IL PUGNALE E LA TOGA

REGISTRO DI AVVENTURA

Il taccuino dell'informatore sul campo,
compagno di lettura per «Il Sangue dei Debiti», Volume 2

DI MARCUS KROSS

Un buon informatore non affida tutto alla memoria. Nomi, importi, un indirizzo sussurrato in una taverna, una cifra che ricorre identica su un registro di cambiavalute: 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'informatore (facoltativo):

IN QUESTO REGISTRO

I. Come usare questo registro 2
II. Segnalibro dell'informatore 2
III. Giorni trascorsi nell'indagine 2
IV. Le fonti e i congiurati 3
V. Indizi e prove raccolte 4
VI. Parole chiave 4
VII. Oggetti e materiali 4
VIII. Il percorso dell'indagine 5
IX. Il banco del cambiavalute 6
X. Officina di decifrazione 6
XI. Registro delle partite 7
XII. Note libere 7
XIII. Il disco cifrante 8

Il Sangue dei Debiti · Registro di Avventura del lettore · © 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'INFORMATORE

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. GIORNI TRASCORSI NELL'INDAGINE

«Stavolta non hai quarantott'ore. Ne hai molte di più, e questo, a Roma, in un autunno che sta per marcire in inverno, non è affatto una buona notizia.»

Giorni trascorsi: _____ / 63

Giorni segnati: ☐ 8 ☐ 16 ☐ 24 ☐ 32 ☐ 40 ☐ 48 ☐ 56 ☐ 63

A Roma non si contava a settimane ma a cicli di otto giorni, da un mercato all'altro, chiusi dalle nundinae: segna una casella ogni volta che la storia ne lascia passare uno.

Giorno di partenza scelto (facoltativo): _____

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. LE FONTI E I CONGIURATI

Segna chi hai incontrato lungo la tua indagine, e cosa ricordi di ciascuno.

- ☐ **Marco Tullio Cicerone**
- ☐ **Lucio Sergio Catilina**
- ☐ **Fulvia**
- ☐ **Quinto Fabio Sanga**
- ☐ **Publio Cornelio Lentulo Sura**
- ☐ **Gaio Cetego**
- ☐ **Quinto Curio**
- ☐ **Gaio Manlio**
- ☐ **Lucio Statilio**
- ☐ **Gaio Antonio Ibrida**
- ☐ **Tito Volturcio**
- ☐ **Adiatorix**
- ☐ **Lucio Cassio Longino**
- ☐ **Filemone**
- ☐ **Tirone**
- ☐ **Marco Porcio Leca**
- ☐ **Gaio Giulio Cesare**

Il Sangue dei Debiti · 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.

VII. OGGETTI E MATERIALI

Qualunque cosa tu raccolga, porti con te o lasci indietro lungo il cammino.

1.	2.	3.	4.
5.	6.	7.	8.
9.	10.	11.	12.

 © 2026 Marcus Kross. Tutti i diritti riservati.

VIII. 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». Una partita completa ne attraversa in genere più di cento: 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
121	122	123	124	125	126
127	128	129	130	131	132
133	134	135	136	137	138
139	140	141	142	143	144
145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156

IX. IL BANCO DEL CAMBIAVALUTE

Quando il libro ti mette davanti ai conti di un cambiavalute, usa questa tabella per non perdere il filo: riportaci sopra le cifre che trovi in scena, moneta per moneta.

MONETA	QUANTITÀ	VALORE (DEN.)	TRIBUTUM (DEN.)	NETTO (DEN.)
Denarius Romanus				
Aureus Statere				
Drachma Attica				
As Aes				
			TOTALE	

Una riga per moneta: quanto vale in Denarii, quanto trattiene il cambiavalute, quanto ti resta in mano.

X. 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.

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.

Il Sangue dei Debiti · Registro di Avventura del lettore · © 2026 Marcus Kross. Tutti i diritti riservati.

XI. 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		
N. 13		
N. 14		
N. 15		

XII. NOTE LIBERE

Tutto ciò che non trova posto altrove: un nome da verificare, un conto da rifare, il seguito del tuo percorso.

IL SANGUE DEI DEBITI, IL PUGNALE E LA TOGA, VOLUME 2

di Marcus Kross

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

© 2026 Marcus Kross. Tutti i diritti riservati.

XIII. IL DISCO CIFRANTE

Un attrezzo da informatore, 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

Il Sangue dei Debiti · Registro di Avventura del lettore · © 2026 Marcus Kross. Tutti i diritti riservati.