

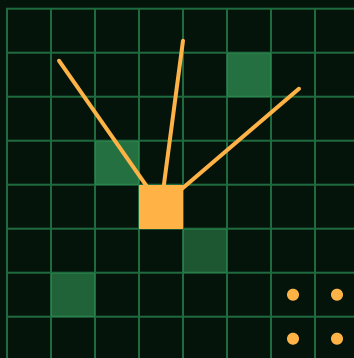
DIGITAL DAWN STUDIOS · DIVISIÓN DE MESA PRESENTA

BLACK SWAN CHESS

ANALOG PROTOCOL

una variante de ajedrez sobre navegar la incertidumbre · la edición de mesa

△ CONTIENE: METEORITOS · DESERCIONES · ASCENSOS NO PLANEADOS △



2 JUGADORES · 1 JUEGO DE AJEDREZ · 3 DADOS · 1 CUADERNO
30-60 MINUTOS DE NARRATIVA NO SOLICITADA

Por Dionicio Galarza

UNA TRADUCCIÓN DE MESA DEL VIDEOJUEGO «BLACK SWAN CHESS – CHAOS PROTOCOL»
DIGITAL DAWN STUDIOS · EL ESTUDIO DE VIDEOJUEGOS DE ALBA DIGITAL · MMXXVI

§00 · POR QUÉ EXISTE ESTE JUEGO

DEL CUADERNO DEL DISEÑADOR · DIGITAL DAWN STUDIOS

Ser bueno en el ajedrez se toma como prueba de algo más grande: pensamiento estratégico, planificación, la capacidad de ocupar posiciones de poder. Mucha gente se relaciona con el ajedrez como una metáfora de la intriga —de mover a los demás como peones hasta que el plan se completa.

Hay una omisión fundamental en ese razonamiento, y este juego existe para corregirla. A diferencia del tablero, **en la vida real ocurren cosas todo el tiempo que no puedes controlar**. Las cosas se mueven y cambian constantemente. La vida no es un conjunto fijo de condiciones que espera con paciencia a que tú lo cambies.

Esa omisión tiene consecuencias para quienes creen que pueden planear como Maquiavelo con la vida de los demás —para quienes se comportan como dioses de sus pequeños mundos. Solo les trae dolor, porque, inevitablemente, todo se desmorona.

Así que: caos. En este ajedrez, algunas de tus piezas actuarán por su cuenta —por rabia, por inspiración o por estupidez. Una pieza a la que ordenes avanzar puede negarse, demasiado asustada o demasiado rebelde para obedecer. Un peón puede tener muchísima suerte y derribar al caballo que venía por él —a veces gana el desvalido. Y de vez en cuando, alguien con quien contabas simplemente se desvanece: la gente muere, la gente se va, y no hay nada que puedas hacer al respecto. Ocurrirán sucesos extraños que van contra las reglas del ajedrez. En la vida real pasan cosas ilegales todo el tiempo; aquí también deberían pasar.

Todo lo demás es el ajedrez que conoces. La estrategia sigue ganando partidas. Solo que además tienes que sobrevivir a tu propio ejército.

Este juego es una pequeña vacuna contra la fantasía del control. Que tus planes sean hermosos —y que aprendas a sonreír cuando no sobrevivan.

§01 · QUÉ NECESITAS

- **Un juego de ajedrez estándar y su tablero.** Cualquier juego. Mantén las piezas capturadas y retiradas junto al tablero —esta es la **reserva**, y el juego toma prestado de ella.
- **Tres dados de seis caras:** dos iguales (los **dados de Orden**) y uno de otro color o tamaño (el **dado del Destino**). Con un solo dado basta —tíralo dos veces para la Orden y una para el Destino.
- **Un cuaderno y una pluma —la Crónica.** Registra las jugadas, las catástrofes y (en el módulo de Almas) las personalidades de tu ejército. *La Crónica es la verdad; la madera es solo un recordatorio.*
- **Un puñado de monedas o botones** (6–8): anillos de traidor y marcadores de transformación.
- *Opcional:* un segundo juego de ajedrez hace que los ascensos y las traiciones sean físicos en lugar de anotados.

EL KIT DE SUSTITUCIÓN

El caos transforma las piezas más rápido de lo que un solo juego puede representar. Cuando una pieza cambia de rango o de color:

1. Toma prestada la pieza exacta de la reserva, si está ahí.
2. Torre boca abajo = reina (el clásico).
3. Si no, desliza una moneda bajo la pieza, anuncia en voz alta lo que ahora es, y anótalo en la Crónica. A partir de entonces la madera es una ficha; la línea de la Crónica es la ley.

Un desertor que no pueda cambiarse por su gemela del otro color lleva un **anillo de traidor** — una liga, un aro de papel, una moneda bajo su base. Acuerden sus marcadores antes de la primera jugada.

§02 · LAS TRES LEYES

LEY I — SIGUE SIENDO AJEDREZ. Toda regla del ajedrez estándar se aplica en todo momento, salvo que un dado diga lo contrario: movimiento, enroque, captura al paso, coronación, jaque, jaque mate, ahogado y todas las tablas ordinarias. No hay caos tan profundo que le disculpe a un jugador una jugada ilegal.

LEY II — LOS DADOS MANDAN SOBRE TI. Cuando un dado contradice las reglas del ajedrez, el dado tiene razón. El caos le ocurre al tablero, nunca lo ejerce un jugador: ninguno de los dos elige jamás qué hace el caos ni a quién golpea —lo eligen los procedimientos. No puedes rechazar un resultado que te disguste, incluida tu propia buena suerte.

LEY III — EL JUEGO DEBE SOBREVIVIR A SU PROPIO CAOS. Dos protecciones evitan que la catástrofe se vuelva un sinsentido:

LA CORONA PERDURA

Los reyes son inmunes a todo evento de caos. Un rey jamás es retirado, transformado, cambiado de bando ni golpeado por nada que hagan los dados, y un rey nunca muere al atacar. Si un rey pudiera sacar ojos de serpiente y morir, la partida terminaría por dados en lugar de por historia —un reino sin rey no es caos; es un archivo de guardado corrupto. El jaque mate sigue siendo la única muerte que una corona puede sufrir.

EL VETO DEL VACÍO

Tras resolver cualquier evento de caos, comprueba: ¿deja en jaque al jugador que acaba de mover? Si es así, todo el evento se deshace —el vacío lo reconsidera y no ocurre nada. El jugador que está a punto de mover no goza de esa piedad: el caos puede dejarte en jaque en tu propio turno —incluso en jaque mate. El vacío no te debe nada.

§03 · EL TURNO

La regla de «pieza tocada, pieza jugada» se sustituye por «pieza declarada, pieza jugada»: manipula las piezas con libertad mientras piensas, pero en el momento en que declaras una jugada en voz alta, queda comprometida ante los dados.

PASO	QUÉ OCURRE
1 • DECLARA	Di tu jugada en voz alta («el caballo toma en e5»). Debe ser una jugada de ajedrez legal.
2 • TIRADA	Tira los tres dados a la vez —los dos dados de Orden y el dado del Destino.
3 • DADOS DE ORDEN	Lee su suma contra la banda de peligro de tu tipo de jugada (§04). Los resultados bajos salen mal: un rechazo, un ataque repelido o un asalto condenado. Cualquier cosa por encima de la banda obedece.
4 • RESUELVE	Si la pieza obedeció, haz la jugada —una jugada de ajedrez perfectamente normal en todos los sentidos.
5 • DADO DEL DESTINO	Solo si tu turno se gastó (una jugada resuelta, un ataque repelido o un asalto condenado —un rechazo no gasta nada): con un 6, el vacío se agita — tira un dado en la Tabla de Eventos (§05) y resuélvelo. Luego pasa el turno.

La gracia de la primera jugada: omite el dado del Destino durante la primera jugada de cada jugador en la partida. Hasta el vacío te deja desarrollar una pieza.

Volver a declarar: si un rechazo te devuelve al paso 1, vuelve a tirar los tres dados con la nueva declaración —solo cuenta el dado del Destino de la jugada final ya resuelta.

§04 • OBEDIENCIA – LAS BANDAS DE PELIGRO

Toda jugada declarada corre el riesgo de una tirada baja en los dados de Orden (2d6). Lo que significa una tirada baja depende de la jugada. Bajo la doctrina TEMPESTAD por defecto:

JUGADA DECLARADA	2	3	4	5	6-12
Jugada tranquila (sin captura)	Rechazo	Rechazo	—	—	obedece
Captura	Condenado	Repelido	Rechazo	—	obedece
Captura, atacando hacia arriba	Condenado	Condenado	Repelido	Rechazo	obedece

Atacar hacia arriba: la pieza defensora vale más puntos que la atacante, en la escala clásica **P 1 • C 3 • A 3 • T 5 • D 9**. Una torre que toma una reina ataca hacia arriba; un alfil que toma un caballo, no.

LOS TRES FRACASOS

RECHAZO — la pieza no irá. Quizá tiene demasiado miedo; quizá se rebela contra ti; quién sabe. Se queda donde está y se enfurruña: no puedes volver a dar órdenes a esa pieza este turno (al siguiente, todo queda perdonado). Tu turno *no* se gasta —declara la jugada de otra pieza y vuelve a tirar.

REPELIDO — el ataque rebota. Tu pieza se lanza, la defensora resiste, y ambas quedan donde estaban. Nada cambia en el tablero, pero tu **turno se gasta**. El golpe era tu jugada; simplemente fallaste.

CONDENADO — el atacante muere en el intento. A veces gana el desvalido. Retira del tablero tu *pieza atacante*; la defensora sobrevive, intacta. Tu **turno se gasta**. *Este es el peón que derriba al caballo que venía por él —toda la filosofía del juego en una cara de dado.*

EXCEPCIONES Y SALVAGUARDAS

- **Dignidad Real.** Un rey rechaza una jugada tranquila solo con un 2 —la realeza apenas se digna a desobedecer. Un rey nunca queda **Condenado**: trata cualquier resultado de Condenado para un rey como Repelido. Y un rey en jaque no tira en absoluto —obedece de forma absoluta cuando la corona está amenazada.
- **Un atacante clavado nunca muere.** Si la muerte del atacante dejara a su propio rey en jaque, sobrevive de milagro: trata Condenado como Repelido. El nervio falla; la pieza no.
- **Estando en jaque, la desesperación afila la mente:** las capturas no pueden ser ni Condenadas ni Repelidas —para cualquier pieza que no sea el rey, todo resultado de la banda de peligro se convierte en un simple Rechazo. Tus piezas aún pueden entrar en pánico; sus hojas no resbalan.
- **Un rechazo nunca puede dejarte sin jugada.** Si la pieza declarada es tu única pieza con jugada legal —o todas las demás ya están enfurruñadas— no puede rechazar: refunfuña y obedece. Omite por completo la tirada de obediencia cuando solo una de tus piezas puede mover legalmente.
- **Lo gastado, gastado está.** Un resultado de Repelido o Condenado cuenta como tu jugada para todo efecto de tiempo: las ventanas de captura al paso se cierran, y el número de jugada avanza.
- **El enroque es una jugada de rey** (tira con Dignidad Real). El sabor insiste en que es la torre la que se niega a dejar su torreón; la ley no se preocupa por eso.

§05 · EL DADO DEL DESTINO Y LOS SEIS EVENTOS

Cuando el dado del Destino se dispara, tira un dado en la Tabla de Eventos. Los eventos golpean a ambos ejércitos por igual —el caos no comprueba de quién es el turno. Los números de jugada son jugadas completas —los números de la columna de notación de tu Crónica. Si el evento sacado aún está bloqueado, el vacío titubea: no ocurre nada. El inicio de la partida es clemente; no se queda así.

D6	EVENTO	SE DESBLOQUEA EN LA JUGADA
1	DEAMBULAR	2
2	ASCENSO	4
3	DEGRADACIÓN	4
4	DESVANECER	4
5	METEORITO	2
6	TRAICIÓN	6

CÓMO LOS DADOS ELIGEN A LA VÍCTIMA

- **ORDEN DE BARRIDO:** lee el tablero como un texto desde el lado de las Blancas —a1, b1 ... h1, luego a2 ... h2, hasta h8.
- **CONTEO:** tira 2d6 y cuenta esa cantidad de candidatas elegibles en orden de barrido, empezando por a1 y dando la vuelta. La pieza en la que caes es la elegida. Con 13 candidatas o más, tira 3d6 en su lugar.
- **EL REPARTO PLEBEYO** (lo usan Desvanecer, Ascenso y Traición): primero tira un dado —1-4: el conjunto son los peones de ambos ejércitos; 5-6: las piezas (nunca los reyes). Los plebeyos son golpeados más a menudo que la realeza; siempre ha sido así. Si el conjunto indicado está vacío o no tiene miembros elegibles, usa el otro.

1 • DEAMBULAR — alguien actúa por su cuenta. Por rabia, inspiración o estupidez —quién sabe. Lo sufre el jugador que está a punto de mover: una de sus piezas se mueve sola, y ese capricho es el turno de ese jugador.

- **Candidatas:** toda pieza de ese ejército con al menos una jugada legal. Conteo.
- Enlista las jugadas legales de la errante por casilla de destino en orden de barrido; tira un dado y cuenta (dando la vuelta) para elegir la jugada.
- Si la jugada elegida es una captura, vuelve a tirar una vez; el segundo resultado se mantiene, sea cual sea. Las errantes casi siempre pasean; de vez en cuando arrasan.
- Juégala como una jugada real en todo sentido. Puede dar jaque —incluso jaque mate. Un peón errante que avanza dos casillas puede ser capturado al paso. Un peón errante que llega a su última fila se corona Reina —nadie lo elige; simplemente ocurre.
- El turno de ese jugador se gasta; el otro jugador vuelve a mover. No se hace tirada de obediencia por un deambular —ya es desobediencia.

2 • ASCENSO — el universo asciende a quien no está listo. Reparto plebeyo, luego conteo entre las piezas elegibles: peones, caballos, alfiles y torres (las reinas no tienen adónde subir; los reyes son el techo).

Peón → tira: 1-3 Caballo, 4-6 Alfil · **Caballo → Torre · Alfil → Torre · Torre → Reina**

Cambia la pieza física (Kit de Sustitución). El ejército no se lo ganó, y da igual.

3 • DEGRADACIÓN — el rango es un rumor. Conteo entre todos los caballos, alfiles, torres y reinas del tablero (sin reparto —los peones no pueden caer más bajo).

Reina → Torre · Torre → tira: 1-3 Alfil, 4-6 Caballo · **Alfil → Peón · Caballo → Peón**

Si la pieza degradada está sobre su propia última fila y se convertiría en peón, el vacío lo reconsidera —la degradación se esfuma (un peón no puede existir ahí).

4 • DESVANECER — la gente se va. Reparto plebeyo entre todas las piezas que no sean reyes, luego conteo. Retira la pieza del juego. No fue capturada; simplemente ya no está —murió, desertó, se disolvió; la Crónica puede especular. No hay nada que puedas hacer al respecto.

5 • METEORITO — el cielo no comprueba el rango. Conteo entre todas las piezas de ambos ejércitos que no sean peón ni rey —sin reparto, sin sesgo, caos puro. Retira la pieza. El cielo nunca desperdicia una roca en un peón. La casilla sigue siendo jugable; el cráter es cosmético (salvo que adoptes la variante Cráteres, §06).

6 · TRAICIÓN — nada es tuyo. Reparto plebeyo entre todas las piezas que no sean reyes, luego conteo. La pieza cambia de ejército donde está: mete su gemela del otro color desde la reserva, o pónle un anillo de traidor.

- Un peón que deserta estando sobre la última fila de su nuevo ejército se convierte en un Caballo de ese ejército (un peón no puede existir ahí).
- Nunca podrás enrocar con una torre que haya cambiado de bando alguna vez. Tú no confías en ella, y el rey tampoco.

DESPUÉS DE CADA EVENTO — LAS COMPROBACIONES DE LA LEY III

¿Reyes intactos? ¿El jugador que acaba de mover no quedó en jaque? Si falla cualquiera de las dos, el evento se deshace por completo. Luego anota el evento en la Crónica —el caos que no se escribe nunca se vuelve historia.

§06 · DOCTRINAS

¿Con cuánta incertidumbre puedes vivir? Acuerden una doctrina antes de la partida. TEMPESTAD es el juego tal como se diseñó; las bandas de abajo reemplazan a las del §04.

	ESCARAMUZA (suave)	TEMPESTAD (por defecto)	VORÁGINE (el vacío tiene hambre)
El dado del Destino se dispara en	6, luego confirma 4-6	6	5-6
Jugada tranquila	rechazo con 2	rechazo con 2-3	rechazo con 2-4
Captura	2 condenado · 3 repelido	2 condenado · 3 repelido · 4 rechazo	2 condenado · 3-4 repelido · 5 rechazo
Atacando hacia arriba	2-3 condenado · 4 repelido	2-3 condenado · 4 repelido · 5 rechazo	2-4 condenado · 5 repelido · 6 rechazo
Tabla de eventos	4 → Deambular · 6 → Meteorito	como está impresa	como está impresa
Se siente como	un rumor de caos (~5-6 eventos/partida)	el juego tal como se diseñó (~10-11 eventos/partida)	~20+ eventos/partida; los planes son una broma

LA DOCTRINA DE MESA — AFINAR EL VACÍO A MANO

El panel de Configuración del Caos del videojuego, traducido a dados. Ajusta cualquier perilla y anótala en la Crónica como tu doctrina de la casa:

- **Frecuencia** = qué caras disparan el dado del Destino (6 · 5-6 · 4-6 ...).
- **Extremidad** = qué eventos están desbloqueados. Tacha una cara de la Tabla de Eventos para prohibir un evento (una tirada prohibida = el vacío titubea), o reasígnala a una vecina.
- **Compuertas** = los números de jugada de desbloqueo. Súbelos para aperturas más tranquilas; bájalos a cero para locura desde la primera jugada.
- **Influencia** = cuánta personalidad dirige el caos: Influencia 0 es el juego simple de arriba; Influencia 1 es el módulo de Almas (§07); Influencia 2 es Almas con sus efectos duplicados (despla-

zamientos de banda de dos caras; Desvanecer y Traición siempre acechan al ejército de menor Espíritu).

VARIANTES OPCIONALES – MÁS ALLÁ DEL VIDEOJUEGO

Estas superan cualquier cosa que haga la versión digital. Quedas advertido.

- **CRÁTERES:** un meteorito calcina su casilla —coloca ahí una moneda; ninguna pieza puede terminar una jugada sobre ella durante el resto de la partida. El tablero se encoge poco a poco.
- **DOBLE CONDENA:** los dobles en los dados de Orden también disparan una tirada de Destino. El caos llega montado en tu propia mano.
- **LA NOCHE LARGA:** a partir de la jugada 30, todas las compuertas se abren y el dado del Destino se dispara con 4-6. Los finales se niegan a quedarse quietos.

§07 · EL MÓDULO DE ALMAS

El juego del cuaderno. Opcional, y el corazón del asunto: tus piezas dejan de ser madera y empiezan a ser personas.

En el videojuego cada pieza lleva Lealtad, Moral e Inteligencia ocultas que dirigen el caos. El papel no puede ocultar números a la mano que los escribe, así que el Analog Protocol lleva la cuenta de las almas a la vista, en dos escalas: un número por ejército, y marcas sobre los individuos.

ESPÍRITU DEL EJÉRCITO

Cada ejército tiene un medidor de Espíritu de 1 a 10, que empieza en 6. Ajústalo en el momento en que ocurren las cosas:

EVENTO	ESPÍRITU
Tu Caballo, Alfil o Torre deja el tablero (por cualquier causa: capturado, desvanecido, meteorito, condenado)	–1
Tu Reina deja el tablero	–2
Una de las tuyas deserta (Traición)	–2
Cualquier ascenso tuyo (coronación de peón, o el evento)	+1
Tu pieza sobrevive a un asalto enemigo (su atacante queda Condenado)	+1

Los peones van y vienen sin mover la aguja —la broma más cruel del vacío.

ESPÍRITU	ESTADO	EFEECTO
8-10	EXALTADO	Tu ejército cree. Ignora por completo los resultados de Rechazo (Condenado y Repelido siguen en pie —el destino supera a la fe).
4-7	FIRME	Juega tal como está escrito.
1-3	QUEBRANTADO	Cada banda de rechazo tuya se ensancha una cara (tranquila 2-4; rechazo de captura 4-5; atacando hacia arriba 5-6). Peor aún: Desvanecer y Traición sacan a sus víctimas solo de un ejército Quebrantado (si ambos lo están, el de menor Espíritu; empate → conjuntos normales). La desesperación invita al vacío.

MARCAS – RENCORES Y LAURELES

- **RENCOR** ✕ — cuando una pieza rechaza una orden o deambula, márcala. Una pieza con 2 o más Rencores ensancha su banda personal de rechazo una cara, de forma permanente —la desobediencia es un hábito. Y cuando la Traición golpea a un ejército, se lleva a la pieza con más Rencores (omite el conteo; empate → conteo entre las empatadas). El vacío recluta a los resentidos.
- **LAUREL** ★ — cuando una pieza captura, da jaque o sobrevive a un asalto, márcala. Una pieza con 2 o más Laureles nunca rechaza (cree; Condenado y Repelido aún se aplican). Cuando golpea el evento de Ascenso, eleva a la pieza elegible con más Laureles del conjunto elegido (empate → conteo). El universo también asciende, de vez en cuando, a quien lo merece.

NOMBRES

Un alma necesita un nombre. Nombra a las piezas al preparar la partida, o usa el bautizo en batalla: la primera vez que una pieza gane cualquier marca, nómbrala. Nombres del viejo reino —los mismos bancos de los que bebe el videojuego:

PEONES	Wat · Hob · Tom · Dickon · Alf · Cubb · Nold · Perkin · Snell · Wilkin · Oddo · Brom
CABALLOS	Sir Caradoc · Sir Brandel · Sir Yvo · Sir Mellor · Dame Rouncey · Sir Galfrid
ALFILES	Frater Lux · Canon Orbis · Abbot Hale · Vicar Moone · Prior Comet · Deacon Voss
TORRES	Warden Grift · Castellan Ord · Keeper Stane · Bastion Hugh · Warden Mott · Castellan Brakk
REINAS	Queen Vela · Queen Lyra · Queen Carina · Queen Noct
REYES	King Aldric · King Osric · King Theldane · King Morcar

LA CRÓNICA Y LA PIEZA DE LA PARTIDA

Mantén la lista de jugadas como de costumbre, y dale a cada catástrofe su línea: «14 ... el vacío se lleva a Frater Lux de c4». Cuando la partida termine, antes de guardar nada, celebren el pequeño ritual:

- Relean en voz alta las líneas de los eventos.
- Coronen a la **PIEZA DE LA PARTIDA** —la pieza, superviviente o caída, cuya historia conmovió más: más marcas, más líneas en la Crónica, la mejor tragedia.
- El ganador escribe su epitafio o elegía de una línea en la Crónica.

Las páginas de la Crónica se acumulan. Tras unas cuantas noches de juego posees algo que el videojuego guarda en la RAM: una saga.

LA VARIANTE DEL ÁRBITRO – UN TERCER JUGADOR COMO EL VACÍO

Con tres personas, una hace de Vacío: mantiene las nóminas ocultas, tira en secreto detrás de un libro, y aplica las almas pieza por pieza exactamente como lo hace el videojuego —empujando los conteos hacia los desmoralizados, los resentidos, los brillantes. Los jugadores ven solo resultados y deben leer el ánimo de sus ejércitos por su comportamiento. El Vacío nunca inventa resultados —sigue los procedimientos— pero solo él sabe por qué el caballo titubeó.

§08 · EL FIN DE LA PARTIDA

El jaque mate gana, como lo ha hecho durante quince siglos. El ahogado y todas las tablas estándar se aplican —incluidas la regla de las cincuenta jugadas y la triple repetición, que tu cuaderno hace cumplir mejor de lo que el videojuego lo hace por ahora (la mesa le gana a la terminal; saboreálo).

El caos puede dar jaque, y el caos puede dar mate. Si el vacío te da jaque mate —un Desvanecer que abre una columna, una errante que se pasea hasta una casilla mortal— eso no es injusto. Eso es justo el punto. En la vida real, el plan no fracasa con cortesía, en un momento de tu elección.

Abandonar en plena catástrofe siempre es legal. La Crónica lo recordará.

§09 · NOTAS DEL DISEÑADOR – EL MAPA DE FIDELIDAD

Para los curiosos: con cuánta fidelidad reproducen los dados las constantes del videojuego (de `js/chaos.js` y `js/stats.js`). Las desviaciones son pequeñas y deliberadas.

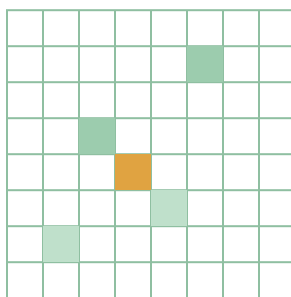
CONSTANTE DEL VIDEOJUEGO	MECÁNICA ANALÓGICA	DIGITAL	ANALÓG.
Frecuencia del caos, Tempestad 0.15/jugada	Dado del Destino = 6	15.0%	16.7%
Frecuencia del caos, Escaramuza 0.08	6, confirma 4-6	8.0%	8.3%
Frecuencia del caos, Vorágine 0.35	Dado del Destino = 5-6	35.0%	33.3%
Rechazo base 0.08	$2d6 \leq 3$	8.0%	8.3%
Rechazo del rey ($\times 0.5$)	rechaza solo con 2	4.0%	2.8%
El atacante perece, base 0.04	$2d6 = 2$	4.0%	2.8%
La captura falla, base 0.06	$2d6 = 3$	6.0%	5.6%
Interrupción total de captura	$2d6 \leq 4$	17.0%	16.7%
Perecer escalado por razón de valor (tope $\times 2.5$)	banda de atacar hacia arriba 2-3	6.7-10%	8.3%
Sesgo plebeyo $1/\sqrt{\text{valor}}$ (peones al inicio)	1d6: 1-4 = peones	69.3%	66.7%
La errante prefiere paseos tranquilos (75%)	vuelve a tirar una captura una vez	$\approx$	$\approx$
Compuertas de eventos (jugada mín. 2/4/4/4/2/6)	números de jugada de desbloqueo	exacto	exacto
Reyes exentos · deambular gasta el turno · captura en jaque ininterrumpible · atacante clavado sobrevive · el rey nunca perece · veto de cordura	enunciado al pie de la letra como ley	exacto	exacto
Lealtad / Moral / Ingenio ocultos por pieza	medidor de Espíritu + Rencores / Laureles (la Variante del Árbitro restaura los atributos ocultos con exactitud)	—	—

Monte Carlo de las reglas analógicas (20,000 partidas simuladas, ~35 jugadas completas): Escaramuza $\approx$ 5.6 eventos/partida, Tempestad $\approx$ 10.8, Vorágine $\approx$ 21.6 —a la altura de la cadencia esperada del videojuego de ~5.6 / ~10.5 / ~24.5 tiradas que se disparan.

Dos desviaciones. La Traición cae en una cara plana de d6 (16.7%) frente al 11.1% ponderado del videojuego —en la mesa, el evento más dramático se gana su tiempo extra en pantalla, y su compuerta de la jugada 6 aún lo mantiene fuera de la apertura. Y atacar hacia arriba se interrumpe algo más a menudo que en digital (27.8% vs 22.2% en total) —la mesa es un poco más amable con los desvalidos y un poco más cruel con los abusones, que es la filosofía de todos modos.

Una desviación va en el sentido contrario: el piso de condenado analógico (2.8%) es más alto que el piso del videojuego para atacar hacia abajo ($\approx$ 1.2%). En la mesa, una reina que descuartiza peones nunca está del todo a salvo. No debería sentirse a salvo.

La Referencia Rápida de una página y la hoja de Crónica se entregan como un impreso aparte —ten la primera junto al tablero y quema copias de la segunda.



BLACK SWAN CHESS – ANALOG PROTOCOL

*una traducción de mesa del videojuego creado por Dionicio Galarza en
Digital Dawn Studios, el estudio de videojuegos de Alba Digital*

Juega en voz alta, anótalo todo y no confíes en el caballo.