

ALFRED HITCHCOCK Y

**LOS TRES
INVESTIGADORES**



NECESITAN TU AYUDA

**EL CASO DEL
SARCÓFAGO
LLORÓN**



Estás de vacaciones en Rocky Beach, California.

No hay mucho que ver aparte de la lúgubre mansión Markels con su grotesco sarcófago llorón. Ni tampoco hay mucho que hacer hasta que corre la voz de que se ha cometido un extraño robo en la mansión... y tú decides averiguar por qué.

Buscas a los residentes más famosos de Rocky Beach, el joven equipo de los Tres Investigadores. ¡Ahí es cuando empiezan realmente los problemas!

¿Podrás convencer a Jupe, Pete y Bob para que vean las cosas a tu manera? ¿Sabrás elegir los caminos que conducen a resolver el misterio?

Elige bien y todos terminaréis convertidos en héroes.

Elige mal y... ¡tu carrera y la de los Tres Investigadores tendrá un final prematuro!

Las vacaciones más locas de tu vida están a punto de comenzar.

¡Disfrútalas!

¡ATENCIÓN, AMIGOS DE LOS MISTERIOS!

¿Cuántas veces has deseado hacer algo más que *leer* cómo tus detectives favoritos resuelven sus casos más difíciles? Bien, aquí tienes ahora tu oportunidad. En esta intrigante aventura de misterio, te encontrarás con el bien conocido trio de jóvenes sabuesos: Los Tres Investigadores. Y les ayudarás a investigar de verdad... y ¡serás tú quien decida lo que debe hacerse en cada momento!

Pero debo hacerte una advertencia... ¡no puedes leer este libro de cabo a rabo! Tienes que tomar decisiones al pie de muchas páginas, de modo que lee las instrucciones cuidadosamente. Según lo que *tú* elijas, tú y los Tres Investigadores podéis encontraros cara a cara con un charlatán ladrón, o tropezaras con un desconocido que colecciona cuchillos afilados, o habéroselas con una temible mujer vengativa. ¡Incluso puedes resultar sospechoso de haber cometido el crimen tú mismo! Y naturalmente, verás el sarcófago... ese ataúd que la gente dice que llora en las noches de terror.

No es una de esas cosas a las que me lanzaría alegremente. Aunque yo he sido detective, ahora prefiero escribir mis propios misterios, que verme complicado en los de los demás. Pero los Tres Investigadores poseen la rara habilidad de arrastrarme a compartir sus excitantes aventuras. En caso de que no los hayas conocido antes, te diré que Jupi-

ter Jones, el Primer Investigador, puede vencerte con su brillante inteligencia, su lógica y perspicacia. Pete Crenshaw, el Segundo Investigador, es atlético y capaz de salir airoso de los lances donde Jupe le mete. Y Bob Andrews, el Tercer Investigador, es quien maneja los archivos, pero de alguna manera está también siempre en medio de la acción.

De manera que sigue las instrucciones de cada página y te llevarán a la solución de este caso... *si* eliges acertadamente. De lo contrario... bueno, luego no digas que no te lo advertí.

HECTOR SEBASTIAN

Cuatro semanas en el soleado sur de California... el sueño de unas vacaciones fantásticas hecho realidad, ¿no es cierto? ¡Vaya una guasa! Desde el momento en que tu madre dijo: «No, el motel no está cerca de Disneylandia» supiste que estabas condenado a soportar otro viaje clásico y aburrido, capaz de superar incluso al que hicisteis a Holland, Michigan, donde tus padres pasaron el tiempo comprando zuecos en miniatura. ¿Por qué deciden pasar estas cuatro semanas enteras en Rocky Beach, donde el océano está helado y hay niebla cada mañana? Y, por otra parte, ¿quién ha oído hablar de Rocky Beach? Pero el nombre te suena algo familiar...

Mas, al cabo de dos semanas de deambular por la cochambrosa piscina de vuestro motel, algo te dice que tu suerte va a cambiar. Tus padres te han «colocado» en un «tour» de dos dólares para visitar la casa de no sé que millonario ya fallecido. Delante de la Mansión Markels, presientes que aquí va a ocurrir algo que te hará cambiar para siempre la opinión que tienes de las vacaciones en familia.

La tenebrosa mansión de piedra cubierta de hiedra rezuma un vaho de vidas secretas y misteriosas. Lo percibes. Lo sientes. Y cuando penetras en el vestíbulo y te atusas el pelo delante del enorme espejo dorado que hay colgado allí, ¡lo ves! ¡Por encima de tu hombro izquierdo, tres horribles calaveras te miran fijamente con sus gigantescas cuencas vacías!

Pasa a la página 4.

Te das la vuelta dispuesto a echar a correr. Pero no hay calaveras detrás de ti. Frente al espejo, en el eran muro de piedra, está colgado el cuadro más extraño que jamás has visto en tu vida.

El cuadro se llama «El sarcófago llorón» y la pintura representa un ataúd sellado en una gran habitación. Un cabo de vela arde sobre la tapa del féretro iluminando la estancia. Talladas en el sarcófago de madera están las tres calaveras que has visto. Son unos rostros contraídos, doloridos, tristes, y cada una de ellas vierte más lágrimas que las demás... por sus cuencas *¡sin ojos!*

Te acercas. Tu cara está solo a unos centímetros de la pintura. Algo te arrastra hacia ella. Sientes deseos de alzar la tapa del ataúd y meterte dentro.

En aquel preciso momento una mano te toca en el hombro y te llevas un susto de muerte...

—¡Si te parece una pintura pavorosa, espera a ver el sarcófago de verdad! —dice una mujer con acento tejano y cabellos negros y rizados. La insignia que lleva dice: «Me llamo Margie. Soy tu guía en el *tour*».

—¿Quiere usted decir que existe un sarcófago auténtico como éste? ¿Y está aquí, en esta mansión? —preguntas.

—De tamaño natural —responde Margie.

Pero desgraciadamente Margie tarda mucho tiempo en llevarte cerca del ataúd. Hay incontables habitaciones y objetos de arte. Y la otra gente del *tour* no se cansa nunca de la principal atracción de la mansión: sus numerosas cajas fuertes secretas. Las hay en las lámparas, en los paneles de las puertas y debajo de cada alfombra... arriba y abajo.

Un hombre, con un bigote poblado y pelirrojo que le cubre la mitad del rostro, goza de lo lindo sacando fotografías de todas las habitaciones.

—No le van a gustar mucho sus fotos —le dices.

—¿Por qué no? —te pregunta nervioso.

—Se olvidó usted de quitar la tapa del objetivo de su cámara —replicas.

Sigilosamente te apartas del grupo. Tras girar varias veces con fortuna, al fin te encuentras en una amplia estancia con paredes de madera. Sobre una tarima situada en el centro de la habitación esta el sarcófago llorón. Y junto a él un hombre alto y delgado con un cuchillo largo en la mano.

Pasa a la página 6.

—¿Quién es usted? —preguntas.

—El jardinero —contesta torciendo el labio.

—¿Para qué es ese cuchillo? —quieres saber.

—Puede serme útil —dice él volviendo su rostro picado de viruelas hacia la luz que entra por los ventanales que hay detrás de féretro. Luego sus largas y esqueléticas piernas le llevan fuera de la habitación.

Y a ti te parece bien, porque lo que quieres es quedarte a solas con el sarcófago. Pasas tu mano por la suave madera antigua y las tres calaveras llorosas. Son exactas que las del cuadro... solo que las auténticas te dan más escalofríos que una camisa congelada.

Paseas por la habitación. En la pared, a la izquierda del ataúd, hay otra pintura antigua. Se trata de un retrato de Justin Douglas Markels, el millonario que construyó la mansión. Miras detrás de la pintura y seguro que hay otra caja fuerte secreta. En el muro a la derecha del féretro hay una cortina que cubre la madera. Apartas la cortina... y ¡allí no hay ninguna caja fuerte! Markels se la olvidó, piensas.

¿Pero que hace un ataúd en la casa de un millonario? ¿Y qué contiene? ¿Y por qué el jardinero lleva un cuchillo casi tan largo como tu brazo? Las preguntas se amontonan en tu mente. Pero algo interrumpe tus pensamientos: ¡De una habitación contigua llega hasta ti un grito de mujer capaz de helar la sangre en las venas!

Corres a la biblioteca. Todo el mundo rodea a una mujer gorda que está en el suelo. Vacía el contenido de su bolso y tira las cosas por el aire.

—No los encuentro. ¡He perdido mis cheques de viaje!
—grita—. ¿Cómo puedo volver a casa sin ellos?

Tratas de contenerte pero tienes que reírte. Vaya cuadro. Entonces te das cuenta de que hay algo raro... que falta algo. ¿Dónde está el clic-clic del disparador de la cámara? El hombre del bigote pelirrojo y poblado ha desaparecido.

Por fin Margie lleva al grupo a la estancia del sarcófago. Y naturalmente todos van directos a ver la caja fuerte oculta tras el retrato del anciano Markels. Pero tú comienzas a sentir de nuevo aquel escalofrío. Tu corazón late con fuerza y sales corriendo de la habitación... y te das de bruces con el jardinero, que está pelando una pera con su largo cuchillo.

—Dicen que cuando hay luna llena el ataúd gime y llora lágrimas auténticas —te dice ofreciéndote un trozo de pera.

—¿Lo ha visto usted alguna vez? —preguntas.

—No me pillarás pasando la noche en este lugar —dice engullendo el resto de la pera de un solo bocado.

Es todo lo que necesitas oír.

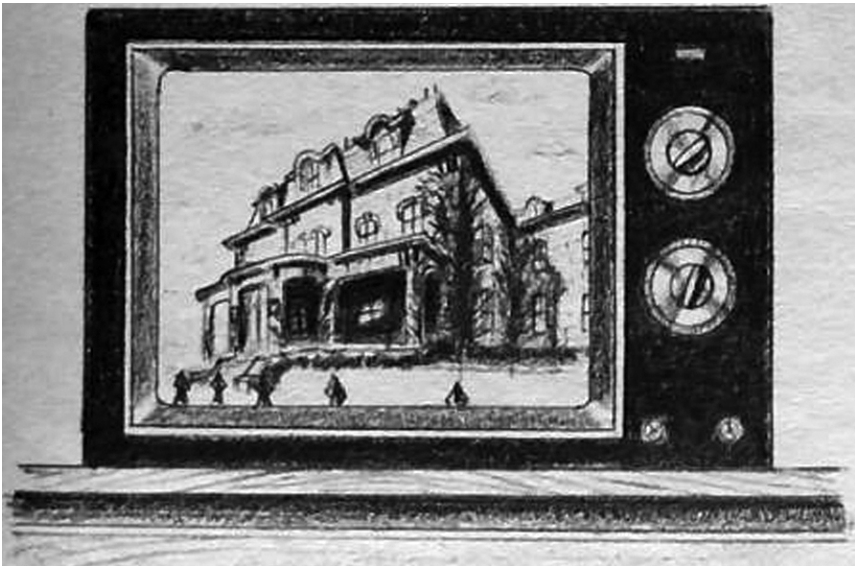
Si quieres regresar esta noche, pasa a la página 24.

Si no quieres arriesgarte, ve a la página 68.

A la mañana siguiente tus padres se levantan sin pronunciar palabra y ponen el programa de noticias locales en la TV. Al principio piensas que están enfadados contigo por espiarles. Pero entonces recuerdas que anoche jugaron a Dragones y Mazmorras^[1]. Debió ser una batalla brutal si tus padres no tienen ánimos ni para hablar.

Justo cuando empezabas a eliminar a todos mentalmente, el locutor de TV dice:

—Anoche entró un intruso en la Mansión Markels...



La mansión aparece en la pantalla. De pronto, te atragantas con tal fuerza con tu zumo de naranja en lata, que no puedes oír el resto de la frase.

Sigue en la página 38.

¿Por qué no vienen? te preguntas mientras esperas en el cuarto oscuro. Tratas de medir el tiempo contando despacio mil uno, mil dos... Pero los acelerados latidos de tu corazón te hacen perder la cuenta. Al fin oyes pasos... multitud de pasos.

Aguardas a que el grupo de turistas haya pasado por el cuarto donde te has escondido, y luego te unes a ellos. De pronto alguien te sujeta y grita tu nombre.

—¿Qué diablos estabas haciendo en ese cuarto? —dice un hombre corpulento que te da un gran abrazo. Luego su corpulenta mujer y sus corpulentos hijos te abrazan también.

Se trata de la familia Scrapluff, siempre cariñosa y pródiga en abrazos, primos lejanos tuyos, que viven a ochocientas millas de tu casa y a los que hace dos años y medio que no has visto.

—¿Dónde están tus padres? Estamos deseando saludarlos —dijo el señor Scrapluff agarrándote a la muñeca.

Tú y los Scrapluff abandonáis la mansión bajo la fría mirada de Brackman.

En el motel tus padres están sentados al borde de la cochambrosa piscina, aunque el mar está sólo a cincuenta metros.

Sigue en la página 110.

Tu cara está cada vez más caliente bajo la luz de los focos. De pronto alguien exclama: ¡Número Cuatro! y uno de los muchachos da un paso al frente.

—Retrocede, Número Cuatro —vuelve a gritar la voz desde el otro lado del espejo de dos caras.

—La próxima vez pregunta a tu «mamá» si puedes... — le dices al Número Cuatro para dártelas de gracioso.

Al instante las manos del muchacho rodean tu garganta.

—Yo nunca tuve madre. ¿Es que quieres guasearte? — grita el Número Cuatro. Son precisos media docena de policías para quitarte de encima aquel violento e histérico jovencito.

—Número Cinco, da un paso al frente si has dejado de crear problemas —vuelve a decir la voz que ahora suena delante. El Número Cinco eres tú y, en cuanto das un paso adelante, una mujer grita entre el público:

—Ese es. ¡Ese es el que robó mi automóvil anoche! ¡Espero que a ese mozalbete le echen cien años!

¡Aguarden un momento! Tú puedes explicar donde estuviste anoche. ¡Entraste en la Mansión Markels! ¿Pero de verdad quieres decirles eso?

Si quieres decirle a la policía donde estuviste anoche, pasa a la página 51.

Si prefieres enfrentarte a un proceso y poner tu suerte en manos del juez, pasa a la página 44.

Jupe procura actuar como si todo no fuese más que un mal sueño. De vuelta al Puesto de Mando, las noticias de Bob le hacen despertar bruscamente.

—No he podido averiguar nada acerca del sarcófago llorón —dice Bob—. Vaya día de devoluciones que he tenido en la biblioteca. No he parado de trabajar en todo el tiempo. Media ciudad debe haber retenido los libros más de la cuenta. No era mi día.

—Y que lo digas —replica Jupe abatido.

Esta vez será mejor que vayas con Bob a la biblioteca... o nos da la impresión de que nunca vas a aclarar este misterio.

Sigue el consejo y pasa a la página 20.

Abres la puerta y entras a toda prisa. La habitación no tiene ventanas y está completamente a oscuras.

—Esto parece un despacho —dice Jupe.

—¿Cómo puedes saberlo? —preguntas—. Para mí esto está más negro que la boca de un lobo.

Entonces se enciende la luz del escritorio. Detrás de la mesa está Margie, vuestra joven guía.

—¿Qué estáis haciendo aquí muchachos? Éste es el despacho del señor Brackman —dice en voz baja.

—Si este es el despacho del señor Brackman, creo que podemos hacerle a usted la misma pregunta —dice Jupe.

