



LA GUERRA DEL  
**ABISMO**  
EL ESTIGMA

**13 DIC 2025**

CENTRO JUVENIL  
EL MADRUGADOR,  
CÁDIZ

ORGANIZA:



LA  
CENTURIA

PATROCINA: COLABORA:





# ÍNDICE

1 UNIVERSO FERIA DEL DRAGÓN	03
2 LA GUERRA DEL ABISMO.	04
3 REGLAMENTO Y FILOSOFÍA	05
4 LUGAR DEL EVENTO	06
5 BANDOS	09
6 TRASFONDO	11
7 INSCRIPCIÓN Y PAGOS	15
8 CONTENIDO DE JUEGO Y MECÁNICAS	16
9 ESTRUCTURA DEL EVENTO	20
10 NORMAS, AVISOS Y RECOMENDACIONES	24
11 PATROCINADORES	26
12 CONTACTO	27





# 1. UNIVERSO FERIA DEL DRAGÓN

---

**La Feria del Dragón** es un rol en vivo, es decir, una experiencia lúdica donde los participantes interpretan a personajes ficticios (como si de una actriz o actor se tratara) dentro de un entorno de fantasía medieval y desarrollan juntos la historia. La Feria del Dragón es un evento en el que prima la trama, la historia de los personajes y la interpretación.

En este evento se utiliza un sistema denominado “sandbox”, en el cual cada jugador diseña su propio personaje y su trasfondo, aportando su grano de arena al mundo.

Bien es cierto que el juego de la Feria ha evolucionado de tal manera, que difiere mucho de lo que habitualmente se conoce como sandbox, por lo que hemos adoptado el nombre de “*Neosandbox*”

para este nuevo formato, donde la narrativa de la organización y los jugadores son protagonistas, adquiriendo la co-creación entre ambas partes y entre los propios jugadores una relevancia muy importante.

**¡En tus manos está dar vida al Universo de la Feria del Dragón!**

En estos eventos no verás fichas de PJ o árboles de habilidades, ya que lo importante es la interpretación, las tramas que desencadenan, y en definitiva, las historias que se viven. No importa si interpretas a un humilde granjero que viene a curiosear el festival, o a una poderosa reina, lista para entablar relaciones diplomáticas.





## 2. LA GUERRA DEL ABISMO

---

Se trata de un evento de rol en vivo con formato wargame, perteneciente al **universo de la Feria del Dragón**, de la Asociación Fénix.

En él se combinan escenarios de combate y la evolución de una historia desarrollada por la organización. Al estar patrocinado por Mortis Draco, el evento adopta la denominación de DracoRol, término con el que se conoce a las Dracobatallas que destacan por su fuerte carga narrativa.

**La Guerra del Abismo: El Estigma** continúa la trama que La Centuria lleva años construyendo dentro del universo de la Feria del Dragón, y servirá como el siguiente gran capítulo en su crónica.



### 3. 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 Fénix, y en el que vendrá toda la información relacionada con:

- La Seguridad
- Formato de Evento
- Reglas de Combate
- Sistema de Magia

**DESCARGA EL  
REGLAMENTO AQUÍ**

#### **JUEGOS SECUNDARIOS**

Y no menos importante, este documento recoge nuestra filosofía y estilo de juego, algo clave para entender el universo de Feria del Dragón y cómo divertirse en él.

#### **SOBRE LA SEGURIDAD**

La seguridad del participante es lo primero, y siempre, sin excepciones, la persona debe priorizarse al personaje. Tanto en el ámbito físico como psicológico, queremos garantizar 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, “qué no hacer”, y lo más importante, herramientas de seguridad.





## 04. LUGAR DEL EVENTO

### 4.1. LUGAR

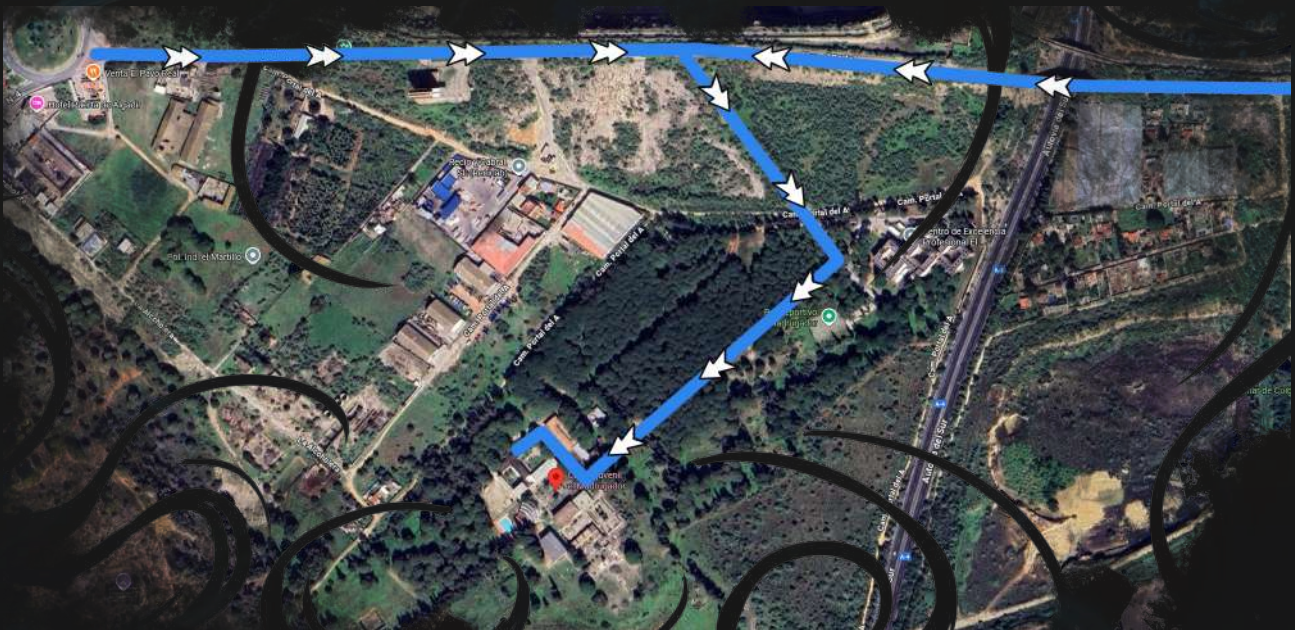
**Fecha:** 13 de diciembre de 2025 (Se incluirá la posibilidad de jugar el viernes 12 desde las 19:00)

**Lugar:** Complejo Juvenil El Madrugador, El Puerto de Santa María (Cádiz)

**Dirección:**

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

**IMPORTANTE.** Recordamos a nuestros participantes que hay dos accesos al complejo, y que el camino más accesible es el siguiente:



#### LOCALIZACIÓN EN GOOGLE MAPS

**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.
- Zona de parking dentro del complejo.
- Grandes establecimientos a 5 minutos en coche.



## 4.2 PRECIO

**El precio del evento serán 19€.**

En este evento hemos querido incluir varios elementos que no suelen estar presentes en eventos con formato de Dracobatalla.

- Murallas.
- Campamentos.
- Atrezzo y decoración.
- Vigilancia privada (viernes noche y sábado noche).
- Posibilidad de pernoctar la noche del viernes (habrá espacios para el juego libre desde esa noche) y la noche del sábado (tendremos convivencia off-rol).

No incluye:

- **La comida:** es muy importante aclarar que no va a haber opción a pensión completa, por lo que es indispensable que los participantes lleven lo necesario para comer. Hay locales y supermercados a pocos minutos en coche, pero al haber pocas horas de luz la parada para la comida será breve.
- **El alojamiento:** se oferta la posibilidad de pernoctar, pero el precio va aparte de la entrada. En el siguiente punto se explican las características y precio del alojamiento.
- **Acceso a la convivencia del sábado noche:** dado que esta actividad tendrá lugar dentro del complejo, solo se permitirá el acceso a aquellas personas que pasen la noche del sábado en el albergue.



## 4.2 ALOJAMIENTOS

Como se explica en el apartado anterior, aparte del precio de la entrada se oferta la posibilidad de pernoctar tanto la noche del viernes (en la que habrá juego libre) como la noche del sábado (en la que tendremos convivencia off-rol).

**Cada noche cuesta 16€**, y el pago se realiza de manera independiente la entrada. Se pagará en el momento del check-in en efectivo en el mismo complejo. Por favor, aunque la pernocta se pague en el mismo momento, sed responsables y comprometidos con la respuesta que hayáis dado en el formulario, son datos con los que va a contar el albergue.

La opción de alojamiento ofertada es en el albergue del **Centro El Madrugador**, con baños compartidos 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).

Otras consideraciones:

- El parking está junto a los edificios.
- **Incluye ropa base de cama, pero NO incluye toallas ni mantas.**
- Hay toma de electricidad. ¡Es recomendable llevar regletas!





## 05. BANDOS

### 5.1 LA CENTURIA Y ALIADOS DEL ARCHIPIÉLAGO

El bando de la **Centuria y la Alianza del Archipiélago** está formado por las fuerzas conjuntas de **Murah**, la propia **Centuria** y los reinos y clanes del **Archipiélago del Dragón**. Todos ellos han decidido unir sus estandartes para defender Isla Dragón frente al avance del Abismo y detener la obra del Nubio antes de que la corrupción se extienda y **Malephor** sea liberado.

El bando está liderado por la **Emperatriz Elein I Terius** y **Ferrymus Dolarion**,

**General de la Centuria** y Lord Protector de Isla Dragón, título otorgado por el propio **Consejo Regente**.

Bajo su mando se coordina el esfuerzo conjunto entre Murah y el Archipiélago, uniendo voluntades, estrategias y recursos en una misma causa.

Si Isla Dragón cae, el imperio de Murah caerá también... y con él, el mundo entero.





## 5.2 ABISMO Y SUS SEGUIDORES

El bando del **Abismo** está formado por las fuerzas corrompidas que sirven a la voluntad de **Malephor Aegis**. Lo integran los Abismales, horrores surgidos de la prisión ancestral moldeados por la corrupción; **Seguidores de la Senda Nónupla**; y pueblos enteros que han sido seducidos, doblegados o engañados por las promesas del Abismo. Entre ellos destacan las huestes de **Morhkath, rey de los D'Arokith**, y quien ha fusionado su esencia con la de un **Abismal Mayor**.

El bando está liderado por **El Nubio**, heraldo, voz y ejecutor de la voluntad

de **Malephor**. Astuto y paciente, ha tejido una red de manipulación a través del Archipiélago, sembrando discordia, debilitando los sellos y preparando el terreno para el momento en que el Abismo pueda quebrar las últimas defensas de la isla.

Bajo su influencia, las criaturas del Abismo se movilizan. Todo su propósito converge en un único destino: abrir el camino para liberar a **Malephor Aegis** y permitir que el **Señor del Abismo** vuelva al mundo.

Si el **Nubio** logra culminar su obra, Isla Dragón será la primera en caer... y tras ella, **Murah** y todas las tierras libres.





## 06. TRASFONDO

### LA CENTURIA

La Centuria nació como respuesta directa a la mayor amenaza que el Imperio de **Murah** ha enfrentado desde la fundación del trono **Terius**.

Tras la primera gran incursión en el Abismo casi dos décadas, **Ferrymus Dolarion**, entonces **General Supremo de los ejércitos de Murah**, descubrió el horror que yacía en las profundidades de la prisión arcana. De los soldados que le acompañaron, solo trece regresaron con vida. Aquella experiencia marcó a **Ferrymus** para siempre.

En la retirada **Ferrymus** selló el Abismo a la desesperada.

Comprendió una verdad devastadora. El Abismo no podía ser contenido por ejércitos convencionales ni por estruc-

turas políticas debilitadas por guerras internas.

Se necesitaba una fuerza independiente, disciplinada y preparada para luchar contra un enemigo que no conoce el cansancio, el miedo ni la muerte.

Abandonó su cargo como General Supremo y, con permiso del emperador **Cronius Terius**, tío de **Elein**, fundó la Centuria, un cuerpo militar selecto cuya única misión sería custodiar el Abismo, estudiar sus peligros y preparar al mundo para el día en que volviera a abrirse.

Desde su nacimiento, la Centuria quedó desligada de los intereses de los gremios, operando bajo una autoridad propia, al margen de las disputas políticas de **Murah**.



## LA LLEGADA A ISLA DRAGÓN

Con el ascenso de la **Hechicera** y **Gamus** en Isla Dragón y el despertar de antiguos poderes en el **Archipiélago**, algo en las salvaguardas del **Abismo** comenzó a debilitarse. Las líneas de magia que lo contenían sufrieron fluctuaciones insólitas, y nuevas filtraciones de corrupción aparecieron en regiones que durante siglos habían permanecido en silencio.

Comprendiendo que los sucesos de aquella tierra influían directamente en las protecciones del **Abismo**, **Ferrymus** ordenó a la **Centuria** viajar a **Isla Dragón** en busca de respuestas. Allí descubrieron que los acontecimientos del **Archipiélago** estaban ligados a las fisuras del **Abismo**, y que cada alteración en la magia de la isla abría un resquicio adicional en la prisión de **Malephor**.

## LOS SELLOS Y LAS ARMAS DE LOS VAN ISTEN

Viendo que la amenaza del Abismo crecía y que sus fisuras comenzaban a extenderse por todo Murah, la Centuria elaboró un plan para frenarlo. Si no podían destruir el Abismo, al menos debían contenerlo. Para ello, decidieron colocar nuevos Sellos en tierras de enorme poder mágico, enlazándolos directamente con los **Sellos de la Puerta del Abismo**. Así, los reinos aliados de **Shar'aen** y **Draënark** se convirtieron en pilares







esenciales de la estrategia de defensa del mundo libre. Aun así, quedaba un problema sin resolver: **los Abismales no podían morir**. Ni la magia, ni el acero eran capaces de acabar con ellos de forma permanente. La Centuria necesitaba una solución... y nadie logró encontrarla hasta que intervinieron los Van Isten.

Gracias a su ingenio y a la pericia sin igual de **Konrad Van Isten**, se crearon los primeros **Binomios: armas gemelas que funcionaban en conjunto capaces de actuar al unísono**. Cuando ambas impactan coordinadamente sobre un Abismal, lograban volverlo vulnerable durante un tiempo limitado, permitiendo a los guerreros dañarlo de verdad. Por primera vez en siglos, el Abismo tenía un punto débil... y fue **Konrad** quien puso esa clave en manos de la Centuria.

## LA BÚSQUEDA DE EL NUBIO

La Centuria ha perseguido al **Nubio** por todo el Archipiélago, siguiendo rastros de corrupción, testimonios inconclusos y señales que se desvanecían antes de poder atraparlo. Cada intento por detenerlo se ha visto frustrado por su habilidad para moverse entre las sombras y manipular a poblaciones enteras sin dejar rastro.



Sin embargo, no fueron los centuriones quienes lograron encontrarlo, sino la **Aed Siad**, un grupo de montaraces procedentes de una tierra lejana, expertos en el seguimiento silencioso, en la lectura del terreno y en detectar alteraciones sutiles en la magia del mundo.

Fueron ellos quienes descubrieron la verdad.

**El Nubio no estaba simplemente ocultándose: está construyendo algo.**

Había elegido para ello una montaña cercana a Astarté.

El informe de la **Aed Siad** no dejó lugar para dudas: el Nubio prepara un acto mayor, un movimiento que podría quebrar las últimas barreras del Abismo y allanar definitivamente el camino para la liberación de **Malephor**.

Alertada por esta revelación, la Centuria ha movilizado todos sus recursos.

**Ferrymus Dolarion** ha reunido a sus fuerzas, ha convocado a los reinos aliados del **Archipiélago** y ha llamado a **Murah** a prepararse para el choque final.

*Nota: Creemos que con estas pinceladas tenéis la información necesaria para comprender el contexto del evento y disfrutar plenamente de la experiencia. Aun así, para los intensitos (como nosotros), os invitamos a visitar [nuestra web](#), en la sección de Lore y Trasfondo, donde iremos ampliando este contenido no solo para este evento, sino para todo lo que está por venir.*





## 07. INSCRIPCIÓN Y PAGOS

### INSCRIPCIONES

El plazo de inscripciones va desde el domingo 23 de noviembre hasta el jueves **4 de diciembre**.

La inscripción se realizará de forma individual a través del siguiente cuestionario:

**LINK A LA  
INSCRIPCIÓN**

A partir de ese momento, los siguientes pasos a seguir serán:

- 1. Confirmación por correo electrónico:**  
Cuando envíes el formulario, recibirás un correo con toda la información necesaria y la confirmación de que tu solicitud ha sido recibida correctamente.
- 2. Pago de la entrada (19€):** En ese mismo correo te explicaremos cómo y dónde realizar el pago. **IMPORTANTE: Tu inscripción no estará completa hasta que el pago se confirme.**
- 3. Pernocta opcional (16€ por noche):**  
Si deseas dormir en el recinto, te indicaremos en el correo de confirmación cómo reservar la noche del viernes, sábado o ambas. Pernoctar en el recinto tiene sus beneficios, como disfrutar de sus instalaciones, y, poder rolear libremente la noche del viernes, y disfrutar de la convivencia navideña la noche del sábado (solo los que pernoctan esas noches pueden beneficiarse de ello).

**PRECIO DEL  
EVENTO**

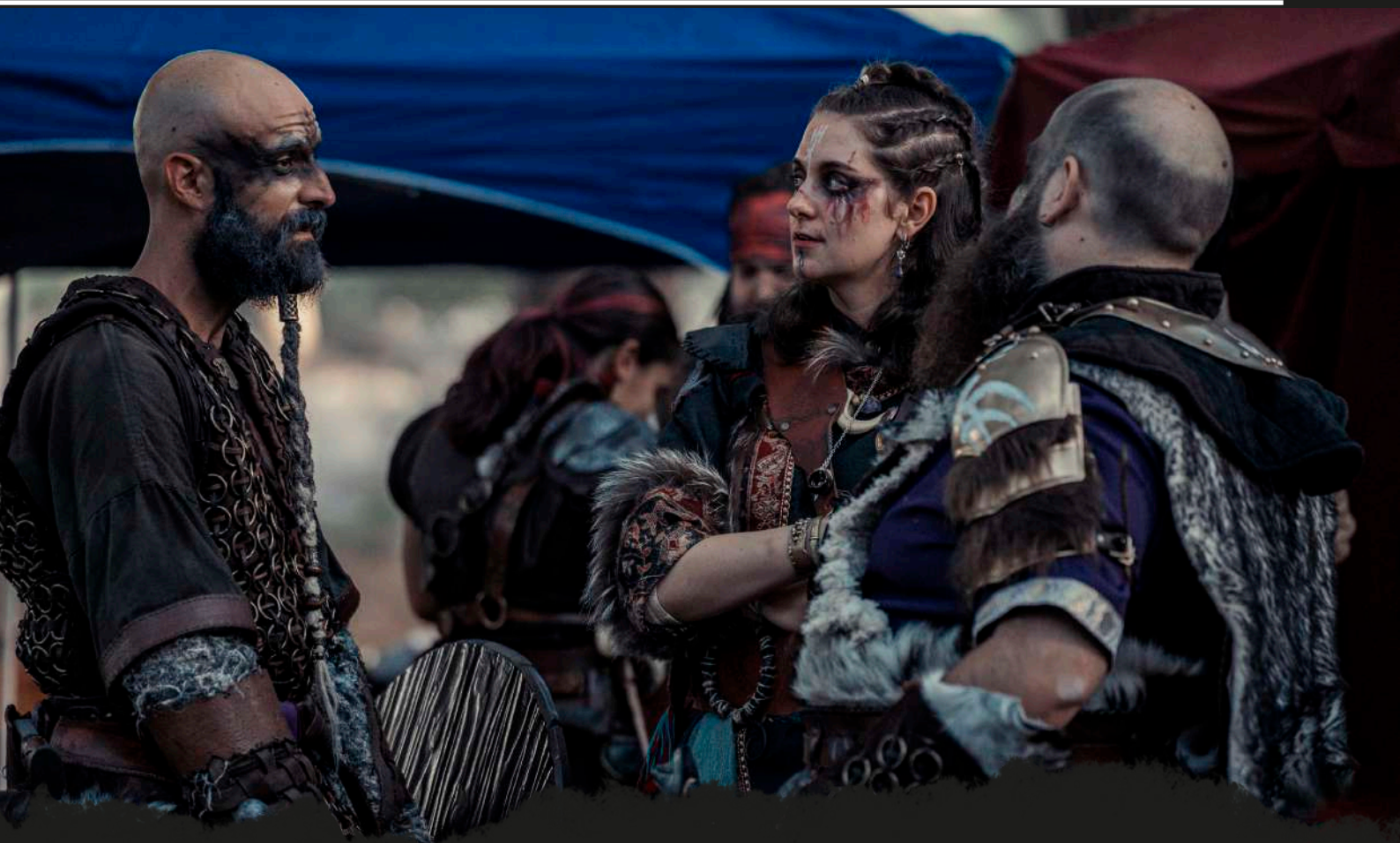
**19€**

**PERNOCTA**

**16€  
POR NOCHE**

## 8. CONTENIDO DE JUEGO Y MECÁNICAS ESPECIALES

---



### 8.1. CONTENIDO DE JUEGO.

#### **CAMPAMENTOS DE LOS BANDOS, MURALLAS Y PUERTAS**

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.

#### **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. Al final, hacen las veces de una cinemática del modo historia de un videojuego.



## 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.

Habrán un total de 5 escenarios de combate.

### Escenario 1

Se abrirá el conflicto con una batalla campal a gran escala. Este enfrentamiento servirá para establecer las posiciones iniciales, medir fuerzas y marcar el tono de la guerra entre la Centuria y las fuerzas del Abismo.

### Escenarios 2 y 3

Se jugarán de forma simultánea. Dependiendo del tiempo disponible, los participantes podrán experimentar ambos.

En uno de ellos, los jugadores deberán recolectar objetos repartidos en varias posiciones y transportarlos de manera segura hasta su base, bajo una presión constante del enemigo.

El otro escenario enfrentará a los bandos en asedios directos contra campamentos

### Escenario 4

Se centrará en la toma de posiciones estratégicas, un ejercicio táctico donde asegurar puntos clave del terreno.

### Escenario 5

Finalmente se culminará el evento con una última batalla campal, un choque decisivo donde ambos bandos pondrán en juego todo lo conseguido —o perdido— durante el día.







## 8.2 MECÁNICAS ESPECIALES

### ABISMALES

Son criaturas del Abismo completamente invulnerables a cualquier golpe o ataque convencional. **La única forma de herirlos es mediante los Binomios (ver apartado correspondiente). La magia, aunque limitada en su efecto, puede afectarles levemente, pero no lo suficiente como para derrotarlos por sí misma.**

Cuando un Abismal recibe un impacto válido por una pareja de Binomios, queda vulnerable durante un tiempo limitado. En ese estado puede ser herido tanto por armas como por magia, y es entonces cuando puede ser derrotado. No obstante, incluso vulnerables, los Abismales permanecen inmunes al hechizo “Cólera”.

**Si un Abismal cae en combate, puede ser curado o reanimado mediante magia en pleno campo de batalla.** Alternativamente, tiene permitido regresar a su punto de respawn —que se indicará durante el briefing— para reincorporarse completamente al combate.

### BINOMIOS

El bando de la Centuria contará con las armas conocidas como Binomios, creadas específicamente para combatir a las fuerzas del Abismo. Cada Binomio está compuesto por dos armas vinculadas entre sí, identificadas mediante cintas de diferente color: azul y amarilla. **Para que su efecto sea válido, ambas armas deben herir de forma simultánea al mismo Abismal —una del color azul y otra del color amarillo—.**

Cuando este impacto combinado se produce, el Abismal queda vulnerable durante un periodo limitado, permitiendo que las armas convencionales y la magia puedan dañarlo.

**Sin el uso adecuado de los Binomios, los Abismales permanecerán completamente invulnerables.**



## **ECOS DEL ABISMO Y PJS CORROMPIDOS POR EL ABISMO**

Como estaba previsto, la mayoría de jugadores se ha inscrito en el bando de la Centuria. Para equilibrar los enfrentamientos y añadir una capa narrativa más intensa, aplicaremos una mecánica que llevamos más de un año utilizando en nuestras tramas: los Ecos.

**Los Ecos son manifestaciones del Abismo que adoptan la apariencia exacta de vuestro personaje, imitándolo para sembrar confusión, engaño y tensión durante el evento.** Gracias a esta mecánica podremos equilibrar los bandos sin necesidad de mover jugadores de un bando a otro.



La mitad de los participantes jugará como Eco en la primera parte del evento, y la otra mitad lo hará en la segunda parte. En el Check-In os informaremos de en qué tramo actuará vuestro Eco.

Sabemos que esta mecánica puede generar dudas; no os preocupéis, realizaremos un directo explicando todos los detalles antes del evento.

## **CINTA MORADA**

**Los personajes que lleven cinta morada representarán versiones más poderosas y peligrosas de sus personajes.** Están reforzados por la influencia del Abismo, y por tanto poseerán habilidades, resistencia o fuerza superiores a las habituales dentro del evento.



## 9. ESTRUCTURA DEL EVENTO

### VIERNES 11



11:00 a  
21:00

Montaje del evento

16:00

**Recepción de participantes y check-in.**

Todo el que llegue antes de esta hora, no podrá realizar el check-in.

16:00 a  
20:00

**Montaje de campamentos de los participantes.**

Todo participante que quiera montar campamento on-rol deberá hacerlo en esta franja de tiempo, ya que el sábado NO HABRÁ TIEMPO DE MONTAJE.

22:00 a  
1:00

**Rol libre y escenas libres organizadas por los jugadores.**

Habrà presencia de másters on-rol hasta la hora indicada. Cada jugador es libre de jugar hasta la hora que considere oportuna. Recomendamos ser responsables con el horario ya que el sábado será un día muy intenso de actividad.





09:00	<b>Recepción de participantes, check-in y caracterización.</b> Seremos <b>MUY ESTRUCTURADOS CON EL TIEMPO.</b> Una vez estéis chequeados a medida que estéis caracterizados vamos a hacer mini briefing por grupo. *(ir a página 23)
10:00	<b>Comienza el juego libre.</b> Es obligatorio haber pasado por check-in y escuchar el briefing para poder jugar.
11:30	<b>Comienza el juego dirigido por la organización.</b>
12:00	<b>Comienza el Escenario 1.</b> Habrá una Escena On Rol antes de empezar el escenario. Cuando se toque retirada, ambos bandos volverán a los campamentos.
13:00	<b>Comienza Escenario 2 y 3.</b> Explicación On Rol del escenario 2 y 3 Se jugarán de manera simultánea.
14:30 - 15:30	<b>Descanso para comer.</b> Rogamos que la comida sea rápida, y recomendamos no quitarse armadura o atrezzo en exceso.
15:30	<b>Se reanuda el juego.</b>
16:00	<b>Escenario 4.</b> Explicación On Rol del Escenario 4
17:00	<b>Escenario 5 - Batalla Final.</b> Explicación On Rol del Escenario 5 Comenzará la batalla tras una mini escena
18:00	<b>Escena OnRol y fin de juego.</b>
18:15	<b>Clausura, sorteos y recogida</b> de lo que se pueda.
21:00	<b>Convivencia off-rol.</b>





## DOMINGO 14

**Mañana:** recogida y salida del complejo.

### ATENCIÓN.

**Por el bien del correcto desarrollo del evento se exige puntualidad. En un evento de un día, debemos aprovechar cada minuto.** Agradecemos que se respeten las horas de llegada y ante cualquier problema o contratiempo os pongáis en contacto con la organización previamente, para saber con antelación las horas previstas de la llegada.

## 9.1 CHECK IN Y BRIEFING

### LLEGADA EL VIERNES

Los que decidan llegar el viernes, a partir de realizar su check in, esa noche pueden disfrutar de las instalaciones y de juego libre.

### DOCUMENTO DE DESCARGA DE RESPONSABILIDAD

Durante el check-in es necesario la entrega del documento de descarga de responsabilidad relleno individualmente, donde te comprometes a adoptar un comportamiento cívico, seguir las normas y comprender los riesgos de esta actividad física.

**DESCÁRGATELO AQUÍ**

## **BRIEFING**

Debido a que es un evento de pocos participantes podemos premiar a los jugadores más responsables de manera que no tengan que esperar para un briefing general, sino que cuando se formen pequeños grupos se les asignará un máster para que se les explique el briefing y después de esto estarán listos para empezar.

Tras el briefing, mientras terminamos de recepcionar participantes, recomendamos que uséis este espacio para ir moviendo vuestras tramas personales.

## **¿ESTAR ON ROL ANTES DE EMPEZAR?**

Otro punto a tener en cuenta es qué pasa con quien quiera jugar on rol el viernes y sábado antes de la inauguración. 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.

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.





## 10. NORMAS, AVISOS Y RECOMENDACIONES



**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.

### 10.1 RECOMENDACIONES

Aunque estemos cerca al invierno, 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.

Por experiencia en eventos anteriores, que las personas alérgicas al polvo de oruga lleven antihistamínicos.

Por las fechas en las que estamos no debería haber presencia de orugas, pero aun así es aconsejable llevarlos por precaución.

◇ Las temperaturas para las fechas del mes de diciembre en la zona del evento rondan entre los 20 y los 10 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.

◇ Quien se quede a jugar el viernes por la noche, no hay luz en la zona on-rol, por lo que es necesario traer linternas 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 chancas y toallas.

◇ Pedimos que los fumadores lleven ceniceros portátiles.

◇ Recuerda que en el complejo NO hay neveras disponibles para los participantes.

◇ En el albergue no hay mantas ni ropa de abrigo.

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





# 11. PATROCINIO



Este evento cuenta con el patrocinio principal de **Mortis Draco**, quienes no solo colaboran activamente con la organización, sino que además acercarán su trabajo a todos los participantes mediante un gran stand durante la mañana del sábado.

¿Necesitas una nueva espada para la batalla? ¿Quieres llenar tu jarra con hidromiel y reponer fuerzas entre combates? ¡No busques más! Acércate al stand de Mortis Draco y disfruta de las ventajas de tener a nuestros armeros y artesanos favoritos dentro del campo de juego.

Asimismo, **La Guerra del Abismo: El Estigma** cuenta con el patrocinio y la colaboración de la **Asociación Fénix**, creadores del universo de la **Feria del Dragón**.

**HORARIO DURANTE EL EVENTO:**  
**9:30 A 16:00**





# 12. CONTACTO

---

## CANALES OFICIALES

### LA CENTURIA

Web: [www.lacenturia.com](http://www.lacenturia.com)

Instagram: @la.centuria

Youtube: @lacenturia

Correo: [lacenturia.larp@gmail.com](mailto:lacenturia.larp@gmail.com)

### ASOCIACIÓN FÉNIX

Web: <https://feriadeldragon.com/>

Instagram: @asociacion\_fénix

Youtube: @asociacion fénix

Todas las imágenes incluidas en el dossier son propiedad de la **Asociación Fénix**, colaboradores oficiales del evento.

