la pensión completa.

La comida será servida en una zona habilitada para ello dentro del complejo.

El precio de la pensión completa es de 49 euros por dos desayunos, dos almuerzos y dos cenas.

Si no eliges la pensión completa, no te preocupes, el complejo cuenta con zonas habilitadas para cocinar tu propia comida mediante camping gas o similares. No está permitido el uso de cocinas o frigoríficos de las zonas comunes del complejo.

09 Trastfondo reciente

En los dos últimos eventos del Universo Feria del Dragón, que han sido Feria del Dragón XII y El Castillo III, han sucedido los siguientes hechos, en orden cronológico.

Es muy difícil recoger nuestro lore en las páginas de un dossier, por lo que recomendamos ir a nuestro Linktree o cuenta de Instagram para ver todos los recursos de trastfondo relacionados con la trama y la historia así como a nuestro canal de YouTube donde no solo encontraréis recursos sino también resúmenes de la historia del Universo Feria del Dragón.

Feria del Dragón XII (Mayo 2025)

En unos días saldrá el vídeo de tramas de la XII Feria del Dragón, por lo que podréis ver en forma de largometraje todo lo que os resumimos a continuación:

En Gadesia, se reunieron una vez más gentes y criaturas de toda Isla Dragón y el resto del archipiélago, esta vez con la promesa de una boda próxima de celebrarse: la de Katrina Therem y Konrad Van Isten.



TRASFONDO RECIENTE

Durante su transcurso destacaron varios hechos importantes:

- ◇ **El viernes tarde**, en la inauguración de la Feria, Konrad Van Isten se presentó con el Tridente sin explicación ninguna, arma que hasta ahora estaba en poder de Egon, enemigo de Konrad, y hermano y rival de Katrina Therem.
- ◇ En ese mismo acto, Katrina renunció a su propio apellido delante del Consejo Regente para adoptar el apellido Van Isten, junto a un discurso donde repudió públicamente a su hermano, Egon, y a cuya guerra dinástica quería poner fin con la boda.



- ◇ **El sábado noche**, durante el combate honorífico entre el campeón del Torneo y el Hijo del Dragón, este último, fuera de sí, atacó descontroladamente a su contrincante. Konrad intervino y evitó que la situación fuera a mayores. El campeón sobrevivió gracias a la ayuda de los Dragones Ethbaal y Thura.



◊ **El domingo por la mañana**, previo a la anunciada boda, Konrad, en forma de regalo para los presentes, llevó a cabo un experimento para demostrar que gracias al poder de las lágrimas vacías se puede eliminar el poder dracónico de un individuo. Explicó además, que ese poder sumado al manejo del Tridente podía acabar siendo letal con el ritual adecuado. Para tal experimento, tres personas que habían bebido de la sangre del dragón Bologoth se habían propuesto voluntarios. Konrad hizo lo propio y tuvo éxito con el primer voluntario, dejándolo exhausto sin necesidad de usar el tridente, luego lo mismo con el segundo, aclarando específicamente que si se hubiera apoyado en el poder del Tridente para hacerlo, probablemente no habrían sobrevivido ninguno de los dos. Y de repente, antes de realizar el ritual con el tercero, Konrad tornó su prueba hacía Edric, esta vez, usando el poder del Tridente, con la intención, tal como había explicado, no solo de arrebatarse sus poderes, sino de matarlo.



- ◇ Sin embargo, para sorpresa de todos, incluido el propio Konrad, algo salió mal y no ocurrió el efecto esperado. El líder de los Van Isten increpó a los dragones y a Egon acusándoles de haber manipulado el Tridente. Estuvieron discutiendo, y cuando pareció quedar evidente que Egon no había tenido nada que ver, Konrad se preguntó que entonces quién estaba detrás.
- ◇ En un gran giro de los acontecimientos, y ante el desconcierto de Konrad, Katrina dió un paso al frente y destapó la verdad. Ella había replicado el Tridente, el arma que poseía Konrad era falsa. Además, Katrina destapó públicamente las verdaderas intenciones de los Van Isten y sus planes de absorción de la magia y destrucción de los dragones. Katrina había despertado.
- ◇ Aún así Konrad se mantuvo firme, y en frente. Anunciando que no les necesitaba para su plan. Que él es necesario para los dragones y la guerra que se avecina, y que cuenta con el apoyo del Consejo Regente. Pero estos, en aquella escena, también le desconcertaron, ordenando que le apresaran. Pues todos ellos, Katrina y Consejo Regente, eran cómplices de un plan orquestado por Egon, quien meses antes había entregado el verdadero Tridente a su hermana, a quien además, liberó de la prisión mental a la que los Van Isten la tenían sometida. Y a la que ayudó a recordar por qué él jamás sería un enemigo para ella, ni la traicionaría, algo que Katrina había elegido olvidar.





◇ Konrad Van Isten fue declarado culpable de varios crímenes. Y el mismo destino recayó sobre Egon, al cual se llevaron de los brazos de su hermana después de una emotiva reconciliación pública. Antes de sacarlos de la liza, Konrad gritó un último mensaje a su hermana: "Ya sabes lo que hay que hacer Seril, activa el atractor."



◇ El Consejo Regente aceptó con acuerdo la llegada al trono de la familia Therem, la cual anunció que no será Katrina ni Egon quienes gobernarán Isla Dragón, sino que la corona pasará a la hija de Katrina, Catalina Therem, el día que esté preparada.





El Castillo III (Julio 2025)

Pasados dos meses de la XII Feria, el Consejo Regente anunció una celebración oficial en el Castillo Consistorial de Gadesia, con la intención de celebrar la paz. Un acto en el que también se comunicó públicamente los embargos y sanciones a la familia Van Isten. Así como informar de que se estaba estudiando e investigando hasta qué punto los aliados de los Van Isten habían sido cómplices de ellos y debían ser sancionados.

Durante la noche, unos artefactos dracarios, los cubos de Drak'ar, empezaron a funcionar de forma errática. Algunos entendidos de la materia, comentaron que aquello significaba que los cubos estaban intentando decir algo.

El Culto era conocedor de un ritual para interpretar el posible mensaje, pero hacían falta varios ingredientes y objetos, entre otros un palantir o un orbe, como el que posee aún la familia Van Isten.

Con la colaboración de todos, incluida la familia Van Isten, se reunieron los elementos necesarios para realizar el ritual. La interpretación del mismo anunció que un poder y fuerza dracónica impresionantes se dirigían hacia el centro del archipiélago (la zona de Isla Dragón). No se pudo confirmar de qué se trataba, pero un nombre salió entre susurros... Agenor [Águenor], el dragón que más de un milenio atrás había disputado con sus hermanos, y se había marchado.

10 Contenido de juego

10.1 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.

En los campamentos se organizan las estrategias y los preparativos para cada batalla. En ellos se viven reuniones, arengas y todo tipo de escenas épico-dramáticas que alimentarán el juego y disfrute de todos los participantes.

10.2 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.

10.3 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 on rol, por una cuestión de fluidez en su desarrollo** (sois muuuchos participantes). Al final, hacen las veces de una cinemática del modo historia de un videojuego.

10.4 CAMPO DE BATALLA

El campo de batalla es el terreno que se encuentra en el centro del espacio de juego. Aquí tendrá lugar la mayoría de escenarios de juego y batallas. Esta tierra de nadie puede ser un lugar oscuro y lleno de peligros a la que es mejor no aventurarse en solitario llegada la noche.





10.5 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 carpas para reuniones, Mortis Draco, y 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.

10.6 MURALLAS, TORRES Y PUERTAS

Los campamentos de los tres bandos contarán con elementos de juego como **murallas, puertas, torres de defensa** y otras escenografías que estarán repartidas entre los tres campamentos de juego, a conveniencia de la trama o los escenarios diseñados.





10.7 CAMPAMENTO DE PNJS

NOVEDAD

Como anunciamos en el Capítulo 6, este año contamos de nuevo con un tercer bando.

En este apartado os vamos a contar algo de lore, aunque lo ideal es que estéis atentos a los recursos de trasfondo, sobre todo en instagram, donde seguro ampliaremos la información de este bando.

Agenor es uno de los cuatro dragones que antaño convivieron en Isla Dragón junto a Gamus, Melicertes y Ethbaal. En el pasado se enfrentó a sus hermanos por diferencias de ideas, especialmente con respecto a los humanos.

Ahora, todo un letargo después, Agenor vuelve al archipiélago con aires ofensivos, y junto a él se desplaza, por un lado, todo un ejército de fieles adoradores, y por otro, todos aquellos leales que desde aquí, ahora quieren unirse a él.

Para conocer la causa y motivaciones de Agenor, ¡Sigue los recursos de Trasfondo!

10.8 CAMPAMENTOS DE JUGADORES ON ROL

Montar campamento on rol en Lágrimas de la Tormenta no conlleva un gasto adicional.

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

NO se puede dormir en el campamento on rol, el cual al caer la noche y finalizar el juego se encontrará vigilado por personal de seguridad contratado por la organización.



II Estructura del evento

Jueves

- ◆ **DURANTE TODO EL DÍA**
Recepción, montaje y convivencia de los participantes
- ◆ **NOCHE**
Rol libre y escenas libres organizadas por los jugadores

Viernes

- ◆ **MAÑANA**
Talleres y juego libre
- ◆ **TARDE**
Briefing e inicio del juego ininterrumpido hasta domingo
- ◆ **NOCHE**
Juego libre

Sábado

- ◆ **MAÑANA Y TARDE**
Juego organizado por escenarios
- ◆ **NOCHE**
Juego libre

Domingo

- ◆ **MAÑANA**
Juego organizado por escenarios
- ◆ **MEDIODÍA**
Escena final, clausura y recogida
- ◆ **NOCHE**
Fiesta off-rol

11.1 IMPORTANTE

Más adelante saldrán los horarios con toda la información, pero hay ciertos puntos a 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.

11.2 ¿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).

11.3 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 organización).

¡Os esperamos!





12 Normas, avisos y recomendaciones

12.1 NORMAS



Está **totalmente prohibido fumar sobre cubierta forestal**, se podrá fumar sobre una zona pavimentada. Tirar colillas al suelo o al bosque será motivo de expulsión directa.



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.

12.2 AVISOS

Rogamos que el **jueves** lleguéis lo antes posible, las **22:00** 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

12.3 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 las fechas del mes de septiembre en la zona del evento rondan entre los 24 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 el albergue y en las habitaciones con baño exterior **no hay mantas ni ropa de abrigo.**

◇ Tanto en camping, albergue como en las habitaciones con baño exterior **debes llevar regletas.**

◇ **No hay toallas, jabón o enseres de aseo personal.**

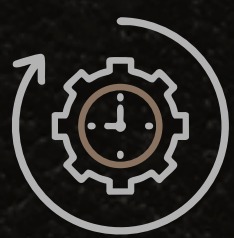


12.4 INFORMACIÓN ADICIONAL

⚠ MUY IMPORTANTE



Queda totalmente prohibido hacer cualquier tipo de negocio en el evento, siendo motivo de expulsión. Si quieres hacer algún tipo de negocio on-rol, debe ser vendiendo cosas on rol, no cosas off rol con dinero on rol. Y por supuesto debe ser previamente aprobado por la organización. 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.

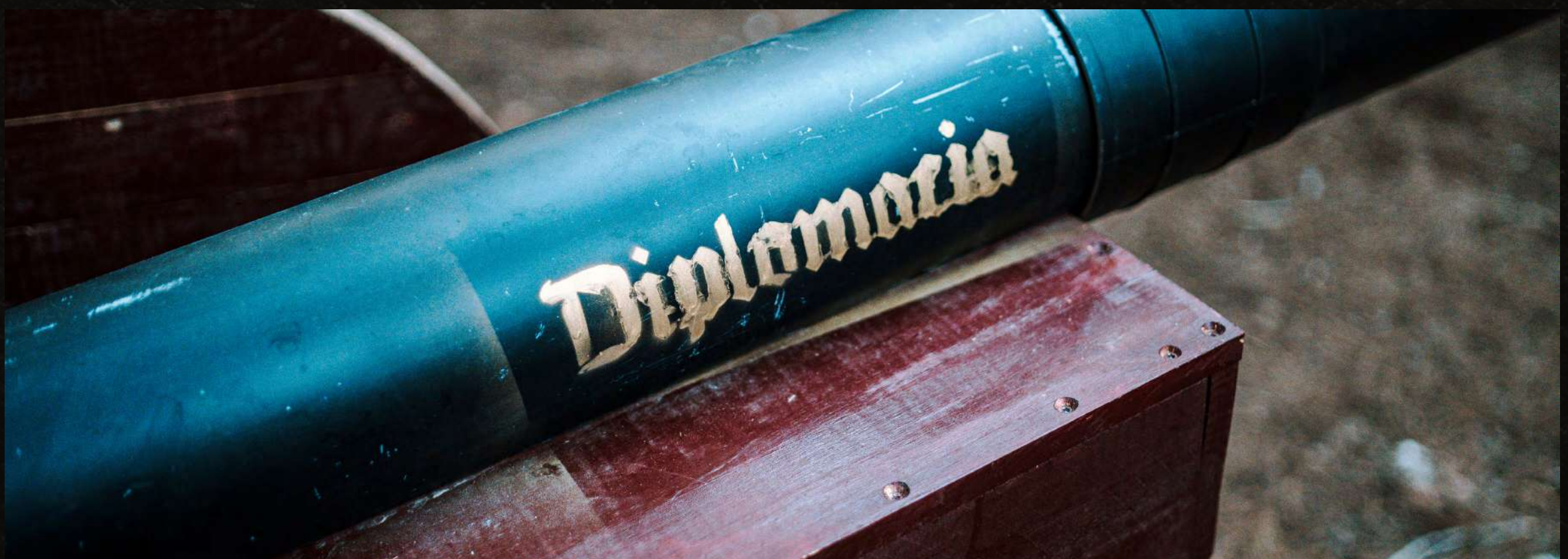


Ligado al punto anterior, **aclaremos que Asociación Fénix dedica mucho tiempo, junto con sus patrocinadores, colaboradores y proveedores, a sacar adelante cada uno de sus trabajos.** Nos esforzamos muchísimo para lograr eventos de 400 - 600 personas y no vamos a tolerar que nadie, persona o grupo, se aproveche de nuestro esfuerzo injustamente. No haremos ninguna excepción con nadie.



Para quienes no lo sepan, o a modo de recordatorio, nos gustaría compartir que **Fénix es una asociación sin ánimo de lucro.** Todo lo recaudado se reinvierte íntegramente en la organización de futuros eventos: **ninguno de sus organizadores obtiene beneficio económico alguno.**

El tiempo y esfuerzo que dedicamos nace únicamente del amor por este arte, con la ilusión de ofrecer un mundo tan especial y lleno de vida como es el rol en vivo y como lo es el universo de la Feria del Dragón. **Por ello, os pedimos de corazón: ¡cuidadnos tanto como nosotros tratamos de cuidar cada detalle para vosotros!**



13 ¿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.**



¿ES PARA MI ESTE EVENTO?

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 pagina anterior no te parecen bien.



Permite que la historia te envuelva; **emociónate, vívela, hazla tuya.**



14 Patrocinio

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



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 Lágrimas de la Tormenta a nuestros armeros favoritos!**

✦ **Horario del Stand durante el evento:**

Jueves ✦ 18:00 a 21:00

Viernes ✦ 10:00 a 13:45 - 16:45 a 21:00

Sábado ✦ 10:00 a 13:45 - 16:45 a 21:00

Domingo ✦ 10:00 a 15:00



IS Contacto

◆ CANALES OFICIALES ◆

CORREOS FERIADELDRAGON@GMAIL.COM
ASOCIACIONFENIX@HOTMAIL.COM
INSTAGRAM/ ASOCIACION_FÉNIX
YOUTUBE/ ASOCIACION FÉNIX
FACEBOOK/ ASOCIACIÓN CULTURAL FÉNIX Y FERIA DEL DRAGÓN
TWITCH/ ASOCIACIONFENIX
DISCORD/ SERVIDOR DE DISCORD

LÁGRIMAS DE LA TORMENTA IX

25, 26, 27 y 28 DE SEPTIEMBRE 2025

LÁGRIMAS DE LA TORMENTA © 2025 UNIVERSO FERIA DEL DRAGÓN © | REDACCIÓN E
IDEA ORIGINAL ASOCIACIÓN FÉNIX | FOTOGRAFÍA MIGUEL ANGEL JUNQUERA | DISEÑO Y
MAQUETACIÓN DIANA RODRÍGUEZ GONZÁLEZ

