IL PUGNALE E LA TOGA

REGISTRO DI AVVENTURA

Il taccuino dell'agente sul campo,
compagno di lettura per «L'Ultima Lama», Volume 1

DI MARCUS KROSS

Un buon agente non affida tutto alla memoria. Nomi, orari, un numero sentito sotto la pioggia, un simbolo inciso nella pietra: se non li scrivi da qualche parte, Roma li inghiotte più in fretta di quanto tu riesca a inseguirli. Questo non è il libro: è quello che il libro non può scrivere al posto tuo. Tienilo accanto a te, su carta o a schermo, per tutta la durata dell'indagine.

A COSA SERVE QUESTO REGISTRO

Un luogo dove annotare la tua indagine senza scrivere sul volume cartaceo e senza lottare con la tastiera del Kindle. Stampalo e compilalo a penna, oppure scrivi direttamente nei campi di questo PDF dal tuo computer o tablet. Nessuna pagina rivela come procede la trama: solo spazio per la tua versione dei fatti.

Nome dell'agente (facoltativo):

IN QUESTO REGISTRO

I. Come usare questo registro 2
II. Segnalibro dell'agente 2
III. Ore trascorse nell'indagine 2
IV. I sospettati 3
V. Indizi e prove raccolte 4
VI. Parole chiave 4
VII. Il percorso dell'indagine 5
VIII. Officina di decifrazione 6
IX. Registro delle partite 7
X. Note libere 7
XI. Il disco cifrante 8

 © 2026 Marcus Kross. Tutti i diritti riservati.

I. COME USARE QUESTO REGISTRO

- Consultalo ogni volta che il libro te lo suggerisce, o ogni volta che ne senti il bisogno.
- A schermo basta un clic su un campo per scriverci. Su carta, se usi la matita, la stessa copia ti servirà anche per le indagini successive.
- Salva il file alla fine di ogni sessione con un lettore PDF che conservi i moduli compilati, come Adobe Acrobat Reader o Anteprima su Mac: alcuni visualizzatori integrati nei browser non lo fanno.
- Una sola copia basta per più partite: usa il «Registro delle partite» in fondo per tenerle distinte.

II. SEGNALIBRO DELL'AGENTE

Un segnalibro di carta può scivolare via, il tasto «Indietro» può tradirti: segna qui dove hai lasciato l'indagine.

DATA / SESSIONE	PARAGRAFO RAGGIUNTO	NOTA VELOCE

III. ORE TRASCORSE NELL'INDAGINE

«Non è un cronometro da far scattare a ogni riga: è la storia stessa a dirti quando il tempo passa.»

Ore segnate: ☐ 6 ☐ 12 ☐ 18 ☐ 24 ☐ 30 ☐ 36 ☐ 42 ☐ 48

Ora di partenza (facoltativa):

Ore totali stimate (facoltativo): / 48

> **CONSIGLIO PRATICO**
>
> Su e-reader, apri questo PDF su un secondo dispositivo (telefono o tablet) mentre leggi: eviterai di perdere il segno nel libro ogni volta che vuoi annotare qualcosa. Su carta, una graffetta o un separatore tra le pagine del volume e questo foglio evita di doverli sfogliare insieme.

 © 2026 Marcus Kross. Tutti i diritti riservati.

IV. I SOSPETTATI

Tre nomi, tre porte. Segna chi hai incontrato e cosa ti ha lasciato addosso.

MARCO GIUNIO BRUTO

☐ *incontrato*

Sospetti, movente, particolari osservati:

GAIO CASSIO LONGINO

☐ *incontrato*

Sospetti, movente, particolari osservati:

DECIMO BRUTO ALBINO

☐ *incontrato*

Sospetti, movente, particolari osservati:

L'Ultima Lama · Registro di Avventura del lettore · © 2026 Marcus Kross. Tutti i diritti riservati.

V. INDIZI E PROVE RACCOLTE

Ogni frammento conta, anche quello che oggi ti sembra irrilevante.

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.

VI. PAROLE CHIAVE

Ogni volta che il libro ti invita a segnare una parola chiave sul Registro, scrivila nella prossima casella libera, nell'ordine in cui la incontri. Nessuna indagine le raccoglie tutte in una sola lettura: strade diverse portano a parole diverse, e una casella rimasta vuota non è un errore tuo, è solo una strada che non hai preso.

1.	2.	3.	4.	5.
6.	7.	8.	9.	10.
11.	12.	13.	14.	15.
16.	17.	18.	19.	20.

L'Ultima Lama · Registro di Avventura del lettore · © 2026 Marcus Kross. Tutti i diritti riservati.

VII. IL PERCORSO DELL'INDAGINE

Il tuo filo di Arianna personale: annota i numeri di paragrafo attraversati per ritrovare la strada, senza piegare le pagine e senza il tasto «Indietro». Se le caselle finiscono, prosegui nelle Note libere.

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88
89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104
105	106	107	108	109	110	111	112
113	114	115	116	117	118	119	120

 © 2026 Marcus Kross. Tutti i diritti riservati.

VIII. OFFICINA DI DECIFRAZIONE

Quando un messaggio in codice ti si para davanti, non risolverlo a mente tra le righe. Scrivi qui sotto, lettera per lettera, l'alfabeto spostato che stai provando: la riga superiore è l'alfabeto normale, quella inferiore è lo spazio per il tuo tentativo.

PRIMO MESSAGGIO

Messaggio cifrato, ricopiato dal libro:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Numero di posizioni di scorrimento individuato:

Testo decifrato:

SECONDO MESSAGGIO

Messaggio cifrato, ricopiato dal libro:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Numero di posizioni di scorrimento individuato:

Testo decifrato:

COME FUNZIONA UNO SCORRIMENTO *(esempio, non tratto dal libro)*

Ogni lettera del messaggio viene sostituita con quella che si trova N posizioni più avanti nell'alfabeto. Con uno scorrimento di 5: la A diventa F, la B diventa G, la C diventa H, e così via. Se il messaggio cifrato fosse «UWTLJYYT» e provi a farlo scorrere di 5 posizioni all'indietro, ottieni «PROGETTO». Il libro ti dirà se lo scorrimento giusto è questo o un altro: prova finché una riga non ha senso compiuto. Se preferisci, il disco cifrante dell'ultima pagina fa scorrere l'alfabeto al posto tuo.

 © 2026 Marcus Kross. Tutti i diritti riservati.

IX. REGISTRO DELLE PARTITE

Ogni indagine può concludersi in modi diversi. Segna qui, partita dopo partita, come si è chiusa la tua, per ricordare le strade già percorse quando deciderai di ricominciare.

PARTITA	DATA	COME SI È CONCLUSA
N. 1		
N. 2		
N. 3		
N. 4		
N. 5		
N. 6		
N. 7		
N. 8		
N. 9		
N. 10		
N. 11		
N. 12		

X. NOTE LIBERE

Tutto ciò che non trova posto altrove: un sospetto da verificare, una pianta abbozzata, il seguito del tuo percorso.

L'ULTIMA LAMA, IL PUGNALE E LA TOGA, VOLUME 1

di Marcus Kross

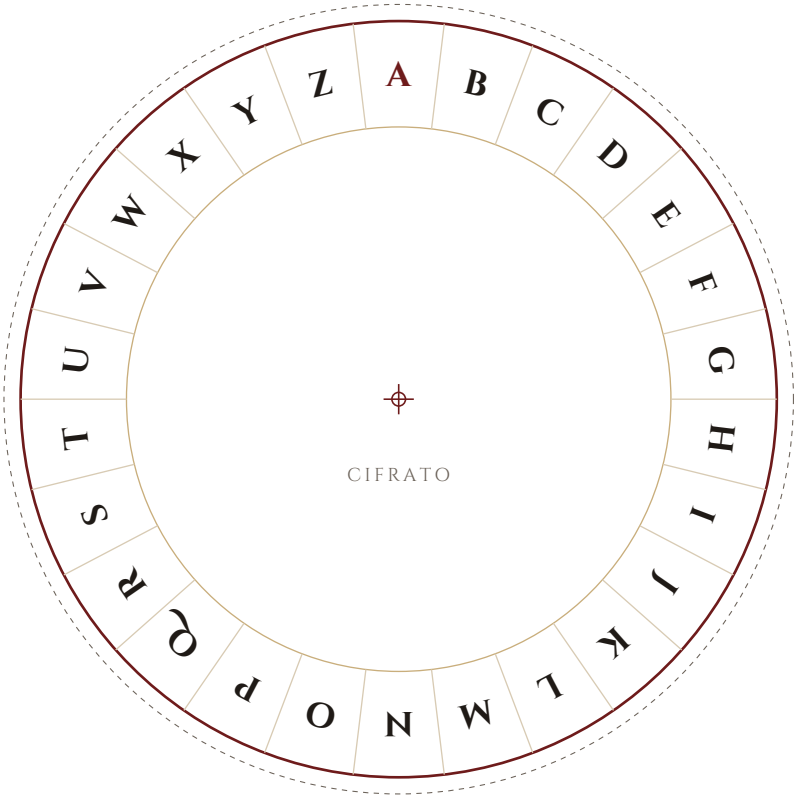
Registro di Avventura, compagno di lettura da usare insieme al volume

© 2026 Marcus Kross. Tutti i diritti riservati.

XI. IL DISCO CIFRANTE

Un attrezzo da agente, pronto in cinque minuti. Stampa questa pagina a parte, meglio se su cartoncino: le altre restano intatte.

1. Ritaglia i due dischi lungo il bordo esterno.
2. Appoggia il disco piccolo al centro del grande e fissali con un fermacampione, oppure con uno spillo puntato su un tappo di sughero.
3. La corona esterna porta le lettere del messaggio cifrato, quella interna le lettere in chiaro. Ruota il disco piccolo di uno scatto alla volta: ogni scatto è una posizione di scorrimento, e quando una parola prende senso hai trovato quella giusta.



ritaglia lungo il bordo



ritaglia lungo il bordo

L'Ultima Lama · Registro di Avventura del lettore · © 2026 Marcus Kross. Tutti i diritti riservati.