

EL SECRETO DE LOS BACKROOMS

Esta es una secuencia de regalo en agradecimiento a los primeros compradores de **El secreto de los Backrooms**.

Es una secuencia que, adaptándola, podrías introducir su componente terrorífico en cualquier momento de los Backrooms. Pero ha sido pensada para el Capítulo 3, cuando tienen dos puertas para elegir.

Si no te gustan mis sucias artimañas de Director, en la que ponía dos posibles puertas a elegir pero ambas conducían a la misma localización, esta secuencia debería satisfacerte.

Describe las dos puertas. Una tiene un rastro de sangre que conduciría a la sala que ya te describí en el libro. La otra puerta tiene un enorme volante de inercia (ese cierre de las cajas fuertes de banco que parece un timón de barco). Con una prueba de **Lógica de dificultad 8**, el Protagonista tiene la sensación de que es un cierre pensado para mantener algo encerrado dentro.

Recuerda que una vez que se abre una de las dos puertas, la siguiente queda bloqueada.

Desde la lista de correo en www.rolmedianoche.com puedes estar al día de las novedades y nuevos títulos de la colección **Relatos desde el filo**, consejos de juego, inspiración para tus partidas y mucho terror.

© 2026, Mario Fernández

Registro en Safe Creative número 2604245384215

www.rolmedianoche.com

ISBN: 9798297527782

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, así como su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier formato y medio, electrónico, mecánico o por fotocopia, por grabación u otros medios, ya sea esta íntegra o resumida, sin el permiso expreso previo y por escrito de su autor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Artículo 10 del Real Decreto Legislativo 1/1996).

SEC EXTRA - LA ESCALERA

Los personajes giran trabajosamente el volante de la cerradura. Se escucha un castañeteo de carraca y se sienten unas barras deslizándose desde el marco al interior de la puerta. Un chasquido metálico indica que la puerta ha quedado abierta.

Al otro lado hay una nueva sala liminal bastante amplia que les recuerda a las primeras secciones de los Backrooms: Techo desmontable, paredes amarillas, moqueta mostaza... La principal diferencia es su estructura circular. y que la iluminación es mucho más tenue. Procede únicamente de una bombilla que cuelga de un cable en el centro de la estancia, iluminando unas escaleras de caracol que descienden hacia sabe dios qué.

La barandilla es de forja metálica ornamentada al estilo parisino. Las escaleras se sumergen tanto en la oscuridad que la luz de la bombilla deja de alcanzar. E incluso si los Protagonistas utilizan una iluminación más potente, esta no llega a iluminar el fondo.

Cualquier acceso previo no conduce a ninguna salida, así que solo les quedará bajar por las escaleras. Estas se internan cientos de metros en la oscuridad hasta que, todavía a bastante distancia, comienzan a escuchar unas pisadas metálicas en dirección contraria que parecen subir hacia ellos.

Si esperan o preguntan algo como "¿quién anda ahí?", las pisadas se aceleran y empiezan a correr, nerviosas y frenéticas.

Si aguantan con la linterna verán a tantas figuras como Protagonistas queden con vida corriendo hacia ellos, con trajes NBQ idénticos a los suyos y con las escafandras puestas.

Sus rostros son indistinguibles porque el vidrio exterior está empañado, pero las figuras parecen producir un cierto aullido. Una mezcla entre dolor e ira.

Debes narrar la secuencia de tal manera que haya una amenaza implícita y que el instinto de los jugadores sea hacer que sus personajes huyan en dirección contraria.

La huida tiene un problema, y es que ninguno de los Protagonistas va a poder correr más que aquel que va en cabeza.

Así que lo primero que deberás hacer es aclarar el orden en que van los personajes jugadores. A continuación haz **pruebas de Vigor sin dificultad (va a ser una prueba enfrentada)** empezando por el personaje que va en cabeza. Apunta lo que ha obtenido. Ahora tira el segundo. Si el resultado es inferior al del primero, apúntaselo. Si es superior, apuntas el mismo valor que sacó el anterior Protagonista (no hay hueco para que le adelante). Y así con todos los Protagonistas.

Ahora haz lo mismo con los perseguidores. No se lo digas a los jugadores todavía, pero son ellos mismos y en el mismo orden, así que ve haciendo sus tiradas y apuntándolas con el mismo proceso.

Los Protagonistas tienen 5 puntos de ventaja respecto a sus perseguidores, así que ve calculando cómo aumenta o disminuye esta cantidad. No se la digas a los jugadores de manera numérica. No deben estar seguros de si van ganando o perdiendo terreno.

Solo hay que hacer **dos tiradas enfrentadas para resolver toda la secuencia**, así que lo más probable es que los Protagonistas consigan huir.

Si sus perseguidores les alcanzan, producen sonidos ininteligibles mientras les empujan para hacerles caer por la barandilla. Si lo consiguen, ese personaje habrá muerto. Describe cómo cae hacia la oscuridad y como siente un par de impactos contra la barandilla antes de estamparse contra el suelo. Nota sus huesos destrozados y sus órganos aplastados unos contra otros mientras escucha el eco de los aullidos y la persecución cien metros más arriba.

Entonces su vida empieza a escapar. Su cuerpo va a quedar para siempre en ese lugar alienígena, sobre la moqueta amarilla de una sala idéntica a la que accedieron.

Pero lo más probable es que los Protagonistas consigan alcanzar la puerta.

Narra un momento tenso en el que la puerta se va cerrando, lenta y pesada mientras sus *doppelganger* llegan a la parte alta de las escaleras y corren hacia ellos.

Describe cómo consiguen cerrar la puerta dejando a los monstruos al otro lado y entonces...

Cambia el punto de vista. Ahora los PJ son los personajes que han quedado al otro lado. Conservan sus hojas de personaje tal y como las tuviesen. El único cambio quizás sea que ahora llevan las máscaras puestas (si es que se las quitaron durante la partida).

Si algún Protagonista murió en alguna secuencia anterior, puedes haberle incluido en el grupo de los perseguidores y así tendrías una excusa narrativa para que todos los PJ puedan acabar la historia.

Los jugadores estarán muy desconcertados. Explícales que todo ha sido tal y como lo recuerdan, solo que ellos encontraron unas escaleras que ascendían en lugar de unas que descendían.

Con la puerta de seguridad cerrada y sus *doppelganger* al otro lado, lo único que les queda es descender las escaleras.

Si tiraron a alguno de "los otros", le encuentran abajo, aplastado y con un rostro sin facciones, como si fuese de plastilina a medio moldear.

Las escaleras conducen a un espacio liminal idéntico al que conocieron, salvo porque las escaleras descienden del techo en lugar de internarse. Desde aquí pueden llegar a la sala de las dos puertas, como si estuviesen en un espejo. Pero esta vez la del rastro de sangre sí se abre. Puedes seguir ahora con la SEC 3.

