IL PUGNALE E LA TOGA

REGISTRO DI AVVENTURA

Il taccuino della scriba in marcia,
compagno di lettura per «L'Ultima Toga», Volume 3

DI MARCUS KROSS

Una buona scriba non affida tutto alla memoria. Nomi, date, un conto che non torna, un giuramento fatto controvoglia a un uomo che marcia sotto le insegne sbagliate: se non li scrivi da qualche parte, la guerra civile 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 del cammino.

A COSA SERVE QUESTO REGISTRO

Un luogo dove annotare il tuo cammino 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 della scriba (facoltativo):

IN QUESTO REGISTRO

I. Come usare questo registro 2
II. Segnalibro della scriba 2
III. Giorni di campagna 2
IV. La tua fazione e i volti del cammino 3
V. Indizi e prove raccolte 4
VI. Oggetti e materiali 4
VII. Il cammino percorso 5
VIII. Le parole chiave 6
IX. La profezia di Elvio 6
X. Enigmi risolti e segreti scoperti 6
XI. Tavola dei conti 7
XII. Officina di decifrazione 8
XIII. Registro delle partite 9
XIV. Note libere 9
XV. Il disco cifrante 10

L'Ultima Toga · 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 i cammini successivi.
- 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.
- Il libro divide la tua strada in due non lontano dall'inizio: questo registro funziona invariato per l'una e per l'altra, senza bisogno di sapere in anticipo dove porta.
- Una sola copia basta per più partite, anche su strade diverse: usa il «Registro delle partite» in fondo per tenerle distinte.

II. SEGNALIBRO DELLA SCRIBA

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

DATA / SESSIONE	PARAGRAFO RAGGIUNTO	NOTA VELOCE

III. GIORNI DI CAMPAGNA

«Questo libro non si misura in ore, come il tuo primo viaggio nella Suburra, ma in mesi e poi in giorni: dalla primavera del 42 a.C. fino alle paludi di Filippi, in ottobre.»

Giorni segnati:

Ultimo numero di giorni letto nel libro (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. LA TUA FAZIONE E I VOLTI DEL CAMMINO

Il libro stesso ti chiederà, presto, da che parte stare. Segna qui la tua scelta, e chi hai incontrato lungo la strada che ne è seguita.

FAZIONE SCELTA

☐ Non ancora decisa ☐ I Liberatori (Bruto e Cassio) ☐ Ottaviano e Antonio

FIGURE STORICHE INCONTRATE

☐ Marco Giunio Bruto	
☐ Gaio Cassio Longino	
☐ Gaio Cassio Parmense	
☐ Marco Valerio Messalla Corvino	
☐ Ottaviano	
☐ Marco Antonio	

PERSONE DI CUI TI SEI FIDATA, E QUANTO

☐ Filemone	
☐ Nearco	
☐ Voconio e il suo gruppo	
☐ Tito	
☐ Sergia e suo fratello	
☐ Fabio	
☐ Voleso	
☐ Servio	
☐ Trifone	
☐ Rutilio	
☐ Celso	
☐ Marcio	
☐ Emilia	

 © 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. 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.

VII. IL CAMMINO PERCORSO

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
157	158	159	160	161	162
163	164	165	166	167	168
169	170	171	172	173	174
175	176	177	178	179	180

 © 2026 Marcus Kross. Tutti i diritti riservati.

VIII. LE PAROLE CHIAVE

Il testo te le consegna tra parentesi quadre, in maiuscolo. Quando ne ricevi una, scrivila in una casella libera insieme al paragrafo in cui l'hai trovata: più avanti potrebbe aprirti una strada in più, oppure portarti per una via diversa da quella di chi non l'ha, finché le due non tornano a incontrarsi. Nessuna parola chiave, però, è indispensabile per proseguire.

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

IX. LA PROFEZIA DI ELVIO

Se l'hai ricevuta, trascrivila qui: potrebbe tornarti utile ricordarla più avanti.

X. ENIGMI RISOLTI E SEGRETI SCOPERTI

Spunta ogni enigma che hai risolto da sola, prima di leggerne la soluzione nel libro, e annota i segreti che il cammino ti ha messo in mano.

- ☐ **Il papiro cifrato di apertura**
- ☐ **Il calcolo delle scorte**
- ☐ **I sacchi e l'acqua che sale**
- ☐ **Il messaggio senza nome**
- ☐ **Il dispaccio danneggiato**
- ☐ **Il conto dei tributi**

SEGRETI SCOPERTI

 © 2026 Marcus Kross. Tutti i diritti riservati.

XI. TAVOLA DEI CONTI

Quando il libro ti mette davanti a un conto che non torna, non risolverlo a mente tra le righe. Usa lo spazio qui sotto, voce per voce.

IL CALCOLO DELLE SCORTE

VOCE	QUANTITÀ	PER UNITÀ	TOTALE

IL CONTO DEI TRIBUTI

CITTÀ	TRIBUTO DICHIARATO
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

TOTALE REALE: **DIFFERENZA:**

I SACCHI E L'ACQUA CHE SALE

VOCE	IMPORTO

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

XII. 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.

IL PAPIRO CIFRATO DI APERTURA

Scarto di cinque lettere. Per leggerlo, sposta ogni lettera indietro di cinque posizioni.

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

Scarto individuato: *Testo decifrato:*

IL MESSAGGIO SENZA NOME

Scarto di tre lettere, quello di Cesare. Per leggerlo, sposta ogni lettera indietro di tre posizioni.

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

Scarto individuato: *Testo decifrato:*

IL DISPACCIO DANNEGGIATO

Qui lo scarto non te lo anticipa nessuno. Cerca le parole che si ripetono, e quelle con una lettera doppia: se ne riconosci una, la distanza fra una sua lettera e quella che la sostituisce è lo scarto, e vale per tutto il messaggio.

Messaggio cifrato, ricopiato dal libro:

Frammenti raccolti:

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

Scarto 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 4: la A diventa E, la B diventa F, la C diventa G, e così via. Se il messaggio cifrato fosse «TVSKIXXS» e provi a farlo scorrere di 4 posizioni all'indietro, ottieni «PROGETTO». Il disco cifrante dell'ultima pagina fa scorrere l'alfabeto al posto tuo.

 © 2026 Marcus Kross. Tutti i diritti riservati.

XIII. REGISTRO DELLE PARTITE

Ogni cammino può concludersi in modi diversi, e questo libro ne offre più di uno fin dal principio. Segna qui, partita dopo partita, come si è chiusa ciascuna, e su quale strada, per ricordartele quando deciderai di ricominciare. Alcuni finali si trovano soltanto passando da una parte all'altra, altri soltanto con una parola chiave: tenere il conto ti dirà quanto resta da scoprire.

PARTITA	FAZIONE	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			
N. 16			
N. 17			

Finali trovati finora: _____ **su diciassette**

XIV. NOTE LIBERE

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

L'ULTIMA TOGA, IL PUGNALE E LA TOGA, VOLUME 3

di Marcus Kross

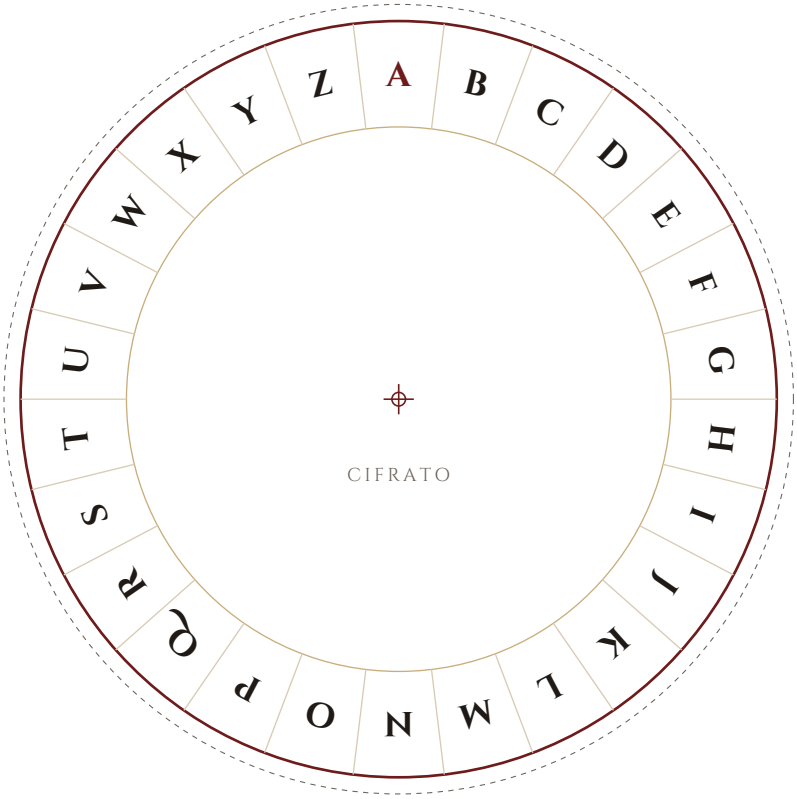
Registro di Avventura, compagno di lettura da usare insieme al volume

© 2026 Marcus Kross. Tutti i diritti riservati.

XV. IL DISCO CIFRANTE

Un attrezzo da scriba, 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 Toga · Registro di Avventura del lettore · © 2026 Marcus Kross. Tutti i diritti riservati.