

Nome dell'investigatore GUANUJA, Miguel			Patrimonio, ricchezza e prestigio in società	Reputazione	0
			Equivalente dei "punti ferita" in altri sistemi di gioco	Salute fisica	12
I.e.: ai fini delle meccaniche. <i>In corsivo le abilità privilegiate</i>	Professione	Vagabondo	Una sorte di salute mentale a breve termine	Equilibrio Psicico	13
Motivazioni per "andare avanti" nell'investigare	Spinta	Libertà di fede e giustizia sociale	Salute mentale a lungo termine. Consapevolezza.	Sanità mentale	10
Appigli cui ci si aggrappa per non impazzire	Pilastri della sanità	Religione cattolica	Benefici della professione Può usare Astuzie da Strada e Senso del Pericolo per capire come funziona la società in città sconosciute		
		Difesa degli oppressi			
		Libertà			
Linguaggi parlati	Spagnolo, Italiano				
Equipaggiamento	Abiti da viaggiatore, machete (in cabina)				

ABILITÀ INVESTIGATIVE – Non richiedono tiri di dado. Punti "spesi" rappresentano successi straordinari					
Accademiche					
Studio delle civiltà umane dall'Età della Pietra al Jazz	Antropologia		Conoscenza di leggi civili e penali italiane	Legge	
Portare alla luce e studiare resti e manufatti di civiltà	Archeologia		Conoscenza di una lingua straniera per punto speso	Lingue	0
Conoscenza degli edifici, progettazione e costruzione	Architettura		Diagnosticare e trattare malattie e ferite	Medicina	
Cercare libri in biblioteche e archivi e ricavarne info.	Biblioteconomia		Sapere quanto gli orrori lovecraftiani sono vicini a noi	Miti di Cthulhu	
Evoluzione comportamento struttura degli esseri viventi	Biologia		Studio di superstizione, magia e stregoneria	Occultismo	
Conoscere le procedure contabili; leggere registri	Contabilità		Studio della storia umana: politica, economia,...	Storia	
Creare e decifrare codici. Utilizzare codici (Morse,...)	Crittografia		Conoscenza estetica e tecnica delle opere d'arte	Storia dell'Arte	
Studio delle forze elementari dell'Universo	Fisica		Studio delle religioni antiche e moderne nelle varie forme	Teologia	0
Studio di terreni, minerali e rocce e fenomeni inerenti	Geologia				
Interpersonali					
Ottenere aiuto con l'adulazione o la seduzione	Adulare		Ottenere aiuto con minacce e violenza psicologica	Intimidire	
Saper trattare con gentaglia e muoversi nei bassifondi	<i>Astuzie da strada</i> (aka Conoscenze di strada)	oooo	Convincere che la migliore soluzione è la propria	<i>Negoziare</i> (aka Contrattare)	∞
Districarsi nella burocrazia arrivando al risultato voluto	Burocrazia		Percepire e valutare carattere e motivazioni altrui	Percepire onestà (aka Giudicare)	∞
Parlare il gergo dei poliziotti, mettendoli a loro agio	Gergo da carabiniere (aka Coptalk, Parlare alla polizia)		Ottenere info su folklore, tradizioni o pettegolezzi	Storia orale (aka Raccogliere Voci)	∞
Interrogatorio di polizia a norma di legge (1)	Interrogare		Ottenere aiuto mettendo gli altri a loro agio	Tranquillizzare (aka Rassicurare)	
Tecniche					
Saper creare un'opera d'arte (un tipo per punto)	Arte		Capacità di utilizzare macchine fotografiche	Fotografia	
Saper creare un oggetto utile (un tipo per punto)	Artigianato		Studio di scena del delitto e reperti. Eseguire autopsie.	Medicina legale	
Studio dei corpi celesti. Anche astrologia	Astronomia		Esaminare un luogo di indagine per trovare indizi	Raccogliere prove	∞
Capacità di analizzare sostanze in laboratorio	Chimica		Capacità di aprire porte e lucchetti e disattivare allarmi	Scassinare	∞
Identificare e preparare medicinali e droghe	Farmacologia (aka Farmacologia)		Sapersela cavare all'aperto e in luoghi selvaggi	<i>Vita all'aperto</i>	oooo
ABILITÀ GENERICHE – Bisogna superare una classe di difficoltà (per lo più 4) con 1d6 + eventuali punti spesi					
Compiere azioni che richiedono prestanza fisica	<i>Atletica</i> (aka Fisico)	6	Guidare piccoli battelli o aerei mono-motore	Pilotare	
Modificare aspetto, voce e atteggiamento	Camuffarsi		Saper prevedere i bisogni e avere con sé oggetti vari (2)	Preparazione (aka Equipaggiarsi)	
Cavalcare in condizioni difficili o per fare cose ardue	Cavalcare		Saper prestare il primo soccorso a malati o feriti	Pronto soccorso	
Cavarsela nel corpo a corpo	Fare a pugni (aka Lottare)		Confortare e risolvere chi ha problemi mentali	Psicoanalisi	
Sfuggire agli inseguitori –un buon modo per sopravvivere	Fuggire (aka Darsela a gambe)	8	Costruire, riparare, disattivare apparecchiature elettriche	Riparazione elettrica	
Spostarsi (o restar fermi) senza essere notati	<i>Furtività</i>	6	Costruire, riparare, disattivare apparecchiature meccaniche	Riparazione meccanica	
Guidare ad alta velocità o in situazioni difficili	Guidare		Intuire istintivamente potenziali pericoli	<i>Senso del pericolo</i> (aka Fiutare Guai)	8
Maneggiare in modo dissimulato piccoli oggetti	<i>Manolestà</i> (aka Gioco di Mano)	4	Saper usare armi bianche: coltelli, spade,...	Uso armi bianche	6
Occultare cose in un luogo o sulla propria persona	Nascondere (aka Celare)		Saper usare armi da fuoco. Ripararle e identificarle	Uso armi da fuoco	2
Saper seguire qualcuno senza farsi scoprire	Pedinare	4	Saper usare o disinnescare esplosivi o bombe	Uso esplosivi	

1. Si intende l'interrogatorio ufficiale e formale, in cui l'arresto è avvenuto a norma di legge e l'interrogato riconosce l'autorità di chi interroga
2. Nella propria borsa si hanno tutta una serie di oggetti che possono tornare utili. Serve carta, inchiostro, del gesso o del sapone? Toh, guarda, ne ho un po' in borsa...

Nome dell'investigatore MAZZOLENI, Achille Edoardo			Patrimonio, ricchezza e prestigio in società	Reputazione	4 cetomedio
			Equivalente dei "punti ferita" in altri sistemi di gioco	Salute fisica	9
I.e.: ai fini delle meccaniche. In corsivo le abilità privilegiate	Professione	Archeologo	Una sorte di salute mentale a breve termine	Equilibrio Psicico	12
Motivazioni per "andare avanti" nell'investigare	Spinta	Amore per la conosceza	Salute mentale a lungo termine. Consapevolezza.	Sanità mentale	10
Appigli cui ci si aggrappa per non impazzire	Pilastri della sanità	Progresso della conoscenza	Benefici della professione		
		Principi morali	Accesso ad aree riservate di musei o simili.		
		Fiducia in sé stesso	Possibilità di imbarcare, espatriare, trasportare materiali delicati (reperti ma anche armi e attrezzature non comuni)		
Linguaggi parlati	Italiano, Latino, Greco, Spagnolo				
Equipaggiamento	Vestiti da professore 150 lire in contanti		Carta, inchiostro e penna 1.000 lire depositate in cabina		

ABILITÀ INVESTIGATIVE – Non richiedono tiri di dado. Punti "spesi" rappresentano successi straordinari					
Accademiche					
Studio delle civiltà umane dall'Età della Pietra al Jazz	<i>Antropologia</i>	oooo	Conoscenza di leggi civili e penali italiane	Legge	
Portare alla luce e studiare resti e manufatti di civiltà	<i>Archeologia</i>	oooo	Conoscenza di una lingua straniera per punto speso	<i>Lingue</i>	oo
Conoscenza degli edifici, progettazione e costruzione	Architettura	o	Diagnosticare e trattare malattie e ferite	Medicina	
Cercare libri in biblioteche e archivi e ricavarne info.	<i>Biblioteconomia</i>	oo	Sapere quanto gli orrori lovecraftiani sono vicini a noi	Miti di Cthulhu	
Evoluzione comportamento struttura degli esseri viventi	Biologia		Studio di superstizione, magia e stregoneria	Occultismo	
Conoscere le procedure contabili; leggere registri	Contabilità		Studio della storia umana: politica, economia,...	<i>Storia</i>	oooo
Creare e decifrare codici. Utilizzare codici (Morse,...)	Crittografia	o	Conoscenza estetica e tecnica delle opere d'arte	Storia dell'Arte	o
Studio delle forze elementari dell'Universo	Fisica		Studio delle religioni antiche e moderne nelle varie forme	Teologia	o
Studio di terreni, minerali e rocce e fenomeni inerenti	Geologia				
Interpersonali					
Ottenere aiuto con l'adulazione o la seduzione	Adulare		Ottenere aiuto con minacce e violenza psicologica	Intimidire	
Saper trattare con gentaglia e muoversi nei bassifondi	Astuzie da strada (aka Conoscenze di strada)		Convincere che la migliore soluzione è la propria	Negoziare (aka Contrattare)	
Districarsi nella burocrazia arrivando al risultato voluto	Burocrazia		Percepire e valutare carattere e motivazioni altrui	Percepire onestà (aka Giudicare)	
Parlare il gergo dei poliziotti, mettendoli a proprio agio	Gergo da carabiniere (aka <i>Coptalk</i> , Parlare alla polizia)		Ottenere info su folklore, tradizioni o pettegolezzi	Storia orale (aka Raccogliere Voci)	oo
Interrogatorio di polizia a norma di legge (1)	Interrogare		Ottenere aiuto mettendo gli altri a loro agio	Tranquillizzare (aka Rassicurare)	
Tecniche					
Saper creare un'opera d'arte (un tipo per punto)	Arte		Capacità di utilizzare macchine fotografiche	Fotografia	
Saper creare un oggetto utile (un tipo per punto)	Artigianato		Studio di scena del delitto e reperti. Eseguire autopsie.	Medicina legale	
Studio dei corpi celesti. Anche astrologia	Astronomia		Esaminare un luogo di indagine per trovare indizi	<i>Raccogliere prove</i>	oooo
Capacità di analizzare sostanze in laboratorio	Chimica		Capacità di aprire porte e lucchetti e disattivare allarmi	Scassinare	
Identificare e preparare medicinali e droghe	Farmacia (aka Farmacologia)		Sapersela cavare all'aperto e in luoghi selvaggi	Vita all'aperto	o
ABILITÀ GENERICHE – Bisogna superare una classe di difficoltà (per lo più 4) con 1d6 + eventuali punti spesi					
Compiere azioni che richiedono prestanza fisica	Atletica (aka Fisico)	4	Guidare piccoli battelli o aerei mono-motore	Pilotare	
Modificare aspetto, voce e atteggiamento	Camuffarsi		Saper prevedere i bisogni e avere con sé oggetti vari (2)	Preparazione (aka Equipaggiarsi)	8
Cavalcare in condizioni difficili o per fare cose ardue	Cavalcare		Saper prestare il primo soccorso a malati o feriti	Pronto soccorso	
Cavarsela nel corpo a corpo	Fare a pugni (aka Lottare)		Confortare e risolvere chi ha problemi mentali	Psicoanalisi	
Sfuggire agli inseguitori –un buon modo per sopravvivere	Fuggire (aka Darsela a gambe)	14	Costruire, riparare, disattivare apparecchiature elettriche	Riparazione elettrica	
Spostarsi (o restar fermi) senza essere notati	Furtività		Costruire, riparare, disattivare apparecchiature meccaniche	Riparazione meccanica	
Guidare ad alta velocità o in situazioni difficili	Guidare		Intuire istintivamente potenziali pericoli	Senso del pericolo (aka Fiutare Guai)	5
Maneggiare in modo dissimulato piccoli oggetti	Manolestia (aka Gioco di Mano)		Saper usare armi bianche: coltelli, spade,...	Uso armi bianche	
Occultare cose in un luogo o sulla propria persona	Nascondere (aka Celare)		Saper usare armi da fuoco. Ripararle e identificarle	Uso armi da fuoco	4
Saper seguire qualcuno senza farsi scoprire	Pedinare		Saper usare o disinnescare esplosivi o bombe	Uso esplosivi	

1. Si intende l'interrogatorio ufficiale e formale, in cui l'arresto è avvenuto a norma di legge e l'interrogato riconosce l'autorità di chi interroga
2. Nella propria borsa si hanno tutta una serie di oggetti che possono tornare utili. Serve carta, inchiostro, del gesso o del sapone? Toh, guarda, ne ho un po' in borsa...

Nome dell'investigatore Contessa Lucilla Cambiano Dominici di Vallemosso			Patrimonio, ricchezza e prestigio in società	Reputazione	6 altissimo ceto
I.e.: ai fini delle meccaniche. In corsivo le abilità privilegiate			Professione	Dilettante	
Motivazioni per "andare avanti" nell'investigare			Spinta	Spirito d'avventura	
Appigli cui ci si aggrappa per non impazzire			Pilastri della sanità	Dignità e valori umani	
				Principi morali	
				Fede religiosa	
Linguaggi parlati			Italiano, Inglese, Tedesco		
Equipaggiamento			Cappellino, fazzoletto, ventaglio 1.200 lire in contanti 7.000 lire depositate in cabina		

ABILITÀ INVESTIGATIVE – Non richiedono tiri di dado. Punti "spesi" rappresentano successi straordinari					
Accademiche					
Studio delle civiltà umane dall'Età della Pietra al Jazz	Antropologia		Conoscenza di leggi civili e penali italiane	Legge	
Portare alla luce e studiare resti e manufatti di civiltà	Archeologia		Conoscenza di una lingua straniera per punto speso	<i>Lingue</i>	∞
Conoscenza degli edifici, progettazione e costruzione	Architettura		Diagnosticare e trattare malattie e ferite	Medicina	∞
Cercare libri in biblioteche e archivi e ricavarne info.	Biblioteconomia		Sapere quanto gli orrori lovecraftiani sono vicini a noi	Miti di Cthulhu	
Evoluzione comportamento struttura degli esseri viventi	Biologia		Studio di superstizione, magia e stregoneria	Occultismo	
Conoscere le procedure contabili; leggere registri	Contabilità		Studio della storia umana: politica, economia,...	Storia	0
Creare e decifrare codici. Utilizzare codici (Morse,...)	Crittografia		Conoscenza estetica e tecnica delle opere d'arte	Storia dell'Arte	∞
Studio delle forze elementari dell'Universo	Fisica		Studio delle religioni antiche e moderne nelle varie forme	Teologia	
Studio di terreni, minerali e rocce e fenomeni inerenti	Geologia				
Interpersonali					
Ottenere aiuto con l'adulazione o la seduzione	<i>Adulare</i>	∞	Ottenere aiuto con minacce e violenza psicologica	Intimidire	0
Saper trattare con gentaglia e muoversi nei bassifondi	Astuzie da strada (aka Conoscenze di strada)		Convincere che la migliore soluzione è la propria	<i>Negoziare</i> (aka Contrattare)	0000
Districarsi nella burocrazia arrivando al risultato voluto	Burocrazia		Percepire e valutare carattere e motivazioni altrui	<i>Percepire onestà</i> (aka Giudicare)	∞
Parlare il gergo dei poliziotti, mettendoli a loro agio	Gergo da carabiniere (aka <i>Coptalk</i> , Parlare alla polizia)		Ottenere info su folklore, tradizioni o pettegolezzi	Storia orale (aka Raccogliere Voci)	
Interrogatorio di polizia a norma di legge (1)	Interrogare		Ottenere aiuto mettendo gli altri a loro agio	<i>Tranquillizzare</i> (aka Rassicurare)	0000
Tecniche					
Saper creare un'opera d'arte (un tipo per punto)	Arte		Capacità di utilizzare macchine fotografiche	Fotografia	
Saper creare un oggetto utile (un tipo per punto)	Artigianato		Studio di scena del delitto e reperti. Eseguire autopsie.	Medicina legale	0
Studio dei corpi celesti. Anche astrologia	Astronomia		Esaminare un luogo di indagine per trovare indizi	Raccogliere prove	
Capacità di analizzare sostanze in laboratorio	Chimica		Capacità di aprire porte e lucchetti e disattivare allarmi	Scassinare	
Identificare e preparare medicinali e droghe	Farmacia (aka Farmacologia)	∞	Sapersela cavare all'aperto e in luoghi selvaggi	Vita all'aperto	
ABILITÀ GENERICHE – Bisogna superare una classe di difficoltà (per lo più 4) con 1d6 + eventuali punti spesi					
Compiere azioni che richiedono prestanza fisica	Atletica (aka Fisico)	2	Guidare piccoli battelli o aerei mono-motore	Pilotare	
Modificare aspetto, voce e atteggiamento	Camuffarsi		Saper prevedere i bisogni e avere con sé oggetti vari (2)	Preparazione (aka Equipaggiarsi)	3
Cavalcare in condizioni difficili o per fare cose ardue	Cavalcare		Saper prestare il primo soccorso a malati o feriti	<i>Pronto soccorso</i>	12
Cavarsela nel corpo a corpo	Fare a pugni (aka Lottare)		Confortare e risolvere chi ha problemi mentali	Psicoanalisi	
Sfuggire agli inseguitori –un buon modo per sopravvivere	Fuggire (aka Darsela a gambe)	12	Costruire, riparare, disattivare apparecchiature elettriche	Riparazione elettrica	
Spostarsi (o restar fermi) senza essere notati	Furtività	4	Costruire, riparare, disattivare apparecchiature meccaniche	Riparazione meccanica	
Guidare ad alta velocità o in situazioni difficili	Guidare		Intuire istintivamente potenziali pericoli	Senso del pericolo (aka Fiutare Guai)	4
Maneggiare in modo dissimulato piccoli oggetti	Manolesta (aka Gioco di Mano)		Saper usare armi bianche: coltelli, spade,...	Uso armi bianche	
Occultare cose in un luogo o sulla propria persona	Nascondere (aka Celare)		Saper usare armi da fuoco. Ripararle e identificarle	Uso armi da fuoco	
Saper seguire qualcuno senza farsi scoprire	Pedinare	4	Saper usare o disinnescare esplosivi o bombe	Uso esplosivi	

1. Si intende l'interrogatorio ufficiale e formale, in cui l'arresto è avvenuto a norma di legge e l'interrogato riconosce l'autorità di chi interroga
2. Nella propria borsa si hanno tutta una serie di oggetti che possono tornare utili. Serve carta, inchiostro, del gesso o del sapone? Toh, guarda, ne ho un po' in borsa...

Nome dell'investigatore MOORE Nadia Svetlana			Patrimonio, ricchezza e prestigio in società	Reputazione	4 ceto medio
			Equivalente dei "punti ferita" in altri sistemi di gioco	Salute fisica	10
I.e.: ai fini delle meccaniche. In corsivo le abilità privilegiate	Professione	Giornalista	Una sorte di salute mentale a breve termine	Equilibrio Psicico	12
Motivazioni per "andare avanti" nell'investigare	Spinta	Ce l'hai nel sangue	Salute mentale a lungo termine. Consapevolezza.	Sanità mentale	10
Appigli cui ci si aggrappa per non impazzire	Pilastri della sanità	Dignità e valori umani	Benefici della professione		
		Sogno americano	Puoi avere accesso a sale stampa, telegrafi e archivi di giornali.		
		Fede nell'occulto	Collegli giornalisti possono condividere con lei le ultime novità e le voci che circolano nel settore.		
Linguaggi parlati	Italiano, Inglese, Spagnolo				
Equipaggiamento	Abiti all'ultima moda (flapper) 400 lire in contanti		Macchina fotografica		

ABILITÀ INVESTIGATIVE – Non richiedono tiri di dado. Punti "spesi" rappresentano successi straordinari

Accademiche					
Studio delle civiltà umane dall'Età della Pietra al Jazz	Antropologia		Conoscenza di leggi civili e penali internazionali	Legge	
Portare alla luce e studiare resti e manufatti di civiltà	Archeologia		Conoscenza di una lingua straniera per punto speso	<i>Lingue</i>	∞
Conoscenza degli edifici, progettazione e costruzione	Architettura		Diagnosticare e trattare malattie e ferite	Medicina	
Cercare libri in biblioteche e archivi e ricavarne info.	Biblioteconomia	○	Sapere quanto gli orrori lovecraftiani sono vicini a noi	Miti di Cthulhu	
Evoluzione comportamento struttura degli esseri viventi	Biologia		Studio di superstizione, magia e stregoneria	Occultismo	∞
Conoscere le procedure contabili; leggere registri	Contabilità		Studio della storia umana: politica, economia,...	Storia	
Creare e decifrare codici. Utilizzare codici (Morse,...)	Crittografia	○	Conoscenza estetica e tecnica delle opere d'arte	Storia dell'Arte	
Studio delle forze elementari dell'Universo	Fisica		Studio delle religioni antiche e moderne nelle varie forme	Teologia	
Studio di terreni, minerali e rocce e fenomeni inerenti	Geologia				
Interpersonali					
Ottenere aiuto con l'adulazione o la seduzione	<i>Adulare</i>	○○○○	Ottenere aiuto con minacce e violenza psicologica	Intimidire	
Saper trattare con gentaglia e muoversi nei bassifondi	Astuzie da strada (aka Conoscenze di strada)		Convincere che la migliore soluzione è la propria	Negoziare (aka Contrattare)	○
Districarsi nella burocrazia arrivando al risultato voluto	Burocrazia		Percepire e valutare carattere e motivazioni altrui	<i>Percepire onestà</i> (aka Giudicare)	○○○○
Parlare il gergo dei poliziotti, mettendoli a loro agio	<i>Gergo da carabiniere</i> (aka <i>Coptalk</i> , Parlare alla polizia)		Ottenere info su folklore, tradizioni o pettegolezzi	<i>Raccogliere voci</i>	○○○○
Interrogatorio di polizia a norma di legge (1)	Interrogare		Ottenere aiuto mettendo gli altri a loro agio	<i>Tranquillizzare</i> (aka Rassicurare)	∞
Tecniche					
Saper creare un'opera d'arte (un tipo per punto)	Arte (scrittura)	∞	Capacità di utilizzare macchine fotografiche	<i>Fotografia</i>	∞
Saper creare un oggetto utile (un tipo per punto)	Artigianato		Studio di scena del delitto e reperti. Eseguire autopsie.	Medicina legale	
Studio dei corpi celesti. Anche astrologia	Astronomia (astrologia)	○	Esaminare un luogo di indagine per trovare indizi	<i>Raccogliere prove</i>	○○○
Capacità di analizzare sostanze in laboratorio	Chimica		Capacità di aprire porte e lucchetti e disattivare allarmi	Scassinare	
Identificare e preparare medicinali e droghe	Farmacia (aka Farmacologia)		Sapersela cavare all'aperto e in luoghi selvaggi	Vita all'aperto	
ABILITÀ GENERICHE – Bisogna superare una classe di difficoltà (per lo più 4) con 1d6 + eventuali punti spesi					
Compiere azioni che richiedono prestanza fisica	Atletica (aka Fisico)	2	Guidare piccoli battelli o aerei mono-motore	Pilotare	
Modificare aspetto, voce e atteggiamento	<i>Camuffarsi</i>	5	Saper prevedere i bisogni e avere con sé oggetti vari (2)	Preparazione (aka Equipaggiarsi)	
Cavalcare in condizioni difficili o per fare cose ardue	Cavalcare	2	Saper prestare il primo soccorso a malati o feriti	Pronto soccorso	
Cavarsela nel corpo a corpo	Fare a pugni (aka Lottare)	2	Confortare e risolvere chi ha problemi mentali	Psicoanalisi	
Sfuggire agli inseguitori –un buon modo per sopravvivere	Fuggire (aka Darsela a gambe)	10	Costruire, riparare, disattivare apparecchiature elettriche	Riparazione elettrica	
Spostarsi (o restar fermi) senza essere notati	Furtività	4	Costruire, riparare, disattivare apparecchiature meccaniche	Riparazione meccanica	
Guidare ad alta velocità o in situazioni difficili	Guidare	2	Intuire istintivamente potenziali pericoli	Senso del pericolo (aka Fiutare Guai)	4
Maneggiare in modo dissimulato piccoli oggetti	Manolesta (aka Gioco di Mano)		Saper usare armi bianche: coltelli, spade,...	Uso armi bianche	
Occultare cose in un luogo o sulla propria persona	Nascondere (aka Celare)	5	Saper usare armi da fuoco. Ripararle e identificarle	Uso armi da fuoco	
Saper seguire qualcuno senza farsi scoprire	<i>Pedinare</i>	6	Saper usare o disinnescare esplosivi o bombe	Uso esplosivi	

1. Si intende l'interrogatorio ufficiale e formale, in cui l'arresto è avvenuto a norma di legge e l'interrogato riconosce l'autorità di chi interroga
2. Nella propria borsa si hanno tutta una serie di oggetti che possono tornare utili. Serve carta, inchiostro, del gesso o del sapone? Toh, guarda, ne ho un po' in borsa...