

RPG и творчество

20 исследований для настольной RPG: улики, подозреваемые, развязки



Артём Лисов
20 расследований для
настольной RPG: улики,
подозреваемые, развязки

<https://litres.ru/74191603>

SelfPub; 2026

Аннотация

Хорошее расследование не ломается, если игроки пропустили улику, заподозрили невиновного или слишком рано догадались о разгадке. В книге собраны 20 готовых дел для настольных RPG, построенных на проверяемых версиях и свободе действий группы.

У каждого расследования есть фактическая картина событий, временная линия, подозреваемые со своими целями, свидетели, документы, независимые улики и ложные следы с реальным объяснением. Герои могут осматривать места, задавать вопросы, устраивать слежку и выбирать, что делать после раскрытия правды. Неудача повышает давление или меняет доступ к сведениям, но не останавливает игру.

Сборник подойдет для отдельной детективной сессии, короткой арки или большой кампании. Дела можно перенести в

фэнтезийный, мистический, исторический или технологический мир, сохранив честную логику и несколько путей к развязке.

Содержание

Вместо предисловия: как сделать тайну честной	6
Как вести расследования из книги	9
Подготовка расследования к игре	11
Определите обязательные выводы	11
Разделите сведения по доступности	12
Соберите временную линию	13
Дайте подозреваемым собственную игру	14
Ведите давление, а не обратный отсчёт до провала	15
Как проводить ключевые сцены	16
Осмотр места	16
Разговор со свидетелем	17
Проверка документа	18
Слежка и провокация	19
Доказательство и развязка	20
Различайте подозрение и доказанную версию	20
Оставляйте выбор после разгадки	21
Награда за расследование	22
Масштабирование под систему и длительность	23
Одна продолжительная сессия	23
Две или три сессии	24
Кампанейная арка	25
Магия, технологии и необычные способности	26

Часть I. Городские тайны1. Пепел в архиве	27
2. Последний звон колокола	35
Конец ознакомительного фрагмента.	36

20 расследований для настольной RPG: улики, подозреваемые, развязки

Вместо предисловия: как сделать тайну честной

За игровым столом расследование устроено иначе, чем в детективном рассказе. Писатель направляет внимание читателя, а ведущий имеет дело с группой, которая способна пройти мимо очевидной двери, поверить случайному свидетелю, всерьёз проверять алиби почти фонового персонажа или сразу назвать виновного, но не сумеет доказать обвинение. Поэтому игровая тайна держится не на единственной верной цепочке сцен, а на сети согласованных фактов. Маршруты, ошибки и гипотезы могут меняться; мир при этом должен оставаться последовательным.

Книга содержит двадцать самостоятельных расследований для систем, в которых важны разговоры, наблюдение, проверка версий и последствия решений. Их можно перенести в условное позднее Средневековье, индустриальный город, реалистическую провинцию или мир с редкой и огра-

ниченной магией. Сверхъестественные средства не заменяют логику: необычная способность вправе открыть дополнительный след, но не назвать виновного одним броском и тем самым закончить игру.

В каждом деле предусмотрен запас путей к разгадке. Существенный вывод подтверждают предметные следы, показания, документы, поведение подозреваемых, осмотр места и последствия чужих действий. Развязка нигде не зависит от одной улики. Даже при провале проверки герои получают базовый факт; успех приносит точность, экономит время или даёт преимущество перед следующим осложнением.

Подозреваемые здесь не декорации. У каждого есть цель, уязвимое место и причина скрывать часть правды. Невинный может лгать ради близкого, из-за незаконной сделки, страха позора или недоверия к властям. Виновный, в свою очередь, не обязан быть самым мрачным человеком в комнате. Честная тайна допускает обман, но связывает поступки, мотив, возможность и оставленные следы так, чтобы эту связь можно было проверить.

Ложный след не должен наказывать внимательных игроков. За ним стоит реальная, но неполная история: мелкое преступление рядом с большим, давний конфликт, объяснимое совпадение или намеренная подстава. Одной-двух проверок хватает, чтобы отделить такой след от основной версии. При этом он всё равно приносит пользу: даёт алиби, новый контакт, понимание мотива или дорогу к следующей

сцене.

Ведущему не требуется подводить группу к готовой формуле. Гораздо важнее сохранять ясность мира: повторять значимые факты разными словами, фиксировать имена и время, позволять игрокам рисовать схемы. Если игра застряла, вопрос «догадаются ли они?» лучше заменить другим: «каким действием можно проверить нынешнюю гипотезу?». Дело заканчивается не после правильного ответа ведущего, а после решения героев: кого обвинить, что доказать, какую правду обнародовать и какие последствия принять.

Как вести расследования из книги

Если герои пришли в подходящее место и задали разумный вопрос, базовую информацию выдавайте без броска. Проверка отвечает за качество результата: дополнительную деталь, сохранность улики, выигранное время, понимание контекста или откровенность свидетеля.

Карта улик в каждом деле устроена как сеть, а не как маршрут. Каждый узел обозначает нужный вывод, а под ним перечислены независимые способы к нему прийти. Пропущенный путь заменяется другим. Несколько подтверждений одного вывода дают группе уверенность, поддержку союзников или лучшую позицию в финальной сцене.

Перед игрой перечитайте раздел «Что произошло на самом деле» и составьте краткую временную линию. Когда герои совершают неожиданное действие, отвечайте от фактов: где в этот момент находится виновный, что он знает, чего боится, какие следы уже оставлены и что ещё можно изменить.

Не прячьте за сложностью сведения, без которых игра остановится. Зашифрованный документ должен поддаваться расшифровке несколькими способами. Напуганный свидетель всё равно сообщает безопасную часть. У закрытого места найдётся хозяин ключа, запасной вход, окно для наблюдения, рабочая смена или законный способ получить доступ.

Последняя сцена не обязана быть дракой. Развязкой может стать публичное разоблачение, закрытый торг, защита свидетеля, восстановление цепочки событий перед советом, провокация, контролируемая передача предмета, перехват письма или моральный выбор между законом и меньшим вредом.

Подготовка расследования к игре

Определите обязательные выводы

Перед сессией отделите факты мира от способов их обнаружить. Для большинства дел из книги достаточно трёх–пяти обязательных выводов: например, «пожар был умышленным», «целью были конкретные документы», «подозреваемый имел доступ» и «он готовит следующий шаг». Способы получить эти выводы уже перечислены в картах улики. На листе ведущего записывайте не отдельные предметы, а именно выводы и отмечайте, сколько независимых подтверждений получила группа.

Не требуйте, чтобы игроки воспроизвели авторскую цепочку. Если они придумали разумную проверку, которой нет в тексте, определите, какой вывод она способна подтвердить, и создайте согласующийся с фактами след. Хороший новый след не меняет виновного задним числом и не отменяет уже найденное. Он лишь открывает ещё один путь к той же реальности.

Разделите сведения по доступности

У каждой сцены полезно заранее выделить три слоя информации.

Очевидное. Факты, которые получают все герои, пришедшие в подходящее место и задавшие разумный вопрос. Очаг пожара, отсутствие тяжёлых следов, разница в почерке или свежая повязка не требуют броска.

Уточняющее. Сведения, которые зависят от навыка, времени, инструмента, помощи специалиста или хорошего разговора. Они показывают точный механизм, сужают временное окно, связывают предмет с мастерской или дают рычаг против подозреваемого.

Преимущество. Результат сильного успеха: герои действуют раньше противника, сохраняют улику, получают союзника, избегают шума, обнаруживают запасной путь или входят в финальную сцену с подготовленной ловушкой.

Неудача не должна стирать очевидное. Она добавляет цену: потерю времени, настороженность подозреваемого, повреждение образца, необходимость искать второго специалиста, ухудшение отношений или ускорение таймера.

Соберите временную линию

Временная линия нужна не для того, чтобы игроки угадывали минуты, а чтобы ведущий последовательно отвечал на неожиданные вопросы. Запишите пять точек: подготовка преступления, ключевое действие, появление ложного следа, момент обнаружения и следующий шаг виновного. Рядом отметьте, кто видел каждую точку, какие предметы переместились и какие записи могли остаться.

Когда игроки проверяют алиби, сравнивайте не только часы. Учитывайте дорогу, смену одежды, доступ к транспорту, время действия вещества, состояние погоды, работу механизма и привычки свидетелей. Если точность времени не важна для вывода, не превращайте сцену в арифметическую задачу.

Дайте подозреваемым собственную игру

Каждый подозреваемый должен отвечать на четыре вопроса.

1. Чего он хочет прямо сейчас?
2. Какую правду скрывает, даже если невиновен в основном преступлении?
3. Что заставит его сотрудничать?
4. Что он сделает, если поймёт, что герои приблизились к разгадке?

Невиновный не обязан быть приятным, а виновный — очевидно зловещим. Ложь должна защищать конкретный интерес: близкого, репутацию, незаконный заработок, служебную ошибку или политическую позицию. Когда этот интерес обеспечен иным способом, персонаж получает причину говорить точнее.

Не заставляйте всех отвечать одинаково. Один подозреваемый торгуется, другой нападает на источник доказательства, третий пытается первым обвинить сообщника, четвёртый признаёт малое нарушение, чтобы скрыть большое. Такие реакции дают группе материал для новых решений и помогают различать людей, а не только списки мотивов.

Ведите давление, а не обратный отсчёт до провала

Таймер расследования меняет обстановку, но не отнимает возможность действовать. Подготовьте три или четыре ступени развития.

Сначала противник замечает интерес героев и проверяет, что им известно.

Затем он перемещает предмет, давит на свидетеля, исправляет запись или запускает отвлекающий конфликт.

Потом наступает публичное событие: заседание, отплытие, смена караула, прибытие комиссии, туман, обвал или начало церемонии.

На последней ступени герои ещё могут вмешаться, но цена ошибки выше: приходится одновременно спасать человека, сохранять доказательство и удерживать стороны от насилия.

Не стирайте найденные улики только потому, что прошло время. Если документ уничтожен, остаются копия, продавленный текст, показание писаря, запись оплаты или человек, который готовил подделку. Давление меняет форму доказательства, а не отменяет честность тайны.

Как проводить ключевые сцены

Осмотр места

Начинайте с целостной картины, затем отвечайте на вопросы. Скажите, что здесь не соответствует обычному состоянию места: запах, порядок предметов, шум механизма, отсутствие привычного следа, странное распределение пыли или неверное положение двери. После этого спросите, что герои проверяют в первую очередь.

За один осмотр обычно достаточно выдать один обязательный вывод и два направления продолжения. Перегруженная сцена с десятью равноправными деталями хуже, чем ясная сцена, после которой группа понимает, куда можно идти: к свидетелю, в мастерскую, в архив, на склад или к следующему событию.

Если игроки забирают предмет, зафиксируйте, кто его хранит и в каком состоянии. Это важно для публичного доказательства. Если они оставляют место без охраны, противник может вернуться, но не должен без следа удалить всё содержимое сцены.

Разговор со свидетелем

Свидетель сообщает безопасную часть даже при плохом броске: что он видел, слышал или делал. Успех открывает то, чего он стыдится или боится. Сильный успех даёт дополнительное преимущество: точное время, имя посредника, возможность устроить встречу, доступ к закрытому месту или готовность повторить показания публично.

Перед разговором определите страх свидетеля. Угроза наказания редко является единственным способом. Герои могут предложить защиту, отделить малый проступок от тяжёлого обвинения, доказать, что уже знают часть правды, привлечь уважаемого посредника или дать человеку возможность исправить последствия.

Проверка документа

Документальная улика отвечает как минимум на два вопроса: кто мог её создать и кому выгодно её содержание. Проверяйте материал, порядок записей, внутренние привычки автора, цепочку хранения, подписи, нумерацию, платежи и сопутствующие действия. Поддельный документ может содержать настоящую печать, а настоящий — быть использован в ложной версии событий.

Если герои не умеют проводить экспертизу, предоставьте специалиста, сравнительный образец или очевидное несоответствие. Специалист не должен решать дело вместо группы: он подтверждает конкретное свойство, а игроки связывают его с мотивом и возможностью.

Слежка и провокация

Слежка полезна, когда виновный ещё действует: встречается с сообщником, переносит предмет, платит исполнителю, проверяет тайник или готовит вторую попытку. Не превращайте её в серию одинаковых бросков. Выберите одно решение о маршруте, одно осложнение и один момент вмешательства.

Провокация должна проверять гипотезу, а не принуждать ведущего подарить признание. Герои могут объявить о найденной копии, изменить место церемонии, подменить опасный предмет безопасным, распространить слух о пробуждении свидетеля или предложить контролируемую передачу. Заранее решите, кто и каким действиемотреагирует на эту новость.

Доказательство и развязка

Различайте подозрение и доказанную версию

Для обоснованного обвинения обычно нужны четыре связи: мотив, возможность, действие и след после действия. Мотив без доступа создаёт подозрение; доступ без связи с последствиями показывает лишь возможность; признание сообщника без независимого подтверждения легко оспорить. В финале группа должна уметь объяснить, почему факты лучше согласуются с её версией, чем с альтернативами.

Публичной развязке не нужна судебная процедура, если игра не об этом. Достаточно, чтобы герои предъявили понятную последовательность, показали два–три проверяемых предмета, вызвали свидетеля и предсказали реакцию виновного. Чем влиятельнее противник, тем важнее независимые подтверждения и заранее обеспеченная защита доказательств.

Оставляйте выбор после разгадки

Выяснение истины не автоматически определяет правильное решение. Во многих делах виновный защищал реальную проблему опасным способом, а невинный совершал отдельное нарушение. После разоблачения задайте конкретный выбор: передать ли дело властям, обнародовать ли коррупционную схему, защитить ли свидетеля, сохранить ли учреждение, пересмотреть ли несправедливый договор, использовать ли опасное изобретение под контролем.

Каждый вариант должен иметь цену и понятный выигрыш. Не наказывайте группу за моральный выбор скрытым «правильным ответом». Покажите последствия через людей, учреждения и будущие отношения в кампании.

Награда за расследование

Деньги и опыт — лишь часть возможной награды. Дело может открыть архив, обеспечить помощь мастера, безопасный проход через гавань, сведения профсоюза, покровительство лечебницы, приглашение на совет, контакт среди курьеров или право потребовать пересмотра договора. Такие результаты связывают отдельное расследование с кампанией и показывают, как поступки героев изменили отношения между людьми.

Масштабирование под систему и длительность

Одна продолжительная сессия

Оставьте три обязательных вывода, четыре основных места и одну активную угрозу. Объединяйте второстепенных свидетелей, выдавайте базовые факты сразу, а финальное событие запускайте после того, как группа получила два подтверждения главной версии. Не удаляйте ложный след, но делайте его коротким и полезным.

Две или три сессии

Используйте полную карту улик, отдельные сцены с подозреваемыми и промежуточный перелом: спасение свидетеля, обнаружение второго преступления, изменение общественного мнения или попытку уничтожить доказательство. Завершайте каждую сессию новым вопросом, а не случайной остановкой.

Кампанейная арка

Свяжите виновного с фракцией, а последствия — с будущим конфликтом. Один из невиновных подозреваемых может стать постоянным контактом, отдельное малое преступление — новой линией, а спорное учреждение — местом следующих приключений. Не растягивайте само угадывание: расширяйте политическую и личную цену решения.

Магия, технологии и необычные способности

Способность может обнаружить след, подтвердить состояние предмета, восстановить фрагмент памяти, показать направление перемещения или исключить одну версию. Она не должна одним применением выдавать имя виновного без контекста. Если система допускает чтение мыслей, предвидение или разговор с мёртвыми, заранее задайте границы ответа: персонаж знает только собственный опыт, неточно помнит ощущения, скрывает важное из страха или описывает образ, который ещё нужно связать с проверяемыми фактами.

Не вводите произвольную невосприимчивость ради сохранения загадки. Лучше сделайте необычную способность одним из нескольких честных путей к обязательному выводу и позвольте ей дать сильное преимущество в последующей сцене.

Часть I. Городские тайны

1. Пепел в архиве

Завязка расследования

Ночью в городском архиве произошёл пожар. Огонь уничтожил полки с долговыми обязательствами, планами межевания и судебными решениями по кварталу Речных Ворот. Архивариус Сава выжил, но не приходит в сознание. Совет объявляет происшествие несчастным случаем. Утром обнаруживается ещё одна пропажа — медная печать для заверения копий старых актов.

Начальный крючок

Младшая архивистка Лада Сверчкова уверена, что очагов было два, но начальник велел ей молчать. Через три дня совет рассмотрит вопрос о сносе домов у набережной. Лада просит найти поджигателя и восстановить содержание ключевого акта.

Что произошло на самом деле

Городской землемер Орест Вальд подделывал границы участков в пользу строительного товарищества. Старый судебный акт доказывал, что часть набережной принадлежит общине. Орест заплатил ночному сторожу Милону за служебный вход и отключение тревоги, поджёг полки в двух точках, забрал печать и страницу журнала выдачи докумен-

тов. Сава застал его; Орест ударил архивариуса тяжёлым футляром. Сава успел вырвать из журнала лист с подписью Ореста и спрятать в подкладке куртки.

Подозреваемые

Орест Вальд, землемер. Имеет мотив, доступ к планам и шаткое алиби. Слишком хорошо знает перечень сгоревших документов.

Милон Кривич, сторож. Имеет долги и скрывает ночного посетителя. Не знал о поджоге и боится стать главным обвиняемым.

Лада Сверчкова, архивистка. Делала неразрешённые копии для жителей квартала и лжёт о выносе бумаг.

Вера Нальская, представитель товарищества. Получает выгоду от исчезновения актов. Знала, что Орест «решит архивный вопрос», но не ожидала насилия.

Карта улик

Вывод: пожар был преднамеренным.

В двух несвязанных местах найдена одинаковая смолистая пропитка.

Водяная тревога отключена вручную; механизм исправен.

Копоть на закрытой двери показывает, что второй очаг возник раньше естественного распространения огня.

Вывод: целью были документы по Речным Воротам.

Сильнее всего повреждены полки одного земельного фонда.

В списке запросов есть частые визиты Ореста.

В описи пустует строка судебного акта об общественной ответственности.

У Лады сохранились копии соседних страниц и часть схемы границы.

Вывод: Орест вошёл через служебный вход.

На щеколде свежая металлическая стружка.

Булочник видел ночью человека с тубусом землемера.

На листе после вырванной строки остался продавленный фрагмент фамилии «Вальд».

Милон внезапно расплатился с кредитором.

Вывод: Орест напал на Саву и украл печать.

На футляре Ореста есть новая вмятина и архивная пыль.

Сава вспоминает запах гвоздичного масла на перчатках нападавшего.

В подкладке его куртки находится лист журнала с подписью Ореста.

У гравёра заказана матрица под старую печать, а на столе землемера лежит пробный оттиск.

Ложный след

Лада действительно выносила документы. В её комнате найдётся обгоревший край копии, но он обгорел после пожара: она проверяла свойства старой пропитки. Её нарушение создаёт подозрение, однако копии помогают восстановить акт.

Ключевые сцены

1. **Осмотр архива.** Базовые сведения об очагах, тревоге и журнале доступны без броска.

2. **Разговор с Милоном.** Обещание защиты или демонстрация доказательств ломают его сопротивление.

3. **Проверка алиби.** На приёме Ореста видели в начале и конце вечера, но в середине он отсутствовал около часа.

4. **Восстановление акта.** Копии Лады, записи старого судьи и схема канализации подтверждают общинную границу.

5. **Перехват подделки.** Посыльный, гравёр или слежка выводят к финальной передаче документа.

Подходы игроков

Юридический путь позволяет остановить заседание до ареста виновного. Наблюдение даёт шанс взять Ореста с печатью. Социальный путь раскалывает союз Ореста и Веры. Исследование состава ускорителя ведёт к мастерской землемера. Необычные способности могут подтвердить два очага и маршрут, но не должны автоматически назвать виновного.

Если игроки застряли

Сава приходит в сознание и просит проверить подкладку куртки.

Милон получает записку с угрозой и сам ищет защиты.

Гравёр сообщает о подозрительном заказе.

Орест пытается ночью забрать копии у Лады.

Разоблачение

Для обвинения нужно связать Ореста с тайным входом,

доказать преднамеренный пожар и объяснить назначение печати. Сильная финальная сцена — заседание совета, где герои предъявляют восстановленный акт, вызывают Милона и показывают разрыв в алиби. Орест назовёт копии фальшивыми, поэтому решает совокупность фактов, а не один документ.

Последствия

Публичное разоблачение спасает квартал и запускает пересмотр земельных сделок. Тихая выдача Ореста сохраняет репутацию совета, но оставляет коррупционную систему. Если дома спасены, а поджог не доказан, Орест теряет сделку и становится осторожным противником.

Рамка игры

На дело стоит отвести одну длинную или две обычные сессии. В центре конфликта не поиск единственного обгоревшего предмета, а спор о том, можно ли признать восстановленный акт действительным. До заседания совета остаются три игровых дня; каждый крупный переход между местами сдвигает время на одну ступень. Под угрозой жизнь Савы, судьба квартала и доверие к городскому архиву.

Временная линия до вмешательства героев

За несколько недель Орест уточняет, какие документы подтверждают общинную собственность, и заказывает у гравера матрицу старой печати.

Вечером пожара он встречается с Милоном, входит через служебную дверь, отключает тревогу и готовит два очага.

Сава застаёт землемера, получает удар, но успевает спрятать лист журнала в подкладку.

Лада выносит уцелевшие копии, а Вера начинает готовить совет к версии о несчастном случае.

После начала расследования Орест попытается получить копии Лады, закончить поддельный акт и передать его до заседания.

Как играть ключевых фигур

Орестговорит точными канцелярскими формулировками и охотно объясняет технические детали, пока разговор не касается его отсутствия на приёме. Его цель — заставить героев спорить о подлинности копий вместо проверки входа и печати. Убедившись, что найден журнал, он переходит к подкупу или уничтожению подделки.

Милонсначала признаёт только нарушение режима. Он сотрудничает, если герои отделяют взятку за вход от обвинения в поджоге и обещают защитить его от Ореста.

Ладазащищает жителей и не отдаёт все копии незнакомцам. Доверие возникает после конкретного шага в пользу квартала: охраны её комнаты, официального запроса или восстановления части акта.

Веране считает себя поджигательницей. Она может выдать Ореста, если увидит, что его насилие и неумелая подделка угрожают самому товариществу.

Давление и развитие событий

Давление растёт через решения городских служб, а не че-

рез исчезновение улики.

1. Архив закрывают как аварийный объект; попасть внутрь можно с разрешением Лады, через Саву или по распоряжению совета.

2. Орест отправляет человека за копиями. Обыск комнаты Лады оставляет свидетеля, след взлома и список того, что искали.

3. В совет вносят «обнаруженную заверенную копию» с новой границей. Теперь героям приходится одновременно проверять подделку и добиваться отсрочки голосования.

4. На заседании Вера требует решения, а Орест объявляет работу Лады незаконной. Даже здесь остаются независимые опоры: показания Милона, заказ гравёру, лист из подкладки Савы и пробный оттиск.

Проверка гипотез и цена ошибки

Обвинение Лады рушится на трёх вопросах: когда обгорела её копия, кто мог отключить тревогу и зачем понадобилась украденная печать. Милон действительно открыл дверь, но не знал перечня нужных документов и не заказывал матрицу.

Неудачный осмотр загрязняет один образец смолы, однако второй очаг остаётся очевидным. После жёсткого допроса Милон прячется у кредитора — его придётся искать, зато исчезновение подтверждает, чего именно он боится. Если Орест уничтожит готовую подделку, сохранятся пробный оттиск, заказ гравёру и платежи.

Варианты финальной сцены

Заседание совета. Герои по порядку доказывают поджог, доступ Ореста и назначение печати, после чего предъявляют восстановленную границу.

Контролируемая передача. Они позволяют подделке дойти до посредника и берут Ореста с печатью или оплатой.

Тихий раскол. Вера получает доказательства насилия и отказывается поддерживать землемера в обмен на пересмотр сделки.

Полная победа требует не только ареста, но и временной защиты квартала. Наградой могут стать доступ к архиву, поддержка жителей Речных Ворот и право запрашивать старые городские акты.

Адаптация

В индустриальном сеттинге архив становится земельным реестром, печать — регистрационным штампом, а тревога — водяной системой. В мире редкой магии подделка может использовать остаточный знак заверения, но он лишь подтверждает применение печати, а не личность преступника. Для более мягкой игры Сава не избит, а усыплен и заперт в подсобке; логика дела не меняется.

Заметки ведущему

Пять опор дела — тревога, обгоревшие полки, журнал, футляр и печать. Ранняя догадка об Оресте не сокращает игру: вопрос меняется с «кто?» на «чем доказать и как успеть до заседания?».

2. Последний звон колокола

Завязка расследования

В прибрежном посёлке исчез сигнальный колокол с башни волнолома. Накануне жители слышали один короткий удар, хотя погода была ясной. На площадке найдены обрезанный канат, следы волочения и кровь. Смотритель Никан пропал.

Начальный крючок

Капитан спасательной службы просит вернуть колокол до ожидаемого через двое суток тумана. Дочь Никана говорит, что отец исследовал «неправильный звук» в ночных сигналах.

Что произошло на самом деле

Купец Тирс Лавен организовал ложные сигналы с малого буя. Суда меняли курс и проходили возле тайного причала, где снимали незадекларированный груз. Никан заметил подмену и составил карту. Тирс приказал управляющему Руну убрать большой колокол, чтобы скрыть схему. Никан застал Руна, порезал ему руку в борьбе и был заперт в пустом соляном складе. Колокол лежит на барже под грузом камня.

Подозреваемые

Тирс Л

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.