

# DEGENESIS



---

STORSKI

---





# DEGENESIS

---

STORSKI

---

LA FAMILIA  
TERMINA SIENDO  
NUESTRO TALÓN  
DE AQUILES

[PABLO ESCOBAR]

MARTINUS SIMPLEX & NICOLAS DESBIENDRAS

# CRÉDITOS

## DESARROLLO, CONCEPTO

Christian Günter & Marko Djurdjevic

## PRODUCCIÓN

Adrián Jiménez Rodríguez

## AUTORES

Martinus Simplex, Nicolas Desbiendras

## ARTE DE LA CUBIERTA

Victor J. Blue

## TRADUCCIÓN

David Soler

## MAQUETACIÓN

Adrián Jiménez Rodríguez

## ARTE ADICIONAL

Olutomiwa Adeyingbo

## ¿QUÉ ES ESTE SUPLEMENTO?

Storski es un proyecto fanmade iniciado por Martinus Simplex y Nicolas Desbiendras. En este suplemento para Degenesis se pretende ampliar el contenido ofrecido en el manual básico.

En esta edición se ser fiel a la obra original. A excepción de la cubierta y el arte interior, el texto ha sido traducido intentando mantener el espíritu que sus autores originales pretendieron para este suplemento.

Cualquier material protegido por derechos de autor pertenece a sus respectivos autores y desde aquí se reconoce públicamente su autoría.









# STORSKIS

Las válvulas se despresurizan con un siseo. Una espesa columna de humo negro se eleva sobre los bosques de Borca del Este y se disipa entre las copas de los árboles. Un ariete de hierro se abre paso en el crepúsculo, recorriendo metros como si volara. Las ruedas chirrían sobre raíles metálicos. Las poderosas locomotoras de los storskis son ruidosos colosos de otro milenio que apestan.

Los storskis han realizado sus recorridos durante siglos, conectando asentamientos, transportando el correo y vendiendo las armas y comida de sus vagones. Cruzarse en su camino es entrar en un mundo de vapor, polvo de carbón y palas afiladas.

## HIERRO

Todo empezó en las ruinas de una ciudad de Borca del Este. Allí fue donde Jegor Storski reparó el primer motor de vapor y lo condujo por una vía desierta. Los árboles se astillaron por el impacto; los vagones fueron sacados de los rieles como si fueran de juguete. Storski gritó durante todo el viaje mientras echaba paladas de carbón en el horno y miraba por la ventanilla. Gritaba de miedo. Años de terror salieron fuera.

Cientos de personas se deslizaron fuera de sus escondites para presenciar su paseo infernal. Storski volvió a la estación convertido en un héroe.

Siglos más tarde, sus descendientes han luchado por extender una línea ramificada de ferrocarriles. Sus locomotoras son serpientes de hierro gigantes con persianas de acero sobre las ventanas y las ruedas, almenas aseguradas por cadenas y (en algunos casos) catapultas de carbón o lanzadores de vapor.

## FAMILIA

Los storskis siguen dando permiso para que personas trabajadoras se casen con gente del clan. Pero todo tren se llena antes o después de gente y otro vagón es demasiado para la tracción de la locomotora eléctrica. Los jóvenes storskis dicen adiós a sus padres y se disponen a ganarse su propia locomotora.

Para ello se instalan junto a vías muy transitadas trabajando como carboneros y vendiendo el carbón a su clan a cambio de hierro y herramientas. Aparte construyen su locomotora y un primer vagón. El proceso puede llevar años o incluso décadas; a veces, las herrerías y áreas de trabajo son el núcleo de un nuevo asentamiento. Cuando los storskis se ponen por fin en marcha, dejan atrás su antigua vida y se convierten en comerciantes.

Las líneas familiares se tratan con respeto entre sí. Pero los que poseen el tren más potente siempre tiene el derecho de paso y la última palabra en las discusiones. Las carreras de aceleración que se llevan a cabo en vías paralelas resuelven conflictos de rango o son demostraciones de las modificaciones realizadas a una caldera de vapor o una caja de cambios.

Los storskis se comunican a través de sus vías, enviando señales mediante pulsaciones en el hierro con un vagón. Las señales se reciben en una estación a muchos kilómetros de distancia. De esa forma se advierten mutuamente de la presencia de clanes rebeldes o envían peticiones de auxilio. Las Torres Aguja lo han descubierto por su cuenta. Cromo e Iridio ya no sólo utilizan espejos para comunicarse. Han empezado a pagar a los storskis con esclavos y armas para mantener las vías entre las dos Torres Aguja y los pernos, que después usan para enviar una onda portadora sobre la que modular mensajes. Otro fragmento del desastre de las Torres Aguja ha ido incluso un poco más lejos.

## EL CARBÓN

El tren principal de los storskis tiene más de 500 m de largo y recorre el trayecto entre las Torres Aguja Cromo e Iridio. Es una ciudad rodante de varios pisos, vagones de ancho especial, burdeles, fábricas y un casino. Incluso tiene una pequeña granja donde se cultivan especias y tomates. Donde se detiene, escupe correo, destilados, chatarreros, putas y jugadores, sólo para absorber a su vez miembros jóvenes y tontos de los clanes libres.

La cooperación con las Agujas supuso beneficios eléctricos; los precios de alimentos, municiones y esclavos, así como las canciones tristes de los ingenieros son retransmitidos por los intercomunicadores.

Algunas partes del tren están prohibidas para los forasteros. A los propios storskis no se les permite entrar de tres vagones específicos. Antenas parabólicas y paneles solares contrastan extrañamente con la imagen de hierro y aceite del resto del Carbón. Al parecer, se han visto allí a cronistas ceros, algunos de los cuales han sido amenazados de muerte por la horca o el martillo en Osmán y el Protectorado. Corre el rumor de que una Aguja estaba construyendo un Clúster de Borca del Este en Carbón, en constante contacto por radio con Cromo e Iridio a través de las vías. Señales de una era nueva.



## CLAN STORSKI

- ❖ **NIVEL TECNOLÓGICO:** IV
- ❖ **FORMA DE GOBIERNO:** Gobierno de unos pocos
- ❖ **COSMOVISIÓN:** Meritocracia
- ❖ **IDENTIDAD CULTURAL:** Líder legendario
- ❖ **RECURSOS:** Saber hacer

## BONIFICACIÓN HABILIDAD

(+1 MAX.)

(INT) Ingeniería  
(PSI) Engaño  
(CUE) Fuerza  
(CUE) Pelea  
(AGI) Conducir

### 1 - POLVORIENTO

**REQUISITOS:** -

**RESULTADO:** El polvoriento vaga por el tren arriba y abajo, arrastrándose palmo a palmo en busca de daños y anomalías. Gana +1D en INS + Percepción para identificar problemas técnicos o ruidos extraños.

**EQUIPO:** Delantal o mono de cuero, herramientas básicas y un arma corta.

### 2 - CARBONERO

**REQUISITOS:** PSI + Engaño 4, CAR + Expresión 4

**RESULTADO:** Cuando el tren está atestado de gente es común que se deje en la estación a los jóvenes e inútiles. Deberán comprarse su propio tren.

Para conseguirlo, serán contratados como carboneros y se asentarán al lado de una carretera concurrida para vender carbón a su clan a cambio de hierro y herramientas. La vida es dura, ganar +1D a INS + Supervivencia. Al ser unos incrédulos, su defensa mental se incrementa en +1D.

**EQUIPO:** Zapapico, casco y 200 LC entregadas por su clan para que puedan equiparse.

### 3 - CONDUCTOR

**REQUISITOS:** CUE + Pelea 8, AGI + Movilidad 6, AGI + Proyectiles 6, Renombre 3

**RESULTADO:** El conductor es la persona a la que no se debe molestar a bordo de un tren Storski porque puede decidir que la molestia sea desalojada del tren de forma rápida y/o brutal. Gana +2D a PSI + Dominación y otro +1D en Autoridad (sin el riesgo de perder un punto en caso de fallo) cuando se trate de llamar a alguien al orden. En caso de problemas, el conductor puede llamar a otros Storskis (Renombre x2) en su ayuda, siempre que estén cerca y al alcance de la llamada.

**EQUIPO:** Un garfio o gancho equipado con una cadena de 3 metros, que puede asegurarse al techo de un vagón permitiéndolo congar de él forma indefinida, escapeta.

### 2 - MULA DE CARGA

**REQUISITOS:** CUE + Resistencia 6, INT + Ingeniería 6, PSI + Voluntad 4

**RESULTADO:** Hacen el trabajo sucio: cargar y descargar mercancías, largar a los polizontes, son parte de la fuerza de choque del clan. Sus acciones de movimiento en lugares abarrotados ganan +1D a AGI + Movilidad y aumentan en 1 su puntuación de impedimenta.

**EQUIPO:** Par de nudilleras de metal.

### 3 - BUHONERO

**REQUISITOS:** INT + Ingeniería 7, CAR + Negociación 7, PSI + Reacción 7, Red 3

**RESULTADO:** Un nuevo tren se une a la flota del clan y, a bordo, los comerciantes ansiosos por llenar sus bolsillos. El buhonero deduce lo que quiere la gente: gana +2D en INS + Empatía para conocer las tendencias y sondear el ambiente de los lugares por los que pasa. Si es necesario invertir, también sabe dónde recaudar fondos y sus recursos se ven temporalmente incrementados en 1 punto.

**EQUIPO:** Sellos reconocidos en el clan Storski y asociados. Puede establecer acuerdos formales. Ballesta.

### 4 - FERROVIARIO

**REQUISITOS:** AGI + Conducir 8, INT + Ingeniería 8, Aliados 5, Recursos 3 (el +1 de Buhonero no cuenta).

**RESULTADO:** El ferroviario es uno de los que toman las decisiones de a bordo, su voz cuenta. Se beneficia de +2D a INT + Ingeniería para usar dispositivos de comunicaciones, mantener y reparar vehículos. Adicionalmente, gana +1D a PSI + Reacción cuando se trata de proteger el tren y su tripulación. Hay una fuerte relación con los cronistas que viajan a bordo: +1 a Secretos.

**EQUIPO:** Chaleco grueso de cuero rojo, (Autoridad x2) mulas de carga y 2 conductores entusiastas bajo sus órdenes en los trenes y estaciones Storskis.



## 5 - MAQUINISTA

**REQUISITOS:** INT + Ingeniería 10, INT + Ciencia o Artefactos 10, CUE + Fuerza 8, Renombre 6.

**RESULTADO:** El Maquinista es una persona clave en el clan. Extrañamente pasando mucho tiempo en el mismo tren, innova e incrementa la eficiencia de la flota. Para hacerlo, tiene acceso a todos los recursos Storskis. Puede mejorar un vehículo reduciendo la dificultad de la tirada en 2 y puede aumentar el número de ensamblajes igual que un chatarrero. Para reparaciones de vehículos, reduce los tiempos de reparación a la mitad.

## 5 - PATRÓN

**REQUISITOS:** Una plaza vacante, CAR + Conducta o PSI + Dominación 10, CUE + Armas Cuerpo a cuerpo o CUE + Pelea 10, CAR + Negociación 8, Autoridad 6.

**RESULTADO:** Las familias se respetan entre sí. Pero aquellos con el tren más potente y poderoso tienen prioridad para decir la última palabra en las discusiones. El Patrón preside sobre cualquiera de los demás y sus decisiones se asientan en el clan Storski. Es probable que frecuente por lo menos a un Aguja.

**EQUIPO:** El símbolo de su autoridad es un arma o herramienta impresionante.

## GANCHO DE CONDUCTOR

«Es doloroso ser golpeado». Se trata de un garfio o gancho equipado con una cadena de varios metros que suele colgar del antebrazo. Puede asegurarse al techo de un vagón permitiéndolo congrarse de él forma indefinida.

**ESPECIALIDAD:** Enredadora

## ARMAS CUERPO A CUERPO

(CUE + ARMAS CUERPO A CUERPO)

Nombre	Manejo	Distancia	Daño	Cargas	Cualidades	Imp.	NT	Ens.	Precio	Recursos	Colectivo
Gancho de conductor	-1D	3	3 + F/2	-	Enredadora	2	II	1	300	1	Storskis



GANCHO DE CONDUCTOR



