





INTRODUCCIÓN

El oscuro mundo del medioevo es un lugar vasto y a menudo desalentador, aunque sólo se tengan en cuenta los conflictos de los mortales. Si además sumamos el mito y la historia de los Cainitas, la escena cobra una definición mayor, por lo que quizá necesitéis más información sobre ciertos temas —los Salubri, los Baali adoradores del demonio, los “cinco caminos menores” y demás— de la que cabía en *Edad Oscura: Vampiro*. Del mismo modo, algunas de las ideas expresadas en ese tomo, como por ejemplo el envejecimiento y la inactividad, merecen ser ampliadas. De ahí el **Libro del Narrador**.

Este libro detalla algunos de los componentes que ya se presentan en *Edad Oscura: Vampiro*. Los jugadores encontrarán que esta información les es útil, entre otras cosas, cuando quieran interpretar el papel de un visitante Laibon durante una crónica o asumir el reto de ser un Assamita en el Camino de la Sangre. De todos modos, los datos del libro convienen sobre todo a los Narradores.

- **Capítulo uno: Líneas de sangre** describe seis nuevas líneas de Caín, desde los impenitentes Baali hasta los trágicos y malogrados Salubri, que podrán ser empleadas para crear personajes antagonistas o aliados.
- **Capítulo dos: Caminos menores** explica los principios de los seis caminos mencionados en *Edad Oscura: Vampiro*.
- **Capítulo tres: Disciplinas** revela los arcanos poderes de las líneas de sangre.
- **Capítulo cuatro: Herramientas del Narrador** es exactamente lo que sugiere el título. Incluye reglas que profundizan en los combates de masas, personajes de apoyo, puntos de inactividad y envejecimiento e incluso normas para crear a vampiros antiguos.

