

# Il manuale dell'Avventuriero - Arlecchino

Raffaele Valendino 922736

a.a. 2023/2024

## Contents

<b>Talenti</b>	<b>2</b>
Statistiche . . . . .	2
Costellazioni . . . . .	4
<b>Armi</b>	<b>8</b>
<b>Artefatti</b>	<b>8</b>
Fragment of Harmonic Whimsy . . . . .	10
Gladiator's Finale . . . . .	10
Gilded Dreams . . . . .	10
Statistiche degli artefatti . . . . .	11
<b>Teams</b>	<b>12</b>
VV Vape . . . . .	14
Peta Vape . . . . .	14
Overload . . . . .	15
MonoPyro . . . . .	16
Double Geo . . . . .	16
<b>Conclusione</b>	<b>17</b>
<b>Bibliografia e sitografia</b>	<b>18</b>

Nella versione 4.6 è stata finalmente rilasciata **Arlecchino**, 5 stelle Polearm Pyro di ...Fontaine? In questa guida andremo a vedere talenti, passive, costellazioni, armi, artefatti e team dove potrà essere giocata!  
Guida aggiornata alla versione **4.6**

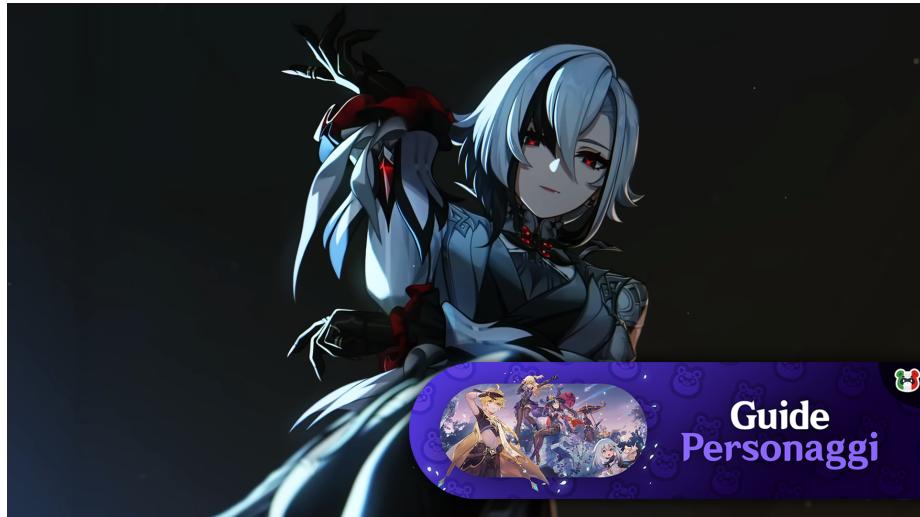


Figure 1: Guida Arlecchino

## Talenti

	LV 1	LV 90
PS base	1020	13103
ATT base	27	342
DIF base	60	765
DAN da CRIT	50.0%	88.4%

Figure 2: Statistiche LV.10 -> LV.90 di Arlecchino

## Statistiche

Arlecchino ha delle **ottime** statistiche di base, con elevato **ATK Base** e **Crit DMG** come bonus ascensione. Le **buone statistiche difensive** sono **fondamentali** per permetterle di rimanere il personaggio attivo **senza rischiare di morire** visto che, come vedremo più avanti, **non può essere curata** mentre è in **combattimento**.

Prima di occuparci del resto del kit di Arlecchino, facciamo un breve ripasso di **cosa sia un Bond of Life** (Legame Vitale), abbreviato per comodità in **BoL**:

I BoL costituiscono un **debito di HP** che assorbe tutte le **cure in ingresso** fino al suo esaurimento. Sostanzialmente **un BoL è l'opposto di uno scudo**.

### Normal Attack: Invitation to a Beheading



Figure 3: Bond of Life

**Stupenda** stringa di **Normal Attacks** che costituisce la **principale fonte di danno** all'interno del kit. Se Arlecchino possiede un **BoL** pari o superiore al **30% dei suoi HP**, entra nello stato di **Maschera della Morte Rossa**:

In questo stato i suoi **Normal Attacks** (Attacchi Normali) vengono **infusi di elemento Pyro**, infliggono **danno aggiuntivo in base al BoL** da lei posseduto e **riducono di 0.8s il cooldown della Elemental Skill** (Abilità Elementale). Per ogni **Normal Attack** eseguito in questo stato, Arlecchino **consuma il 7.5% del BoL** da lei posseduto.

I Normal Attacks infusi applicano **1u Pyro** ed hanno **ICD Standard (Internal Cooldown**, applicano Pyro ogni **2.5s/3 Hit**), inoltre **tenendo premuta** questa abilità è possibile **consumare stamina** per eseguire uno **sprint speciale** della durata massima di **5s**.

#### **Elemental Skill: All Is Ash**

Arlecchino infligge **danno Pyro AoE** (Area of Effect) e si lancia contro il nemico per infliggere un **ulteriore colpo, marchiando** tutti i nemici colpiti con una **Direttiva**. Le Direttive infliggono **danno Pyro** ogni **5s**, fino ad un massimo di **2 attivazioni**.

Eseguendo un **Charged Attack** (Attacco Caricato) o la **Elemental Burst** (Tripudio Elementale) le direttive saranno raccolte e **convertite in BoL** pari al **65%** degli HP di Arlecchino. Il quantitativo **massimo di BoL** ottenibile tramite questo metodo è pari a **145%** ogni **35s**, **limite che viene resettato** ad ogni utilizzo della Elemental Skill.

Questa abilità ha **cooldown** pari a **30s** e genera **5 particelle Pyro**.

#### **Elemental Burst: Balemoon Rising**

Arlecchino **spiega una sua ala** ed infligge **danno Pyro AoE**, assorbendo tutte le **Direttive** per **curarsi** e **resetmando il cooldown** della Elemental Skill.

Considerato che utilizzare questa abilità **costringe a ripetere il setup** per ottenere BoL, Arlecchino **presenta una scelta** al giocatore: **Curarsi e ricominciare**, oppure **accettare il rischio e mantenere un più elevato livello di BoL**, permettendole quindi di infliggere **più danno**.

Questa abilità costa **60 Energy** ed ha **cooldown** pari a **15s**.

#### A1: Agony Alone May Be Repaid

Le Direttive di Arlecchino possiedono i seguenti **effetti aggiuntivi**:

- Alla morte di un nemico **inflitto con una Direttiva**, Arlecchino ottiene un **BoL pari al 130% dei suoi HP**.
- Una volta passati **5s dalla applicazione di una Direttiva**, quest'ultima verrà trasformata in un **Debito**. Quando Arlecchino **assorbe un Debito**, esso verrà convertito in un **BoL pari al 130% dei suoi HP**.

I **BoL** generati tramite questa passiva **non possono superare il limite imposto dalla Elemental Skill**.

#### A4: Strength Alone Can Defend

Arlecchino ottiene **1% Physical ed Elemental Resistance per ogni 100 punti di ATK oltre i 1000**, fino ad un **massimo di 20%**.

#### Talento Esplorativo: The Balemoon Alone May Know

Quando Arlecchino si trova **in combattimento**, ottiene **40% Pyro DMG e può essere curata solamente tramite la sua Elemental Burst**.

Rotazione

Vediamo ora la **rotazione ottimale** di Arlecchino:

Elemental Skill > Support Setup > Charged Attack > Combo

Questa rotazione incorpora i **5 secondi necessari per attivare l'effetto della A4** e li utilizza per **attivare i buff offerti dal resto del team**.

La **combo** utilizzata **non è particolarmente importante**, dato che la maggior parte dei danni inflitti da Arlecchino sono caricati nel **danno addizionale** della modalità **Maschera della Morte Rossa**, ma personalmente consiglio:

- **4N4D** (**4 volte catene di 4 Normal Attack** seguiti da un **Dash**) per infliggere il **massimo danno possibile**.
- **5N3D** (**5 volte catene di 3 Normal Attack** seguiti da un **Dash**) per una **flessibilità maggiore** nello schivare i colpi nemici.

Priorità di upgrade dei talenti

Normal Attacks > Elemental Burst > Elemental Skill

## Costellazioni

Le costellazioni di Arlecchino sono **molto forti**, in particolare tra **C1 e C3**. Considerato che **C4 e C5 acquisiscono valore solo se si possiede la C6**, il



Figure 4: Costellazioni

mio consiglio per i **low-spender** è di fermarsi massimo alla C3.

C1 - All Reprisals and Arrears Are Mine to Bear...

Mentre Arlecchino è nello stato di **Maschera della Morte Rossa**, i suoi **Normal Attacks ottengono Interrupt Resistance** (Resistenza alle Interruzioni) ed il **moltiplicatore aggiuntivo** basato sul livello del **BoL aumenta di 100%**.

Questa costellazione fornisce un aumento di dps del **27,87%**.

C2 - All Rewards and Retribution, Mine to Bestow...

Le **Direttive** evolvono **immediatamente in Debiti** e, ogni volta che Arlecchino ne assorbe una, **infligge danno Pyro AoE** pari al **900% del suo ATK** e guadagna **20% Physical ed Elemental Resistance** per **15s**. Questo effetto è attivabile **1 volta ogni 10s**.

Questa costellazione fornisce un aumento di dps del **18,42%** e rende **più flessibili le rotazioni**, permettendo di **saltare la finestra di setup**.

C3 - You Shall Become a New Member of Our Family...

Incrementa di **3** il livello dei **Normal Attacks**.

Costellazione **incredibile**, fornisce un aumento di dps del **30,24%**.

C4 - You Shall Love and Protect Each Other Henceforth...

Ogni volta che **Arlecchino assorbe una Direttiva**, ripristina **15 Energia** e **riduce di 2s il cooldown della Elemental Burst**.

Questa costellazione fornisce un aumento del dps dello **0%**, dato che la **Elemental Burst viene utilizzata solo in caso si necessiti di cure**.

C5 - For Alone, We Are as Good as Dead...

Incrementa di **3** il livello della **Elemental Burst**.

Questa costellazione fornisce un aumento di dps dello **0.0%** per la **stessa ragione della C4**.

C6 - From This Day On, We Shall Delight in New Life Together

Dopo aver **utilizzato la Elemental Skill**, il **Crit Rate** ed il **Crit DMG** dei **Normal Attacks e della Elemental Burst** aumentano rispettivamente del **10%** e del **70%**, inoltre il **modificatore dalla Elemental Burst** aumenta di un valore pari al **700% del BoL** da lei posseduto. Questo effetto ha **durata** pari a **20s** ed è **attivabile ogni 15s**.

Questa costellazione fornisce un aumento di dps del **54.70%** e permette di **includere in modo stabile la Elemental Burst** all'interno della rotazione.

---

Note	Costellazione	DPR	Incremento %	Note
Arlecchino Livello 90	C0	1372753	0.00%	Punto di partenza
Crimson Moon's Semblance R1	C1	1755341	27.87%	Incredibilmente forte a prescindere dall'IR aggiuntiva
4 FHW ATK / PyroDMG / Crit	C2	2078623	18.42%	Nuke sottostimata in quanto non vaporizzata, aggiunge flessibilità
ER 100%	C3	2707158	30.24%	3 livelli degli Attacchi Normali, incredibilmente forte
E > Support Setup > CA 5N3D	C4	2707158	0.00%	Rigenera energia ma la Burst serve solo a curarsi
Arlecchino / Yelan / Sucrose / Bennett - Vape	C5	2707158	0.00%	3 livelli della Elemental Burst, praticamente irrilevante
Calcs by LeSnek	C6	4187888	54.70%	Finalmente ha senso usare sempre la Burst, migliora C4 e C5
Template for calcs by kolvil	Incremento rispetto a C0		205.07%	Costellazioni impressionanti, soprattutto tra C1 e C3

Figure 5: Derivativa dei miei calcoli sulle costellazioni di Arlecchino in un team Vape



Figure 6: KeyArt del Web Event dedicato ad Arlecchino

## Armi

In quanto **DPS** che scala su **ATK**, Arlecchino preferisce utilizzare armi che le forniscono **Crit Rate**, **Crit DMG**, **ATK%**, **DMG%** e, se giocata **all'interno** di team **Vape**, **EM**.



Figure 7: Alcune delle armi usate da Arlecchino

Guardiamo nel dettaglio **alcune delle armi raccomandate**:

- ***Crimson Moon's Semblance***: Regina sia per drip che per output, è la **miglior arma** a disposizione di Arlecchino grazie ad una **stat-line** solida ed alla **passiva** che offre **BoL aggiuntivo e DMG%**.
- ***Staff of Scarlet Sands***: Stat-stick solido, come **Primordial Jade Winged Spear** o **Staff of Homa**, ma che a differenza di queste ultime si distingue come **arma particolarmente competitiva all'interno di team Vape**.
- ***Deathmatch***: Miglior 4 stelle a disposizione di Arlecchino, purtroppo l'unico modo di ottenerla è il **Battle Pass**.
- ***Ballad of the Fjords***: Unica 4 stelle in grado di battere la **Deathmatch** se usata in **team Vape** che fanno uso della sua passiva, purtroppo anche questa è ottenibile solo acquistando il **Battle Pass**.
- ***White Tassel***: Arma 3 stelle in grado di dar filo da torcere a diverse 4, è la **miglior arma F2P** di Arlecchino a patto di **includere Bennett all'interno del team**.

Per la metodologia di calcolo e per qualsiasi informazione aggiuntiva rimando al Google Sheet realizzato da me.

---

## Artefatti

Arlecchino ha accesso ad una **vasta gamma di set**, la cui **efficacia non è però comparabile a quella del nuovo set** a lei dedicato.

Note	Arma	DPR	% CMS	Note
Arlecchino Livello 90 Talenti 9/9 Costellazione 0 4FHW ATK / FyroDMG / Crit E > Support Setup > CA 5N3D Burst quando necessario curarsi ER 100%	Crimson Moon's Semblance R1 Staff of the Scarlet Sands R1 Staff of Homa R1 (<50%) Ballad of the Fjords R5 Blackcliff Pole R5 (3 stack) Deathmatch R5 (1 nemico) Primordial Jade Winged-Spear R1 Staff of Homa R1 Calamity Queller R1 Deathmatch R5 (2 nemici) Ballad of the Fjords R1 Deathmatch R1 (1 nemico) Blackcliff Pole R1 (3 stack) Deathmatch R1 (2 nemici) White Tassel R5 Vortex Vanquisher R1 (5 stack) Blackcliff Pole R5 (1 stack) Mssive Windspear R5 Dragon's Bane R5 Skyward Spine R1 Blackcliff Pole R1 (1 stack) Lithic Spear R5 (1 Liyue) Dragon's Bane R1 Lithic Spear R1 (1 Liyue)	1372753 1235976 1198978 1154663 1153173 1141269 1138256 1134806 1112444 1102567 1087995 1083215 1067528 1063964 1058534 1050984 1038980 1021897 1020820 1013428 1010431 1002818 968778 964450	100.00% 90.04% 87.34% 84.11% 84.00% 83.14% 82.92% 82.67% 81.04% 80.32% 79.26% 78.91% 77.77% 77.50% 77.11% 76.56% 75.69% 74.44% 74.36% 73.82% 73.61% 73.05% 70.57% 70.26%	Miglior arma in ogni situazione Fortemente consigliato usare Sand EM Auguri ad attivarla rimanendo in vita Competitiva con la Deathmatch Irrealistico mantenere 3 stack Solida come sempre, migliore di diverse 5* Passiva calcolata dinamicamente Da Hu Tao a Big Tao Difficile la abbiate ma funziona decentemente Miglior 4*, acquistabile tramite BP Competitiva con la Deathmatch Miglior 4*, acquistabile tramite BP Irrealistico mantenere 3 stack Miglior 4*, acquistabile tramite BP Ottima 3*, Bennett sistema il basso ATK Base Valore della passiva dimezzato causa mancanza di scudi Performance realistica per quest'arma Arma Evento Troppe poche vaporizzazioni per valerne la pena Se proprio non avete altro Performance realistica per quest'arma Comparabile ad altre opzioni F2P nonostante sia R5 Decisamente no, troppe poche vaporizzazioni Arma limitata che richiede refine e team specifici
Arlecchino / Yelan / Sucrose / Bennett - Vape  Sub distribuite secondo KQMC				
Calcs by LeSnek Template for calcs by kolvii				

Figure 8: Derivativa dei miei calcoli sulle armi utilizzate da Arlecchino in un team Vape



Figure 9: Frame dal teaser “Sonno profondo”



### Fragment of Harmonic Whimsy

**2 Pezzi:** ATK +18%.

**4 Pezzi:** Il personaggio che equipaggia questo set guadagna 18% DMG ad ogni variazione del livello del BoL. Questo effetto ha durata pari a 6s e può stackare fino a 3 volte.

Di gran lunga il miglior set a disposizione di Arlecchino, è stato creato appositamente per lei. Considerato che anche questo set verrà rilasciato nella versione 4.6, potrebbe volerci un po' prima di riuscire ad ottenerne un set completo dalla qualità accettabile. In tal caso può valer la pena valutare set alternativi.

### Gladiator's Finale

**2 Pezzi:** ATK +18%.

**4 Pezzi:** Se il personaggio che equipaggia questo set fa uso di Sword, Claymore o Polearm, guadagna 35% Normal Attack DMG.

Secondo miglior set a disposizione di Arlecchino, è utile come sostituto in attesa di poter passare al set a lei dedicato. Considerato che esiste sin dalla versione 1.0 e che è disponibile nelle Strongbox, è molto facile che voi abbiate già un set pronto all'uso e di elevata qualità.

### Gilded Dreams

**2 Pezzi:** EM +80.

**4 Pezzi:** Se il personaggio che equipaggia questo set attiva una reazione elementale, ottiene dei buff ad ATK% ed EM dipendentemente dalla composizione del team. Per ogni membro del team dello stesso elemento l'utilizzatore guadagna 14% ATK, mentre per ogni alleato di elemento differente guadagna 50 EM. Questo effetto ha durata pari ad 8s ed è attivabile ogni 8s.

Opzione paragonabile a Gladiator all'interno di team Vape, è anch'esso utile come sostituto in attesa di poter passare ad un set migliore. Considerato che

esiste sin dalla versione 3.0 e che si trova in un **dominio molto efficiente** da farmare è probabile che **abbiate già un set pronto all'uso**.

Note	Set	DPR	% 4 FHW	Note
Arlecchino Livello 90 - CO Talenti 9/9/9 - ATK/PyroDMG/Crit - CMS E > Support Setup > CA 5N3D Calcs by LeSnek, template by kolvii	4 FHW 4 Glad 4 GD 2 ATK 2 DMG%	1372753 1324632 1285212 1239647	100.00% 96.49% 93.62% 90.30%	Set dedicato ad Arlecchino, farmatelo Buon sostituto mentre si farn FHW Discreto sostituto mentre si farn FHW Build intermedia

Figure 10: Derivativa dei miei calcoli sui set di artefatti

Per la metodologia di calcolo e per qualsiasi informazione aggiuntiva rimando al **Google Sheet** realizzato da me.

### Statistiche degli artefatti



Figure 11: Main Stats consigliate per Arlecchino

Indipendentemente dal set utilizzato, le **main stat** degli artefatti dovrebbero essere **ATK%** per la Sand, **PyroDMG** per il Goblet e **Crit** per il Circlet. È possibile valutare l'utilizzo di una **Sand EM** nel caso si intenda giocare un **team Vape** e non si possieda sufficiente EM.



Figure 12: Sub Stats consigliate per Arlecchino

Per quanto riguarda invece le **sub stats**, priorità va data a **Crit Rate**, **Crit-DMG** ed **ATK%**, mentre **EM** andrebbe **considerata solo se si intende utilizzare un team Vape**.



Figure 13: Frame dal cortometraggio “Canzone tra le ceneri”

## Teams

Arlecchino è un DPS che **costruisce i propri moltiplicatori** tramite **l'accumulo di BoL** ad inizio rotazione per poi **consumarli** nel corso di quest'ultima. Questo rende il **profilo del suo danno molto particolare**, con una porzione significativa del **danno concentrata ad inizio combo**, e le offre la **possibilità di potenziare le rotazioni successive** scegliendo di **mantenere il BoL piuttosto che consumarlo per curarsi** tramite la Elemental Burst.

In altre parole, **il danno inflitto varia in funzione al livello di BoL** da lei mantenuto e quindi il suo **output migliora** in modo **significativo** nel momento in cui si è in grado di **uccidere i nemici in poche hit**, risparmiando BoL per le rotazioni successive.

Da questo suo modo particolare di incrementare il suo output derivano altre **particularità da tenere in conto** mentre pensiamo a quale team costruire intorno a lei:

- Arlecchino, a differenza di Hu Tao, **non possiede steroidi per il proprio ATK** all'interno del suo kit ed è quindi molto più **dipendente dal Buff di Bennett**.
- **L'abbondanza di DMG%** all'interno del suo kit ed il fatto che i suoi **Normal Attack hanno ICD Standard** (2.5s/3 hit) la rendono leggermente **meno sinergica** con **Sucrose** e **Kazuha** rispetto ad altri DPS Pyro.
- **L'impossibilità di ricevere cure** mentre è in combattimento può creare

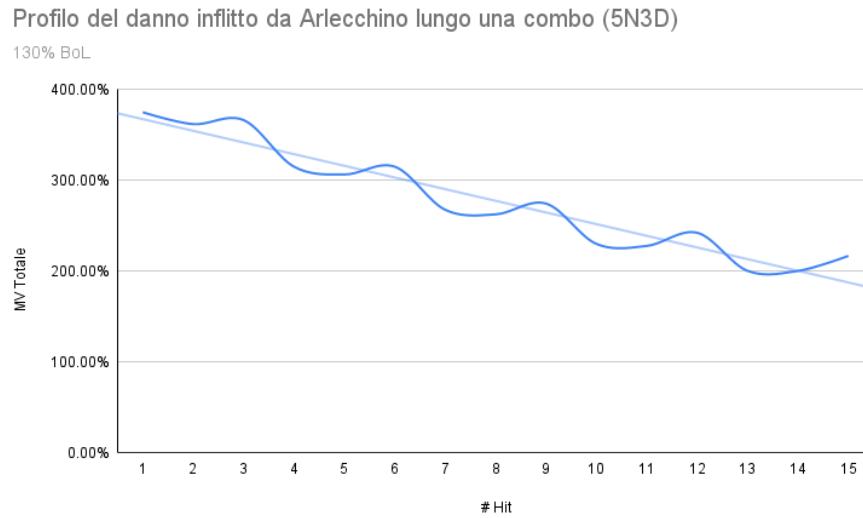


Figure 14: Profilo del danno inflitto da Arlecchino

problemi nell'affrontare alcune tipologie di nemici (e.g: Rifthounds, Segugi della Faglia) ed in generale la porta ad **apprezzare la presenza di uno Shielde**r all'interno del team.

- All'interno dei team **Vape** possiamo **evitare di preoccuparci di quali hit attiveranno la reazione** dato che la maggior parte del danno inflitto deriva da **Maschera della Morte Rossa** e non dal moltiplicatore del colpo.

### VV Vape



Il miglior team in termini di output, si concentra sul permettere ad Arlecchino di eseguire **Vaporize** ed infliggere quanto più danno possibile. Le **rotazioni compatte**, la **mancanza di Shielder** e l'**impossibilità di curare** Arlecchino rendono questo team uno per giocatori dai **cuori forti** e le **mani fredde**, dato lo **scarso margine di errore** concesso. Nel caso fosse necessaria qualche sorta di **utilità difensiva** è possibile **sostituire Yelan o l'unità Anemo con Xingqiu**.

Vediamo ora un **esempio** di team così composto **in azione**:

### Petra Vape



Sicuramente il più comodo da giocare, è **una versione alternativa** del team

VV Vape che **sacrifica del danno** in cambio di **utilità difensiva** offerta da uno Shileder. **Zhongli è la scelta migliore** data la sua capacità di offrire una **vasta gamma di buff offensivi** uniti allo **scudo più resistente** del gioco.

Vediamo ora un **esempio** di team così composto **in azione**:

### Overload



Altro archetipo a disposizione di Arlecchino, questo team **sfrutta i buff offerti da Chevreuse** per potenziare il più possibile l'output delle unità **Pyro** ed **Electro**. Nel caso fosse necessaria qualche sorta di **utilità difensiva** è possibile sostituire **Bennett con Beidou**: quest'ultima è in grado di fornire uno **scudo**, incrementare la **resistenza alle interruzioni** e **mitigare i danni** in ingresso, oltre che **apportare danni significativi** se ci si trova ad affrontare un **numero moderato** di nemici.

Vediamo ora un **esempio** di team così composto **in azione**:

## MonoPyro



Un team che si concentra sull'aumentare il **danno** inflitto dai personaggi Pyro **senza doversi affidare a delle reazioni**. **Solido**, anche se certamente non uno dei migliori team a sua disposizione.

Vediamo ora un **esempio** di team così composto **in azione**:

## Double Geo



Un team **Double Geo** si concentra sul **proteggere** il personaggio on-field, **migliorarne l'output** grazie alla **Risonanza Geo** e supportarlo tramite discreto **danno da Off-Field**.

Dato che Arlecchino è in grado di infliggere quantità significative di danni, questo **grande classico fatica ad imporsi** su altri team che si concentrano solo

sull'offrirle buff. Rimane comunque una alternativa nel caso **non si possiedano i supporti giusti** o semplicemente **siano impiegati in un altro team**.

Vediamo ora un **esempio** di team così composto **in azione**:



Figure 15: Frame dal teaser “Sonno profondo”

## Conclusione

Innanzitutto, se avete raggiunto questa sezione della guida, vi ringrazio per l'attenzione. Cerchiamo di tirare le somme sullo stato di Arlecchino:

Arlecchino è un **ottimo DPS** che ha a sua disposizione una **vasta gamma di team** tra i quali scegliere, al costo di **non potersi curare** ed aver **difficoltà nell'includere Shielder** al loro interno. Sicuramente **uno dei migliori DPS del gioco**, soprattutto se si decide di **investire verticalmente su di lei**.

### *Punti di forza*

- La maggior parte del suo **danno è caricato ad inizio rotazione**, permettendole di **uccidere i nemici molto in fretta**.
- **Maschera della Morte Rossa** le permette di **non curarsi di quale hit procchi le reazioni**, a differenza di altri Pyro DPS quali Yoimiya.
- Pur dando il **meglio di sé all'interno di team Vape**, può essere utilizzata con successo in altri team come **Overload**, **Overvape** o **Monopyro**. Sicuramente il **DPS Pyro più flessibile**.

- **White Tassel** è un'ottima arma F2P.
- Ottima per esplorare dato che l'**infusione Pyro** può essere mantenuta all'infinito e che può essere **potenziata accumulando in anticipo BoL**.
- Finalmente un'**unità** che premia l'esecuzione meccanica del giocatore.

### *Criticità*

- Essere costretti ad utilizzare la **Elemental Burst** per curarsi dopo aver subito un colpo lo costringe a **resettare la rotazione**. Skill Issue.
- Includere **Shielder** all'interno del team può risultare difficile, specialmente se non si possiede Zhongli.
- Nonostante **Arlecchino** non possa essere curata mentre si trova in combattimento, i suoi **migliori supporti**, Bennett e Chevreuse, sono **entrambi Healer**. Speriamo che Natlan possa finalmente fornirci uno **Shielder comparabile a Bennett**...
- Bennett può essere molto pericoloso da utilizzare contro certi nemici (e.g Hydro Tulpa) dato che gli permette di far uso di reazioni elementali.
- Le uniche armi 4 stelle competitive sono **prigioniere del Battle Pass**.

## Bibliografia e sitografia

Valendino Raffaele (2024)

HoYoVerse. 2020. “Genshin Wiki.” HoYoVerse. <https://wiki.hoyolab.com/pc/genshin/home>.

Raffaele, Valendino. 2024. “Video.” HoYoVerse. <https://wiki.hoyolab.com/pc/genshin/home>.

Raffaele, Valenidno. 2022. *Analisi Personaggi*. [https://drive.google.com/drive/folders/1hDlBwmJNgBSQHQ34sMO3buXV\\_C3LUtC3?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1hDlBwmJNgBSQHQ34sMO3buXV_C3LUtC3?usp=sharing).