

# Thera

*The Crimson Eclipse*



## GUIDA AL COMPLETAMENTO

ver.1.00 10/09/2015



# Indice

• <b>Scopo della Guida</b>	<b>pag. 4</b>
• <b>Trofei e Missioni Secondarie</b>	<b>pag. 6</b>
- Trofei	pag.6
- Il Cane di Roalie	pag.7
- Dove sono Macbeth e Juliet?	pag.8
- Il Signore degli Scrigni	pag.9
- Erede al Trono	pag.10
- Le Cronache della Squadra Echo	pag.12
- Neo Corsair	pag.13
- Caccia al Tesoro	pag.14
- Equipaggio Perduto	pag.16
- Gli Strumenti Rubati	pag.17
- La Stretta Morsa della Fame	pag.18
- I 99 Frammenti	pag.19
- Le Pagine Mancanti del Weaponomicon	pag.20
- Lo Spirito Irrequieto	pag.22
- Il Cavaliere Perduto	pag.23
• <b>Eventi e Luoghi Opzionali</b>	<b>pag. 24</b>
- Arenathale	pag.24
- Accampamento	pag.38
- Estremordalia	pag.50
- Il Lato Oscuro della Luna	pag.56
- Il Cimitero di Ismail	pag.57
- Ritorno alla Dimora Risan	pag.58
- I 7 Orihalcon Puri	pag.59
- L'Asta di Mystia	pag.60
- Contratti	pag.62
- Finali	pag.69
- Creazione Oggetti Alchemici	pag.70
- Il Negozio di Borghetti	pag.71
- L'identità di Drei	pag.76
• <b>Guida ai Personaggi</b>	<b>pag. 78</b>
- Personaggi	pag.78
- Ospiti ed Extra	pag.105
• <b>Checklist</b>	<b>pag. 130</b>
- Frammenti di Gaia	pag.130
- Forzieri	pag.136



# Scopo della Guida

Questa guida contiene informazioni utili al completamento del gioco. È consigliabile consultare questo documento se vogliamo completare il gioco al 100% ottenendo il massimo dei voti nella valutazione finale della partita... o semplicemente se vogliamo delle informazioni in più riguardanti personaggi, missioni, trofei ed eventi secondari.

## Valutazione Finale

A fine partita ci verranno mostrate varie informazioni su come ci siamo comportati durante il gioco. Alcune di queste influenzeranno il voto finale mentre altre invece servono solo a titolo informativo.

Parametro	Info	Variazione voto
Finale	Mostra quale dei quattro finali abbiamo ottenuto	No
Tempo di gioco	Mostra le ore di gioco totali	No
Difficoltà	Mostra la difficoltà di gioco che abbiamo scelto	No
Numero di Salvataggi	Mostra il numero totale dei salvataggi effettuati	No
Numero Battaglie	Mostra il numero totale delle battaglie combattute	No
Numero Fughe	Mostra il numero totale delle fughe dalle battaglie	No
Missioni Completate	Mostra il numero totale delle missioni secondarie portate a termine	Sì
Trofei Ottenuti	Mostra il numero totale dei Trofei ottenuti	Sì
Frammenti di Gaia	Mostra il numero totale dei Frammenti di Gaia ottenuti	Sì
Forzieri Aperti	Mostra il numero totale dei forzieri aperti	Sì
E-Book trovati	Mostra il numero totale degli E-Book trovati	Sì
Abilità Attive Apprese	Mostra il numero totale delle Abilità Attive portate a Livello 3	Sì
Abilità Dominio Apprese	Mostra il numero totale delle Abilità Dominio acquisite (non gli oggetti Dominus)	Sì
Armi Forgiate	Mostra il numero totale delle Armi forgiate. Non è necessario portarle tutte a Livello 3	Sì
Contratti Conclusi	Mostra il numero totale dei Contratti portati a termine	Sì
Personaggi Reclutati	Mostra il numero totale dei Personaggi reclutati (compresi quelli dell'Estremordalia)	Sì
Action Figures	Mostra il numero totale delle Action Figures trovate	Sì
Arenathale	Valutazione da 1 a 3, un punto se abbiamo completato Battaglie Standard, uno per le Sfide e uno per le Battaglie Parafox	Sì
Negozi Borghetti	Mostra il livello attuale del negozio di Borghetti	Sì

Nella tabella seguente sono mostrati i punteggi e i relativi voti di ogni parametro. La valutazione della partita verrà data in base alla media delle valutazioni delle singole categorie.

Parametro	Voto E	Voto D	Voto C	Voto B	Voto A	Voto S	Valore massimo
Missioni Completate	< 3	3	5	7	9	14	14
Trofei Ottenuti	< 3	3	5	7	9	12	12
Frammenti di Gaia	< 30	30	50	75	85	99	99
Forzieri Aperti	< 200	200	230	260	310	340	350
E-Book trovati	< 5	5	11	15	18	20	20
Abilità Attive Apprese	< 20	20	22	24	26	28	28
Abilità Dominio Apprese	< 7	7	9	11	13	15	15
Armi Forgiate	< 13	13	17	21	23	25	25
Contratti Conclusi	< 7	7	9	12	15	17	17
Personaggi Reclutati	< 8	8	11	14	16	19	19
Action Figures	< 5	5	9	13	16	19	19
Arenathale	0	1	-	2	-	3	3
Negozi Borghetti	< 2	2	4	6	8	10	10



Se si vuole davvero completare il gioco al 100%, è necessario giocare a modalità **DIFFICILE**.

In questa modalità, come descritto durante la scelta della difficoltà all'inizio del gioco, è possibile accedere a dei contenuti aggiuntivi dopo i titoli di coda ma solo se abbiamo ottenuto tutti i 99 Frammenti di Gaia e li abbiamo consegnati all'Altare di Reikan. **Gli unici requisiti per giocare questa parte sono quindi la difficoltà di gioco impostata a Difficile e il completamento della missione "I 99 Frammenti"**.

# Trofei e Missioni Secondarie

## Trofei

I Trofei collezionabili in Theia sono 12 ed è necessario ottenerli tutti per avere il massimo del punteggio nella sezione Trofei. Basta mancarne uno solo per far scendere la valutazione da "S" a "A". Qui sotto è riportata la lista completa dei trofei e una breve descrizione a riguardo.

Trofeo	Come ottenerlo
Abilità	Potenzia a Lv3 tutte le Abilità dei 7 Personaggi
Armi	Potenzia a Lv3 tutte le Armi dei 7 Personaggi
Frammenti	Completa la missione "I 99 Frammenti"
Estremo	Sconfiggi Azaros e Rejina nell'Estremordia
Alchimia	Crea tutti gli oggetti Alchemici Unici da Adam
Arenathale	Completa le Sfide e le Battaglie dell'Arenathale
Leviza	Completa tutti i Contratti dell'Outer Heaven Pub
Reikan	Completa tutti i Contratti dei Maverick
Karelet	Completa tutti i Contratti del Cervo Bianco
Merzen	Completa tutti i Contratti dei Guardiani del Faro
Altilliah	Completa tutti i Contratti degli Osservatori
Missioni	Completa tutte le Missioni

## Missioni

Come per i Trofei, anche una singola missione può cambiare la nostra valutazione finale. E' necessario completarle tutte e 14 per ottenere il massimo dei voti in questo campo. Nelle pagine successive verrà spiegato dove e quando attivarle e come completarle.

## Il Cane di Roalie

*Il curioso cane di Roalie sembra nascondere qualcosa. Inseguilo e trova l'oggetto che custodisce come un tesoro.*

- **Difficoltà Missione**



- **Luogo**

Roalie (Reyel)

- **Capitoli**

- Ogni capitolo



Troveremo il cane nella parte ovest del villaggio, ma potremo raggiungerlo solo proseguendo verso nord per poi scendere le scale e dopo essere entrati nella casa del suo padrone. Una volta interagito con il cane, esso balzerà oltre il fiume e dovremo rincorrerlo per scoprire cosa nasconde.

Successivamente lo ritroveremo nella parte opposta del paese, vicino al negozio di materiali ed oggetti. Dopo esserci avvicinati ad esso per la seconda volta, il cane scomparirà di nuovo e lo ritroveremo nella parte superiore di Roalie. Dirigiamoci verso la locanda e lo troveremo alla sua sinistra.

Questa volta il cane ci rivelerà il suo prezioso oggetto e ce lo regalerà. Otterremo così un **Frammento di Gaia**.

# Trofei e Missioni Secondarie

## Dove sono Macbeth e Juliet?

*Shylock non trova più i suoi due fratelli. Dove si saranno cacciati?*

- **Difficoltà Missione**



- **Luogo**

Castello di Reyel (Reyel)

- **Capitoli**

- **SOLO** Capitolo II



Subito dopo l'assalto dei Serpenti Vermiglio a Reyel, potremo partire alla volta di Porto Ismail, ma prima di dirigerci verso la parte meridionale del feudo, possiamo parlare con Shylock nella biblioteca del castello per ricevere questa missione.

L'exil ci chiederà di trovare i suoi due fratelli, Macbeth e Juliet, e di dire loro che sono attesi in biblioteca. Troveremo i due gemelli nel castello di Reyel:

- **Macbeth:** troveremo il logorroico guerriero nel cortile del castello, intento ad osservare li allenamenti dei cadetti. Dopo il dialogo, verremo ricompensati con un paio di **Stivali Elastici**.

- **Juliet:** dirigiamoci verso il corridoio centrale del castello e incontreremo la ragazza vicino alla statua di Roland Levizoa. Dopo che Juliet ci regalerà un **Gd.A.S. Chelonia**, torniamo da Shylock.

Una volta trovati entrambi i fratelli di Shylock, torniamo in biblioteca per ricevere un **Frammento di Gaia**.



## Il Signore degli Scrigni

*Hawk è un leggendario avventuriero convinto che gli eroi moderni siano solo dei rammolliti. Dimostragli il contrario trovando tesori sparsi in tutto il mondo.*

- **Difficoltà Missione**



- **Luogo**

Casa di Hawk (Reyel)

- **Capitoli**

Ogni capitolo



Durante il corso del gioco dovremo tornare spesso in questo luogo per ricevere le ricompense di Hawk. Parliamo con il vecchio avventuriero e, se abbiamo aperto sufficienti forzieri durante la partita, ci permetterà di portare con noi alcuni dei suoi tesori.

La missione sarà compiuta una volta ricevute tutte le ricompense.

Forzieri	Ricompensa
10	Scheggia Falun, Scheggia Celadon, Scheggia Indaco, Scheggia Ambra
30	Nucleo Vitale, Nucleo Arcano
50	Pietra Filosofale x3
100	Dominus "Conoscenza Eterna"
150	Atlas Puro
200	Armatura di Minerva
250	Orihalcon Puro

# Trofei e Missioni Secondarie

## Erede al Trono

*Nadia è l'erede al trono di Altilliah, ma tutto ciò la rende perplessa. Come può una Theia cresciuta su Ariathale diventare la guida del popolo altilliano?*

- **Difficoltà Missione**



- **Luogo**

Rocca Millenaria (Altilliah)

- **Capitoli**

● Capitolo Finale



La missione sarà disponibile subito dopo che **Dael avrà perso il suo stato di Ospite**. Assicuriamoci che Nadia sia nel gruppo e dirigiamoci nella terrazza della Rocca Millenaria per assistere ad una scena, dopodiché torniamo indietro e facciamo visita a Re Coeus, che ci darà il permesso di esplorare l'Archivio Ancestrale.

Usciamo dalla Rocca Millenaria e andiamo verso ovest. Entriamo nell'Archivio Ancestrale, ora non più sorvegliato dai Guardiani degli Archivi.

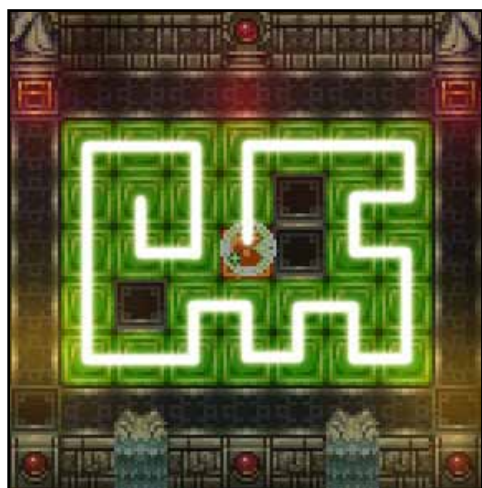
Il nostro obiettivo è raggiungere "L'Origine", un antico tomo nel quale è raccontata la storia di Altilliah e dei suoi precedenti regnanti.

Il libro è custodito in una sala sigillata e dovremo rimuovere i sigilli per potervi entrare.

In totale ci sono quattro sigilli, ma è necessario rimuoverne solamente due per accedere alla stanza. I due sigilli mancanti non sono raggiungibili al momento. Potremo attivarli solo dopo aver ottenuto due Chiavi custodite in due forzieri che troveremo nella stanza centrale dell'Archivio.

I glifi magici dell'Archivio possono essere attivati solo da un Theia, per cui modifichiamo il nostro gruppo mettendo come **primo membro Nadia** oppure **Dael** (o se preferiamo *Neval, Mishra o Grant*) e interagiamo con gli altari.

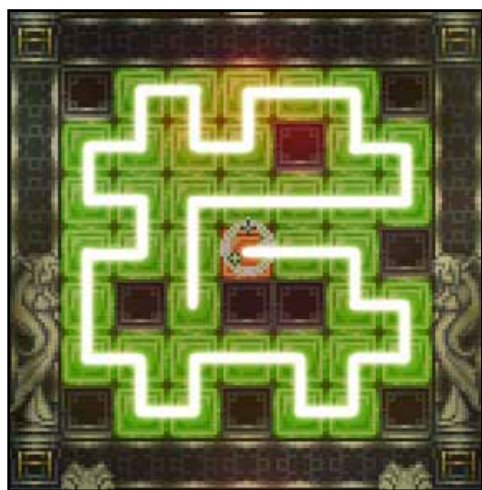
Per rimuovere i sigilli dobbiamo attivare ogni casella senza però ripassarci sopra una seconda volta. Segui le indicazioni nelle immagini sotto riportate.



*Glifo 1 - Ala Est dell'Archivio*



*Glifo 2 - Ala Ovest dell'Archivio*



*Glifo 3 - Ala Est dell'Archivio*



*Glifo 4 - Ala Ovest dell'Archivio*

Una volta rimossi i primi due sigilli, raggiungiamo la cima della scalinata per assistere ad una scena e completare così la missione.

I Glifi 3 e 4 serviranno per ottenere **due Atlas Speciali: Atlas Celeste e Atlas Siderale;** e **due Action Figures: Nadia e Dael.**

# Trofei e Missioni Secondarie

## Le Cronache della Squadra Echo

*Seth vuole scoprire il passato dei suoi veri genitori. Maxwell, il suo padre adottivo, afferma che esistono degli E-Book che parlano di Neval e Clarissa.*

- **Difficoltà Missione**



- **Luogo**

Reyel - Casa di Maxwell (Reyel)

- **Capitoli**

● Capitolo Finale



Per attivare la missione, parliamo con Maxwell nella sua casa. L'uomo ci consiglierà di trovare cinque E-Book per scoprire di più sulla storia di Neval e Clarissa. Troveremo gli E-Book sparsi per l'impero di Levizoa.

E-Book	Luogo
#1	Castello di Reyel - Biblioteca
#2	Castello di Mystia - Stanza degli ospiti
#3	Castello di Mystia - Infermeria
#4	Occhio Siderale - Oltre la stanza della costellazione "Morte"
#5	Occhio Siderale - Ala Est

Una volta recuperati tutti gli E-Book, torniamo da Maxwell e lui ci consegnerà un **Atlas Speciali: Atlas dell'Abisso**; e **Seth** apprenderà **Furore Cremisi**, una potente Tecnica Sostegno.



## Neo Corsair

*Yellenton sta lavorando allo sviluppo di un nuovo automa: Neo Corsair. Trova gli oggetti necessari per completarlo.*

- **Difficoltà Missione**



- **Luogo**

Rifugio dei Maverick (Reikan)

- **Capitoli**

● Capitolo Finale



Entriamo nel rifugio dei Maverick e parliamo con Yellenton. Lo troveremo nell'ala ovest del rifugio intento a lavorare alla costruzione dell'automa.

Dopo una breve scena, il varzan ci chiederà di portargli degli oggetti per completare l'opera.

Portiamo a Yellenton **3 Parti Mech** e **1 Diamante** per passare alla fase successiva della missione e scontrarci con il Neo Corsair impazzito. Nella scena successiva, Nimrod ci rivelerà che l'unico modo per sistemare l'automa è ottenere uno **Stabilizzatore**, uno speciale oggetto che può essere trovato solo nella **Struttura di Contenimento** di Halderos.

Torniamo all'Albatros e voliamo verso la capitale di Merzen e raggiungiamo il Paradiso di Atlante, in fondo alla Struttura di Contenimento. Troveremo lo Stabilizzatore in un forziere, dopodiché inizierà un combattimento contro **due Haldeguardian X-35**. Essendo i nemici degli automi deboli agli elementi Luce ed Aria, è consigliabile usare Ferion, Seth e Martia per abbatterli. Dopo lo scontro inizierà una serie di scene al termine delle quali otterremo finalmente **Elvett e Nimrod come Personaggi Extra**.

# Trofei e Missioni Secondarie

## Caccia al Tesoro

*Rock ha trovato una strana mappa che sembra condurre ad un magnifico tesoro. Chissà a cosa porterà la ricerca...*

- **Difficoltà Missione**



- **Luogo**

Cervo Bianco, Tamalian (Karelet)

- **Capitoli**

● Capitolo Finale



Parliamo con Rock al Cervo Bianco per iniziare la missione.

Il vashnar ci mostrerà delle immagini di alcune zone di gioco contrassegnate da una **X rossa**. Là si trovano le parti del tesoro nascosto.

Rock ci proporrà di comprare uno speciale Radar che evidenzierà la casella in cui si trovano i tesori, rendendo il loro ritrovamento decisamente più facile. Il costo è di 10000 Zenit. Se abbiamo abbastanza denaro possiamo decidere di comprarlo oppure possiamo affidarci al nostro istinto e risparmiare gli Zenit per qualcosa di più utile.



Il primo tesoro si trova nelle Colline di Reyel, nella stessa area in cui abbiamo combattuto con la prima Nebbia di Atlas Grande.

Esaminiamo la zona per trovare i primi appunti di **Delrabat Borealis**, **10000 Zenit** e la **seconda mappa**. Torniamo da Rock per esaminarla.



Il secondo tesoro si trova nell'Abisso di Smeraldo, nel feudo di Mystia. Dobbiamo necessariamente avere Seth nel gruppo per raggiungere questo tesoro. Appena entrari nella grotta, saltiamo sulla parte rialzata ad ovest ed esaminiamo la casella tracciata dalla X. Otterremo la **terza mappa** e **1 Frammento Lucente**.



Il terzo tesoro si trova sul Monte Garm, nell'impero di Merzen. Raggiungiamo la seconda area del monte e proseguiamo verso nord. La casella segnata si trova in una piccola isoletta volante a nord-est della zona. Una volta ricevuta la **quarta mappa** e l'**Accessorio "Memorie di Azaros"**, torniamo da Rock.



Non dovremo fare molta strada per trovare il quarto tesoro. Infatti lo troveremo a Tamalian, capitale di Karelet. Usciamo dal Cervo Bianco e dirigiamoci verso est. Continuiamo nella stessa direzione ed esaminiamo il barile per ottenere la quinta mappa e **quinta mappa** e l'**Accessorio "Memorie di Rejina"**.

Portiamo l'ultima mappa a Rock, ma questa volta accadrà qualcosa di insolito. Rock si rifiuterà di toccare l'antico manufatto perché è cosparso di una coltre arcana e misteriosa. Ci dirà dunque di cercare qualche **appassionato di magia** per svelare il mistero.

Dirigiamoci dunque al **Castello di Reyel** e parliamo con **Shylock** alla Biblioteca.

Dopo aver esaminato la mappa, finalmente ci verrà rivelato l'ultimo luogo segreto:



L'ultimo tesoro si trova su Altilliah, nel Sepolcro dei Legendari. Addentriamoci nella Selva degli Antichi Eroi e raggiungiamo il Sepolcro fino alla stanza delle statue. Esaminiamo la casella davanti alla grande statua per leggere le note finali di Delrabat e ottenere la misteriosa **Tavola Cosmica**.

Ora che abbiamo finalmente la Tavola Cosmica, torniamo sull'Albatros e parliamo di nuovo con Shylock, che ci dirà di spostarci sulla terrazza dell'astronave. **Se non abbiamo la chiave per aprire la porta dell'Albatros, possiamo recuperarla nel settore Delta 06 di Halderos.** Una volta ottenuto l'accesso alla terrazza, assisteremo ad una breve scena e finalmente potremo accedere all'**Estremordia**, il dungeon segreto del gioco.

# Trofei e Missioni Secondarie

## L'Equipaggio della Roland Wing

*Magenray ha ricevuto dei messaggi radio dall'Impero di Karelet. Si pensa che siano i sopravvissuti allo schianto della Roland Wing, avvenuto qualche settimana fa.*

- **Difficoltà Missione**



- **Luogo**

Rifugio dei Maverick (Reikan)

- **Capitoli**

● Capitolo Finale



Entriamo nel rifugio dei Maverick e parliamo con Magenray nella sua stanza a sud. Dopo la scena verrà rivelata una nuova area esplorabile nell'impero di Karelet. Torniamo sull'Albatros e voliamo a sud di Tamalian, a Karelet. Entriamo nella grotta e dopo aver parlato con i sopravvissuti decideremo di inoltrarci nelle profondità della grotta per portare in salvo tutto l'equipaggio. In fondo alla grotta affronteremo **Corehalcon**, un essere costituito da Orihalcon. Il nemico è vulnerabile all'elemento Luce ed è resistente a Fuoco e Buio. Ci colpirà con attacchi che infliggono danni neutri e di elemento Buio e sarà in grado di infliggerci gli status Crisi e Perdita.

Prepariamoci alla battaglia e dopo aver sconfitto il nemico assisteremo ad una scena, dopodiché otterremo **Gallian** come **Personaggio Extra**.



## Gli Strumenti Rubati

*Gli strumenti alchemici di Adam sono stati rubati da dei banditi sconosciuti. Trova i ladri e restituisci gli oggetti al legittimo proprietario!*

- **Difficoltà Missione**

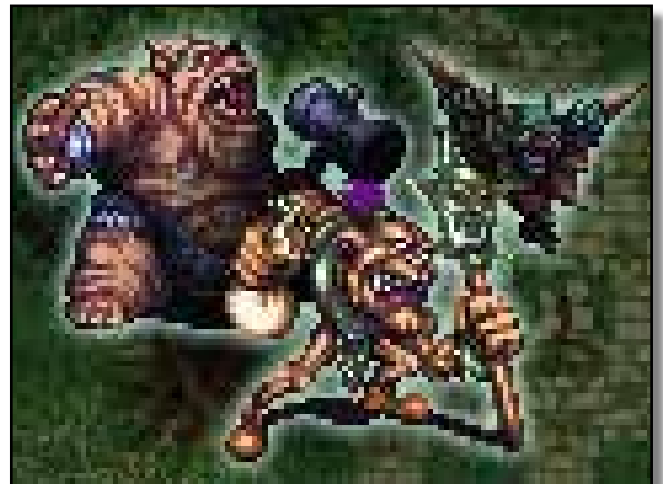


- **Luogo**

Adeel (Karelet)

- **Capitoli**

● Capitolo Finale



Parliamo con Adam nella sua casa per attivare la missione. Gli strumenti sono stati rubati dalla **Banda di Bog**, un trio di esseri ripugnanti famoso per le sue scorribande nel feudo di Tamalian. Di recente sono stati avvistati nella zona del Deserto dell'Oblio ma molto probabilmente si sono rifugiati in qualche oasi per rifocillarsi dopo le razzie.

Protremo sfidare la Banda di Bog solo dopo aver accettato il contratto al Cervo Bianco, per cui, se non l'abbiamo già fatto, dirigiamoci verso la capitale di Karelet e accettiamo il contratto. Torniamo ad Adeel, addentriamoci nel villaggio posseduto dalle piante e attiviamo il feromone verde. A questo punto entriamo nella casa più ad est e raggiungiamo la stanza più lontana dove troveremo i tre banditi.

*Per maggiori informazioni sulla Banda di Bog, consulta la sezione Contratti.*

Una volta vinta la battaglia torniamo da Adam e restituiamole i suoi strumenti. A questo punto **Adam si unirà all'equipaggio dell'Albatros** e si offrirà di creare per noi degli oggetti alchemici molto utili.

*Vedi la sezione "Creazione Oggetti Alchemici" per maggiori informazioni.*

# Trofei e Missioni Secondarie

## La Stretta Morsa della Fame

*Allister ha chiesto aiuto per sistemare il dispositivo che fornisce cibo alla città di Halderos. Trova il dispositivo nel settore Gamma e riparalo.*

- **Difficoltà Missione**



- **Luogo**

Halderos - Settore Delta 06 (Merzen)

- **Capitoli**

● Capitolo Finale



Per attivare la missione dovremo avere Ferion nel gruppo, perciò modifichiamolo se necessario ed entriamo nel settore Delta-06 di Halderos ed entriamo nella prima casa. Se Ferion è nel gruppo inizierà una scena nella quale il vecchio Allister ci spiegherà la drammatica situazione della città. Verremo incaricati di trovare un dispositivo nel **settore Gamma 36**, per cui prepariamoci e partiamo. Percorriamo tutto il settore fino ad arrivare nell'area dove abbiamo combattuto contro Demiya nel Capitolo 12 ed affrontiamo il boss a guardia della porta: il **Criminale Armato** con i suoi due scagnozzi. Dopo il combattimento torniamo al Punto di Salvataggio e aggiungiamo Nion al nostro gruppo. Ora possiamo entrare nella porta e hackerare il dispositivo per la distribuzione del cibo.

Dopo aver rimosso la serratura digitale inizierà una serie di scene nelle quali scopriremo di più sulla storia di Ferion e della sua famiglia.

Alla fine della scena riceveremo la nostra ricompensa: l'**Action Figure di Ferion**.

## I 99 Frammenti

*Un'entità che risiede all'interno dell'Altare è convinta che Ariathale cadrà in rovina se i 99 Frammenti di Gaia non verranno riuniti. Trovali tutti e consegnali all'entità.*

- **Difficoltà Missione**



- **Luogo**

L'Altare (Reikan)

- **Capitoli**

Ogni capitolo



L'Altare è un luogo opzionale situato al centro dell'impero di Reikan. Possiamo entrare in questo posto ogni volta che lo desideriamo ed è consigliabile visitarlo spesso per consegnare i Frammenti di Gaia all'Entità. In base ai Frammenti consegnati riceveremo dei premi speciali. La missione sarà compiuta una volta consegnati tutti i Frammenti. Consulta la checklist in fondo alla guida per verificare quali Frammenti sono stati già presi e quali sono ancora da recuperare.

Frammenti	Ricompensa
10	Atlas Puro
25	Orihalcon Puro
50	Accessorio "Guanto Magister"
75	Gd.A.S. Gaia Stone
99	Luce Originale, Trofeo Frammenti

# Trofei e Missioni Secondarie

## Le Pagine mancanti del Weaponomicon

*Il Weaponomicon è un misterioso tomo che racchiude tutte le informazioni e i segreti sulla forgiatura delle armi. Trova tutte e ventidue le pagine e completalo.*

- **Difficoltà Missione**



- **Luogo**

Biblioteca Dimenticata (Mystia)

- **Capitoli**

● Capitolo 4



La missione sarà attivabile subito dopo la prima sosta in Accampamento prima di raggiungere i Laboratori della Risan Health.

Per completarla dovremo recuperare tutte le pagine del Weaponomicon che compariranno solo dopo aver attivato la missione. **E' consigliabile attivarla il prima possibile per evitare di dover riesplorare di nuovo tutte le zone già visitate.**

Entriamo nella Biblioteca Dimenticata e raggiungiamo il tomo nella parte nord-est dell'area. Insieme ad esso riceveremo un **Of.A.S. Unveil**, necessario per attivare le Abilità Nascoste delle armi.

Il Weaponomicon sarà consultabile all'Accampamento o sull'Albatros e ci mostrerà informazioni sulle Abilità Nascoste.

La missione sarà considerata completa solo quando avremo consultato almeno una volta il tomo completo di tutte le pagine.

**Nota bene: le Abilità Nascoste sono attive anche senza aver recuperato le pagine.**



Arma	Luogo
Arcana	Rifugio dei Maverick - Stanza sopra le scale dei dormitori
Tisiphone	Benedicta - Casa con porta chiusa a chiave
Broken Heart	Archivi Ancestrali - Ala est, nella stanza chiusa a chiave
Juggernaut	Occhio Siderale - Stanza della costellazione "Carestia"
Garm	Villaggio dell'Incisore - Oltre il fiume ad ovest della prima area
Gaia Claw	Arenathale
Nebula	Selva degli Antichi Eroi - Prima area, oltre la sporgenza a nord
Holy Heart	Rocca Millenaria - Terrazza
Greed CC48	Centrale Elettrica - Stanza con il distributore di oggetti
Red Wolf Prototype	Struttura di Contenimento - Prima area vicino all'ascensore
Sanctarium	Casa di Claude Chesterfield
Guardia Eterna (M)	Castello di Mystia - Infermeria
Gauntlet X	Halderos - Ascensore settore C-A
Martyr Rose	Merton City - Area del Cinema
Moebius	Rocca Millenaria - Abitazione nell'ala ovest della rocca
Prometheus	Archivi Ancestrali - Stanza centrale
Guardia Eterna (H)	Merton City - Prima area, ad ovest
Mephisto	Mystia - Area dell'Outer Heaven Pub
Ultim-4x2	Halderos Settore Delta 06 - Prima area, a sud-est
Nova/Neo Corsair	Rifugio dei Maverick - Servizi igienici
Genesis	Occhio Siderale - Oltre la stanza della costellazione "Tempo"
Lunar Black	Estremordalia - Stanza dei Tesori

# Trofei e Missioni Secondarie

## Lo Spirito Irrequieto

*L'Incisore ha percepito un potente spirito infestare il Monte Garm. Esso non si dà pace e non è intenzionato a raggiungere le Lune senza aver prima regolato i conti con Rudra.*

- **Difficoltà Missione**



- **Luogo**

Villaggio dell'Incisore (Merzen)

- **Capitoli**

● Capitolo Finale



La missione sarà disponibile subito dopo che **Dael avrà perso il suo stato di Ospite**. Assicuriamoci che **Rudra** sia nel gruppo e andiamo dall'Incisore. La missione verrà attivata dopo che avremo assistito alla scena.

Usciamo alla mappa del mondo ed entriamo nei Monti Garm. Raggiungiamo la zona dove abbiamo affrontato Asura nel Capitolo 11 e prepariamoci allo scontro con lo spirito irrequieto di **Brahma, lo Sfregiato**.

E' consigliabile avere il gruppo di livello superiore a 70 per riuscire a battere il boss.

Brahma utilizza attacchi di tipo Buio ed è resistente a tutti gli elementi eccetto Luce.

Alcuni dei suoi attacchi possono infliggere svariati status alterati come Perdita, Crisi, Sfocatura e Sigillo.

Il boss è accompagnato da **due Spiriti Maggiori**, vulnerabili all'elemento Aria e resistenti all'elemento Acqua. I due Spiriti non saranno un problema dato che sono vulnerabili ad ogni tipo di status alterato ad esclusione di Sigillo. Liberiamoci subito dei due sottoposti e poi prepariamoci ad abbattere Brahma. Dopo la battaglia assisteremo ad una scena e subito dopo riceveremo la nostra ricompensa: l'**Accessorio "Speculum"** e l'**Action Figure di Rudra**.

## Il Cavaliere Perduto

*A Borgol la situazione sembra essersi calmata, ma nessuno è al corrente della morte di Morris. Cosa è accaduto al corpo del precedente comandante dei Cavalieri Sacri?*

- **Difficoltà Missione**



- **Luogo**

Borgol (Reikan)

- **Capitoli**

● Capitolo Finale



Per attivare la missione, dovremo avere **Martia** nel nostro gruppo. Entriamo a Borgol e proseguiamo verso la zona delle celle di isolamento per assistere ad un colloquio tra i protagonisti e l'Imperatrice Soyran. Dopo la scena entriamo nella parte inferiore di Borgol, nella sezione ovest della prigione. Nella seconda area della parte inferiore ci sarà un blackout e rimarremo bloccati in quest'area della struttura. Proseguiamo verso le profondità della prigione e inseriamo Nion nel gruppo, ci servirà la sua Abilità Passiva.

Nell'ultima area troveremo una serratura digitale da hackerare che ci permetterà di sbloccare il terminale nella zona est della prigione sotterranea. Una volta riattivata la corrente, torniamo in superficie e rechiamoci nel luogo dove abbiamo parlato con Soyran per iniziare il combattimento contro **Keva Morris** corrotto dall'Orihalcon.

E' consigliabile avere il gruppo di livello superiore a 70 per riuscire a battere il boss.

Keva è un nemico di tipo Aberrazione vulnerabile alla Luce, perciò Martia ci tornerà particolarmente utile in questo scontro. Facciamo attenzione alle sue abilità decisamente fastidiose in grado di infliggerci status Perdita, Caos, Crisi e Atrofia. Dopo lo scontro assisteremo ad una scena e poi avremo finalmente la nostra ricompensa: **10000 Zenit**.

# Eventi e Luoghi Opzionali

## Arenathale



*<<Questo è il colosseo dove tutti i grandi eroi e guerrieri provenienti da tutta Ariathale si sfidano per dimostrare la loro supremazia nella grande arte del combattimento.>>*

*Mordred l'Orbo*

Potremo accedere ad Arenathale dal Capitolo 11 in poi, ma all'inizio potremo metterci alla prova solo con le Battaglie Standard che saranno comunque al di sopra delle nostre capacità nel Capitolo 11. L'iscrizione al colosseo costerà **10000 Zenit** ed è consigliabile risparmiare il denaro per altro e tornare al colosseo solo nel Capitolo Finale, quando il nostro livello sarà adatto alle sfide. Una volta iscritti, potremo partecipare alle Battaglie e alle Sfide per ottenere Punti Battaglia da scambiare con oggetti rari. Possiamo anche modificare il nome della nostra squadra a piacimento.

## •BATTAGLIE STANDARD•

Le **Battaglie Standard** sono disponibili dal Capitolo 11 e ci daranno una manciata di **Punti Battaglia (BP)** e alcuni oggetti più o meno utili in caso di vittoria. Potremo affrontare 10 gruppi diversi e non è necessario sfidarli in ordine di difficoltà.

### RED STRATFORD

**BP: 1**    **Oggetto: Schegge Curative**



Lo scontro con i tre fratelli Stratford è analogo a quello del Capitolo 2. **Shylock** userà il suo Sabflame, attacco di elemento Fuoco, per danneggiarci e curerà gli alleati con SabGenesis. **Macbeth** ci attaccherà con la sua Lacerazione e infliggerà status Furia ai nostri personaggi con la sua abilità Provocare; mentre **Juliet** userà il fucile per danneggiarci e potenzierà la Resistenza e lo Spirito degli alleati con il SabShield.

### CRYSTAL TRIO

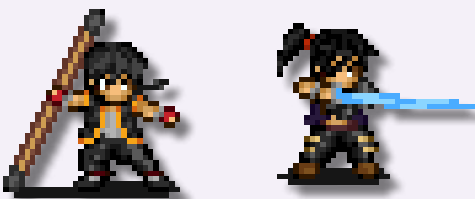
**BP: 1**    **Oggetto: Frammento Dorato**



**Eiden**, il ragazzo dai capelli rossi, userà potenti attacchi fisici e abilità per ridurre le nostre statistiche Forza, Resistenza e Spirito. **Mana**, la maga, userà le sue magie elementali di tipo Fuoco, Aria e Acqua. **Obli**, il ladro, userà alcuni attacchi offensivi in grado di infliggere status Perdita, Blocco e Sfocatura. Equipaggiamoci con oggetti per resistere agli elementi e agli status e riusciremo ad avere la meglio.

### DANZATORI DEL CIELO

**BP: 1**    **Oggetti: Nucleo Falun**



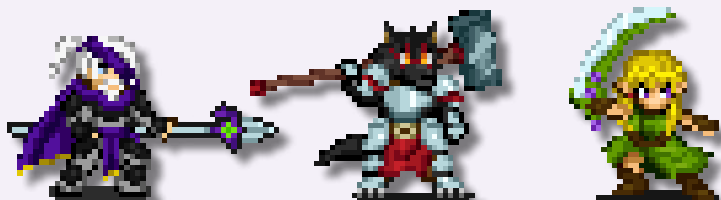
**Shin** e **Sanji** sono un duo che preferisce la forza fisica agli status. Shin, il ragazzo armato di bastone, ci attaccherà fisicamente e userà la sua abilità Tsunami Kick per infliggerci danni di elemento Acqua. Sanji, il samurai, invece userà Guided Shot, attacco di elemento Fuoco e la sua spada per infliggere danni neutri e da Fuoco.



# Eventi e Luoghi Opzionali

## VETERANI

BP: 1 Oggetti: *Nucleo Celadon*



Il gruppo dei Veterani è composto da 3 anziani guerrieri. La exil armata di scimitarra è **Shein**, che utilizza attacchi di elemento Aria. Il varzan è **Reogar**, che colpirà duramente il gruppo con i suoi attacchi di elemento Acqua e causando status Fragilità e Lentezza. Il terzo, **Helgard**, userà attacchi di elemento Aria e Luce ed infliggerà status Blocco e Sfocatura. Tutti e tre gli avversari **sono vulnerabili ad un particolare elemento e status**: Shein a Terra e Lentezza; Reogar a Fuoco e Fragilità e Helgard a Luce e Caos.

## SIGMA REICH

BP: 2 Oggetti: *Nucleo Ambra*



I soldati del Sigma Reich è composto da **Dol**, **Velvet** e **Heinz**. Il primo userà attacchi di elemento Acqua e alcune abilità per aumentare la sua Forza e Difesa. Velvet invece userà esclusivamente delle abilità elementali (*escludendo l'attacco base*) di tipo Aria, Luce e Buio. Heinz invece tenterà di intralciarci infliggendo status Crisi, Perdita e Lentezza e a volte tenterà di recuperare HP assorbendoli dai nostri personaggi. Ognuno dei tre soldati è debole ad un elemento: Dol al Fuoco, Velvet alla Terra e Heinz alla Luce.

## GUERRIERI DI HELGON

BP: 2 Oggetti: *Nucleo Indaco*



Questo trio è composto da **Redian**, **Alicia** e **Gaia**. Il guerriero userà solo attacchi di elemento Neutro e si potenzierà con lo status Alacrità. Alicia guarirà i suoi alleati con magie curative, rimuoverà i nostri status positivi e infliggerà danni di elemento Luce. Gaia è probabilmente la più temibile dei tre. Attaccherà tutti i nostri personaggi con abilità di ogni elemento, infliggerà anche status Sigillo e Sfocatura ed è l'unico nemico in tutta Arenathale a possedere una **Tecnica Exceed: Steyr**. Gaia userà questa abilità dopo 25 turni e infliggerà 2000 danni a tutti i personaggi.

## POCKET TEAM

BP: 2 Oggetti: *Nucleo Vitale*



**Nono** e **Uzumaki** ci attaccheranno solo con colpi Neutri. Gli attacchi di Nono sono casuali e il danno dipende dal risultato che uscirà nel dado che verrà lanciato nel suo turno. A volte, la guerriera potrebbe usare il suo dado truccato per infliggerci più danni. Uzumaki invece userà un singolo attacco fisico che infliggerà status Fragilità, ma quando avrà meno di 1/3 di HP entrerà nel suo guscio per guarire le sue ferite e aumentare a dismisura la sua Resistenza e il suo Spirito. Uscirà fuori dal guscio quando avrà HP superiori al 50% del suo massimo valore.

## CHAOS

BP: 2 Oggetti: *Nucleo Arcano*



In questa battaglia ci scontreremo con **Ariel**, **Cyrus** e **John Doe**. Ariel userà i suoi attacchi di elemento Fuoco e Buio ed infliggerà status Crisi ai nostri personaggi. E' suscettibile alla Luce ma resistente al Buio. Cyrus, il pistolero, invece attaccherà con elemento Neutro ad uno o più personaggi ed è in grado di infliggerci status Blocco. E' resistente al Fuoco ma possiamo contrastarlo con l'elemento Acqua. Il colosso, John Doe, oltre ad attaccarci, sacrificherà i propri HP per guarire gli alleati e quando i suoi HP saranno molto bassi, inizierà a rigenerarsi.

## GUERRIERI DI HELGON

BP: 3 Oggetti: *Nessuno*



**Alex**, **Arshes** e **Ralph** sono tre nemici identici. Hanno un'elevatissima forza d'attacco ma utilizzano solo attacchi base (a volte due volte per turno) e non hanno debolezze elementali. L'unico modo per contrastarli è infliggere status Atrofia oppure avere un'ottima Resistenza. Il loro Livello Minaccia è molto ridotto ed è quindi consigliabile usare l'Abilità Dominio "**Barriera di Salvezza**" a Lv3 per diventare immuni agli attacchi base.

# Eventi e Luoghi Opzionali

## GUARDIANI DEL SOLE

**BP: 3**   **Oggetti: Nessuno**



ucciderli insieme per evitare la trasformazione.

**Ornstein l'Ammazzadraghi** e **Smough il Giustiziere** sono i Guardiani del Sole.

Entrambi sono resistenti all'elemento Aria e deboli al Fuoco (*Ornstein è vulnerabile anche a Buio*). Entrambi infliggeranno danni Neutri, ma una volta che uno dei due nemici sarà morto, l'altro si potenzierà: le sue statistiche aumenteranno vertiginosamente e i suoi attacchi guadagneranno l'elemento Aria. Ornstein ha 45000 HP mentre Smough 70000.

Cerchiamo di mantenere i loro valori pari e di

Una volta sconfitti tutti i gruppi verremo ricompensati con **50 BP Bonus**. A questo punto dovremmo averne almeno **68 BP** da spendere. Possiamo comunque ripetere gli scontri per ottenere altri punti e fare scorta di oggetti utili, come Nuclei per aumentare le statistiche.

## •BATTAGLIE PARADOX•

Le **Battaglie Paradox** verranno attivate solo dopo aver completato la missione **Caccia al Tesoro** e quindi aver ottenuto **l'accesso all'Estremordalia**. Infatti, una volta entrati per la prima volta nell'Estremordalia, sbloccheremo queste 5 nuove Battaglie molto difficili da superare. Per poter affrontare l'ultimo gruppo, Freezing Eclipse, è necessario aver sconfitto i primi 4 gruppi.

### VERMILION

**BP: 4**    **Oggetto: Nessuno**



Il gruppo è composto da **Anaconda**, **Cobra** e **Viper**, membri dei Serpenti Vermiglio. Anaconda ci attaccherà senza sosta con colpi Neutri, ma possiamo contrastarlo con attacchi di elemento Terra ed infliggergli status Caos. Cobra

userà solo attacchi base normali o multipli, ma possiamo causarle status Sfocatura per renderla inefficace. Colpiamola con elemento Luce per infliggere più danni. Viper invece cercherà di infliggerci vari status alterati, ma possiamo contrastarla con status Sigillo per fare in modo che usi solo attacchi base.

### MARUT

**BP: 5**    **Oggetto: Nessuno**



Abbiamo già affrontato **Shiva** e **Asura** in passato, ma questa volta avremo a che fare con degli avversari davvero temibili. Shiva userà gli stessi attacchi caratteristici che aveva: Pugnale Velenoso ed Evoca Spirito, solo che ora questi attacchi possono infliggere status Perdita, Crisi, Sfocatura e Sconforto. Shiva non ha debolezze elementali.

Il vero avversario però è Asura: le sue abilità "Omega" possono causare status tremendi a tutto il gruppo. Infatti causerà a tutti i nostri personaggi status come Atrofia, Lentezza, Fragilità e Sconforto. A volte potrebbe perfino usare la sua abilità Oblio ed infliggere a tutti i personaggi i 4 status appena descritti più Apatia e Quietè. Inutile dire che questi avversari vanno affrontati equipaggiandosi con protezioni contro gli status alterati. Cerchiamo di sconfiggere Asura il prima possibile sfruttando la sua debolezza ad Acqua e status Lentezza.

# Eventi e Luoghi Opzionali

## APOSTOLI

BP: 7 Oggetto: *Nessuno*



In questa battaglia affronteremo **Neval**, **Mishra** e **Crismaida**: i tre Apostoli di Halcon. Nessuno dei tre ha debolezze elementali, ma Mishra e Crismaida sono vulnerabili rispettivamente a Sconforto e Fragilità. Infliggiamo loro questi status per aumentare le nostre

possibilità di successo. Neval è immune ad ogni status, attaccherà con attacchi base ed userà Sacrificio, che gli farà perdere 1500 HP, ma infliggerà 2000 danni a tutti i nostri persoanggi. Mishra invece userà Fendente Fulmineo per colpire tutti i personaggi e il suo caratteristico attacco Falciavene che causerà status Perdita, Fragilità e Apatia. Crismaida userà solo attacchi elementali di ogni tipo, quindi se lo possediamo equipaggiamoci con Mura Eterna per ridurre considerevolmente l'efficacia dei suoi attacchi.

## SERIE ZAHL

BP: 8 Oggetto: *Nessuno*



Questo è probabilmente uno degli scontri più ardui dell'intero gioco. Ci scontreremo con la Serie Zahl al completo: **Null** (*Horus*), **Eins**, **Zwei** (*Valiant*), **Drei** e **Vier**.

Ognuno dei componenti della squadra ha le sue peculiarità. Andiamo con ordine:

- **Null:** Horus è immune all'elemento Aria e ad ogni status tranne Atrofia. Infliggiamolo per ridurre la potenza dei suoi attacchi. Userà i suoi attacchi base combinati alle abilità Dispel Vanlightning (*per infliggere danni di elemento Aria e rimuovere i nostri status positivi*), Colpo Accecante (*per causarci status Sfocatura*) ed Elettromagnetismo (*per infliggere Lentezza a tutti i personaggi*).
- **Eins:** userà attacchi base e Neutri senza sosta. E' immune ad ogni status ma è vulnerabile all'Acqua. Potrà usare Rigenerazione per causarsi status Genesi.
- **Zwei:** Valiant è resistente all'Acqua ma debole al Fuoco. E' immune ad ogni status tranne che Lentezza. Ci attaccherà con Vanlightning e Fendente Fulmineo per infliggerci danni di elemento Aria.



- **Drei:** come Zwei, anche Drei userà attacchi di elemento Aria e sarà immune ad ogni status. Usiamo attacchi di elemento Fuoco per infliggergli più danni. Il suo attacco Shock non causerà danno ma ci infliggerà status Blocco e Fragilità.
- **Vier:** debole all'elemento Aria ma immune ad ogni tipo di status. Ci colpirà con attacchi Neutri in grado di infliggere diversi status come Blocco, Fragilità e Atrofia. A volte potrebbe usare la sua abilità Scatenare per infliggersi status Irruenza, Alacrità e Fragilità. Se disponiamo di mezzi per rimuovere status positivi, facciamo.

## THE FREEZING ECLIPSE

**BP: 10** Oggetto: *Nessuno*



Una volta completate le altre battaglie, sbloccheremo l'ultimo gruppo composto da **Punguiseth, Pinguinadia e Pinguidael**. Tutti e tre sono immuni ad ogni status ed ognuno è debole ad un ele-

mento: Punguiseth alla Terra, Pinguinadia all'Acqua e Pinguidael alla Luce. I tre pinguini useranno le stesse mosse che vengono usate dai nostri personaggi: Punguiseth userà attacchi di elemento Aria e Neutro ed userà l'abilità Pronto Pinguino per potenziarsi con lo status Genesi. Pinguinadia invece userà attacchi di elemento Fuoco, Acqua e Aria ed userà Crisi Pinguina per causarci status Sigillo, Sconforto e Fragilità. Pinguidael invece userà Pinguiria, abilità di elemento Buio, per assorbire i nostri HP, Lesione Pinguina per causare danni Neutri e Pinguen per guarire suoi alleati, facendo recuperare loro 5000 HP ciascuno.

Una volta sconfitti tutti i gruppi verremo ricompensati con **100 BP Bonus**. Se vogliamo continuare ad ottenere BP, è consigliabile sfidare The Freezing Eclipse. Nonostante siano l'ultimo gruppo, sono in realtà più deboli della Serie Zahl al completo e ci doneranno 10 BP ad ogni vittoria.

# Eventi e Luoghi Opzionali

## •SFIDE•

Le **Sfide** sono particolari battaglie che affronteremo con membri del gruppo predefiniti e che vinceremo solo se soddisferemo determinate condizioni. Le Sfide verranno sbloccate solo appena raggiunto il Capitolo Finale. Possiamo affrontare una sfida ogni volta che vogliamo, ma otterremo i BP solo quando la completeremo per la prima volta, rendendo praticamente inutile affrontare di nuovo la stessa sfida più volte.

### BERSERK

BP: 1

<< Vinci lo scontro - Status AutoFURIA sul gruppo >>



Questa sfida è piuttosto semplice. Potenziamo al massimo la Forza e la Destrezza di Seth e Rudra e se vogliamo essere sicuri di vincere possiamo usare equipaggiamenti in grado di infliggerci status **AutoAlacrità** (come gli *Stivali di Hermes*) o **AutoGenesi** per recuperare HP mentre combattiamo. E' consigliabile equipaggiare **Of.A.S. Rezilo** o **Fa.L.C.O.** per aumentare la % di colpo critico o portare al 100% la HIT del personaggio. Se il nostro livello è abbastanza alto non avremo problemi a superare questa sfida.

### ATTACCO SUBDOLO

BP: 1

<< Il nemico ha una sola debolezza. Sconfiggilo! >>



Il nemico è molto potente ma estremamente vulnerabile allo status Perdita. Usiamo l'abilità Bomba Tossica Lv2-3 e attendiamo che il nemico perda tutti i suoi HP. Diamogli il colpo di grazia con un qualsiasi attacco quando vediamo che Perdita non ha più effetto su di lui.

## DOMINATORE

BP: 2

<< Porta il Dominio a Lv3 prima dell'attacco nemico >>



Il nemico ci ucciderà con un solo colpo. Il nostro obiettivo è caricare la Barra Dominio a Lv3 nel minor tempo possibile. La miglior strategia è quella di equipaggiare un personaggio con **Gd.A.S. Dominus OMEGA** per partire con la Barra a Lv2, successivamente usiamo **Adrenalina** di Nion per causarci status Carica e **Preghiera** di Rudra per aumentare la Barra Dominio. Ferion è generalmente più veloce degli altri personaggi ed è consigliabile causarci lo status Carica per aumentare velocemente il Dominio.

## SPEZZA LIMITI

BP: 2

<< Batti il nemico vulnerabile solo all'Exceed >>



Per questa sfida è necessario potenziare le statistiche che influenzano l'Exceed dei nostri personaggi. La **Folgore Incrociata** di Seth basa il danno su **Forza e Spirito**, mentre la forza di **Lama del Creatore** sarà proporzionale alla **Forza e Resistenza** di Martia. Prima di usare l'Exceed, cerchiamo di causarci status **Irruenza, Scudo e Focus** per raddoppiare le nostre statistiche. L'Abilità Dominio "**Velo di Luce**" sarà un'ottimo mezzo per ottenere la vittoria, così come le Protezioni Uniche "**Australia**" e "**Valkyrie**" che aumentano del **50%** il danno dell'Exceed di Seth e Martia.

# Eventi e Luoghi Opzionali

## COLPO SINGOLO

BP: 3

<< Sconfiggi il nemico con un singolo colpo >>



L'avversario ha esattamente 9999 HP e tornerà ad avere il massimo di HP ad ogni turno. Possiamo semplicemente usare l'Exceed per abbatterlo, o possiamo potenziare al massimo la Forza di Seth, ed equipaggiarlo con **Of.A.S. Rezilo** o **Of.A.S. Double** per infliggere più danni con un attacco singolo. Se possibile, sfruttiamo lo status Furia o Irruenza per raddoppiare la nostra forza.

## ANTIMAGIA

BP: 3

<< Vinci lo scontro - Status AutoSIGILLO sul gruppo >>



Non potremo usare le magie di Nadia per sconfiggere il nemico, per cui dovremo equipaggiarci con l'arma Gaia Claw e sfruttare la sua Sinergia per avere un grande bonus a Forza. Equipaggiamo Nadia con una Protezione in grado di darci un bonus a Forza o addirittura lo status AutoFuria. E' consigliabile usare l'**Armatura del Berserker**, che otterremo sconfiggendo il **Contratto "Lupo Rosso"**.

## CICLO ELEMENTALE

BP: 4

<< Sconfiggi il nemico che altera le proprie difese >>



Il nostro nemico è vulnerabile ad un solo elemento per volta e cambia questa sua debolezza ogni 5 turni. Possiamo capire la sua debolezza attraverso i suoi attacchi. Sarà debole all'Acqua quando userà attacchi di Fuoco. Colpiamolo con attacchi d'Aria quando userà mosse d'Acqua... e così via. Il ciclo dei suoi cambiamenti è questo:

**Fuoco, Acqua, Aria, Terra, Luce, Buio, Fuoco.**

I nostri personaggi di base possono usare attacchi di tipo Aria, Fuoco, Acqua e Luce. Per avere totale copertura degli elementi, è consigliabile equipaggiare **Of.A.S. Jord** e **Vesper**, per avere attacchi base di elemento Terra e Buio.

## STRENUA DIFESA

BP: 4

<< Resisti all'assalto nemico >>



Il nemico è estremamente potente e ci colpirà senza sosta. Dobbiamo resistere **35 turni** per passare la prova. Rinunciamo ad ogni potenziamento di Forza e concentriamoci sulla Resistenza. Sfruttiamo equipaggiamenti e l'Abilità Passiva di Rudra per potenziarci con lo status Scudo e ridurre i danni in Difesa. Non riusciremo mai a caricare la Barra Dominio, perciò non contiamo sulla nostra abilità Preghiera. Non avremo modo di ridurre la forza del nemico, quindi concentriamoci solo sul curarci con oggetti e abilità.



# Eventi e Luoghi Opzionali

## TOCCO MORTALE

BP: 5

<< Vinci lo scontro - Il nemico attacca con status Esausto >>



Ci sono solo due modi per vincere questa sfida. Il primo è equipaggiarsi con Gd.A.S. Puriphia Eterna per renderci immuni agli status alterati (e quindi da Esausto) e colpire il nemico fino a sconfiggerlo. Il secondo, più veloce, è quello di equipaggiare Rudra con la sua **Protezione Unica "Speculum"** che riflette gli attacchi nemici quando si usa il comando Difesa. Con il giusto tempismo vinceremo lo scontro senza attaccare il nemico.

## MEZZOGIORNO DI FUOCO

BP: 5

<< Il primo combattente che attacca vince lo scontro >>



Il modo più semplice per vincere questa Sfida è attivare la **Sinergia dell'arma Tisiphone** che ci fa agire per primi. Usiamo Vanlightning per colpire il nemico senza possibilità di mancare il colpo e vinceremo lo scontro. Altrimenti dobbiamo potenziare a dismisura la Destrezza di Seth ed usare necessariamente lo status AutoAlacrità.

Una volta completate tutte le sfide otterremo **uno dei 7 Orihalcon Puri** presenti nel gioco. Come già descritto, non ha alcuna utilità affrontare di nuovo le sfide una volta completate.

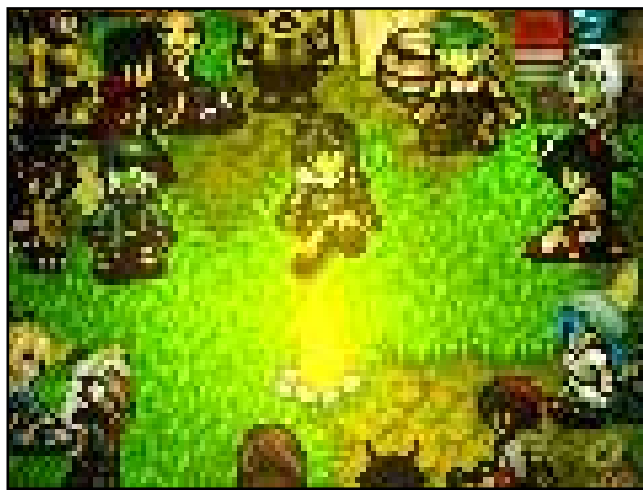
## •SCAMBIA BATTLE POINTS•

Possiamo scambiare i nostri BP con dei premi più o meno utili. Qui sotto è riportata una tabella con la lista degli oggetti acquistabili ad Arenathale.

Costo BP	Oggetto	Descrizione
10	Pietra Filosofale	Oggetto alchemico monouso che causa status Irruenza, Scudo, Focus e Alacrità
13	Frammento Lucente	Oggetto curativo che ristora 5000 HP e 500 SP ad un personaggio
50	Atlacardigan	Protezione Unica per Nimrod. Aumenta Resistenza e Destrezza, causa AutoIrruenza e resistenza a Buio.
50	Occhiali Tech	Protezione Unica per Elvett. Aumenta Forza e Spirito e dona il 75% di protezione dagli status
50	Tiara di Eir	Protezione Unica per Dael. Aumenta Spirito e causa status Genesi a tutti gli alleati a inizio battaglia
50	Valkyrie	Protezione Unica per Martia. Aumenta Forza e Spirito e aumenta il danno Exceed del 50%
70	Gd.A.S. EX-Fighter	AutoIRRUENZA, AutoALACRITA', AutoIMPETO
70	Gd.A.S. EX-Caster	AutoFOCUS, AutoALACRITA', AutoIMPETO
80	Of.A.S. Double	Il comando Attacca colpisce due volte il nemico
99	Veste Epica	AutoIRRUENZA, AutoSCUDO, AutoFOCUS, AutoALACRITA', AutoCARICA

# Eventi e Luoghi Opzionali

## Accampamento



<<La strada è lunga, forse sarà meglio accamparci a metà strada e riposare per la notte.>>

*Horus Caine*

La **Modalità Accampamento**, disponibile solo se Seth è nel gruppo, ci verrà introdotta durante il Capitolo 4, dopo essere sbarcati ad Ezmith e aver visitato l'Abisso di Smeraldo. Grazie a questa modalità potremo scoprire di più sui personaggi del nostro gruppo, **migliorare** (o **peggiore**) le statistiche degli stessi e apprendere delle **Tecniche Sostegno**, delle abilità facoltative più o meno potenti che possono tornarci utili in svariate occasioni. Di seguito sono elencati i vari dialoghi possibili durante questa modalità, le variazioni alle statistiche e la lista di Tecniche Sostegno che i personaggi possono apprendere durante il riposo in accampamento.

### •SEZIONE 1•

#### *Capitolo 4 - Dopo aver lasciato Ezmith*



#### **RUDRA**

I varzan comunicano con gesti ma soprattutto con lo sguardo.

<<Molto interessante>>

Rudra **+1 RES**

<<Lo trovo buffo>>

Seth **+1 FOR**

Rudra **-1 SPR**



### ALISON

Hai sempre un orribile broncio stampato in faccia, Seth, lo sai?

<<Non è vero!>>

Seth +1 FOR

Alison -1 RES

Alison Tecnica Sostegno: Cautela

<<Lo pensi davvero?>>

Seth -1 SPR

Alison +1 SPR

Alison Tecnica Sostegno: Concentrazione

<<Mh... a me non sembra.>>

Alison Tecnica Sostegno: Riposo

### ALISON

Mia nonna dice che se non sorridi almeno tre ore al giorno morirai di una morte cruenta e dolorosa, non lo sapevi?

<<Simpatica tua nonna!>>

Seth +1 SP Max

Alison +1 HP Max

<<Spero si sbagli!>>

Seth +1 RES

Alison -1 FOR

<<Non ci crederai davvero...>>

Seth +5 HP Max

Alison -3 SPR



### HORUS

Nessuna scelta disponibile.

Seth +2 FOR, +2 DES

Horus +8 HP Max, +3 RES

Seth Tecnica Sostegno: Coraggio

# Eventi e Luoghi Opzionali

## •SEZIONE 2•

### Capitolo 5 - Durante il viaggio di ritorno tra Mystia e Reyel



#### ALISON

Non scamperanno alla mia indomabile furia! Hahaha!

<<Lo hai già fatto, no?>>

Seth +3 SPR

Alison +3 SP Max

<<In che senso?>>

Alison +3 RES

<<Attenta, sono pericolosi.>>

Seth +3 RES, -1 FOR

Alison +1 FOR, +1 RES

#### ALISON

Con i Serpenti Vermiglio non sarà così diverso, vedrai!!!

<<Sono stupito>>

Seth +1 DES

Alison +4 FOR

<<E' un po' diverso>>

Alison +3 RES



#### NION

Stavo facendo un po' di calcoli per stimare i danni che quei farabutti hanno fatto a casa mia!

<<E quel mezzo milione...?>>

Seth +1 SPR

Nion +2 SP Max

Nion Tecnica Sostegno: Stamina

<<La pagheranno, stanne certo!>>

Seth +4 FOR

Nion +2 SPR

Nion Tecnica Sostegno: Stamina



## •SEZIONE 3•

### Capitolo 6 - Durante il viaggio tra Reyel e i Laboratori Risan Health



#### NION

Odio l'accampamento! Odio le rocce e odio gli insetti!

<<Non sei abituato al campeggio?>>

Seth +9 HP Max, +2 SP Max

Nion -1 SP Max, +1 FOR, -1 RES, +6 SPR

<<Dovrai scordarti il comfort!>>

Seth +3 FOR, -1 SPR, +1 DES

Nion +9 HP Max, +5 SP Max, +3 RES, -3 SPR



#### NADIA

Seth, posso chiederti una cosa?

<<Certo, nessun problema.>>

Variazione ROMANCE Nadia +1

Seth +1 SPR

Nadia +1 SPR

Nadia Tecnica Sostegno: Cautela

<<Di cosa si tratta?>>

Seth +1 RES

Nadia +3 HP Max

Nadia Tecnica Sostegno: Cautela

#### NADIA

Dici che se la causa di tutto fosse il gioiello allora potrei guarire se me ne liberassi?

<<Sicuramente. Ce la faremo!>>

Variazione ROMANCE Nadia +3

Seth +1 FOR, +2 DES

Nadia +2 SP Max, +2 RES, +2 SPR

<<Lo spero...>>

Variazione ROMANCE Nadia +1

Seth +1 SPR

Nadia +2 HP Max, +2 SP Max, -1 RES, +1 SPR

<<Io non ci giurerei.>>

Variazione ROMANCE Nadia -2

Seth +2 HP Max, +3 RES

Nadia -2 RES, -1 SPR

# Eventi e Luoghi Opzionali



## RUDRA

... Ti sei solo difeso.

<<Lo so, ma...>>

Seth +2 FOR

Rudra +5 SPR

Rudra Tecnica Sostegno: Fiamma Spirituale

<<Hai ragione.>>

Seth +2 RES

Rudra +5 RES

Rudra Tecnica Sostegno: Fiamma Spirituale

## •SEZIONE 4•

*Capitolo 6 - Dopo aver completato il Laboratorio Segreto di Christopher Gregor Risan*



## NION

...

<<Pensi a tuo padre?>>

Seth +2 SP Max, +2 SPR

Nion +2 SP Max, +3 FOR, +2 SPR

Nion Tecnica Sostegno: Concentrazione

<<Come mai così pensieroso?>>

Seth +1 RES, -1 SPR, +1 DES

Nion +3 HP Max, +2 RES

Nion Tecnica Sostegno: Concentrazione

## NION

Perché non mi ha mai chiesto aiuto?

<<Per proteggerti.>>

Seth +2 SP Max, +2 SPR

Nion +2 SP Max, +5 RES

<<In realtà non ti voleva bene.>>

Seth +3 HP Max, -1 SP Max, +3 FOR, +1 RES, -2 SPR, +3 DES

Nion -5 HP Max, -3 SP Max, -5 FOR, +6 RES, -3 SPR, -3 DES



## NADIA

Mi rinchiuderebbero in un laboratorio per studiarli?

<<Senza alcun dubbio.>>

**Variazione ROMANCE Nadia -3**

Seth +2 FOR, +1 RES, -1 SPR

Nadia +3 HP Max, +1 FOR, -1 RES, -2 SPR

<<Non lo permetterò.>>

**Variazione ROMANCE Nadia +3**

Seth +1 SP Max, +2 FOR, +1 SPR, +1 DES

Nadia +1 HP Max, +1 RES, +4 SPR



### RUDRA

Credo che dovremmo far finta di non aver visto l'armatura per ora.

<<Lo penso anch'io>>

Seth +3 HP Max, +1 RES

Rudra +4 RES, +1 SPR, +3 DES

Seth Tecnica Sostegno: Impeto

<<Ti sbagli.>>

Seth +3 FOR, -1 RES

Rudra +5 FOR, -2 RES

Seth Tecnica Sostegno: Impeto

## •SEZIONE 5•

*Capitolo 6 - Subito dopo aver scelto il gruppo Seth-Ferion-Nion, esci dalle Fogne e accampati*



### FERION

Ehi, Seth, che si dice?

<<Non prenderti troppe confidenze.>>

Seth +9 HP Max, +9 FOR, +9 RES

Ferion +9 FOR, -9 RES, -9 SPR

Ferion Tecnica Sostegno: Impeto

<<Sono preoccupato per la missione.>>

Seth +2 SPR

Ferion +5 RES, +1 DES

Ferion Tecnica Sostegno: Agilità

<<Non c'è male, tu?>>

Seth +1 FOR, +1 RES

Ferion +3 HP Max, +3 SP Max, +2 FOR, +1 RES, +1 SPR, +1 DES

Ferion Tecnica Sostegno: Agilità

# Eventi e Luoghi Opzionali

## •SEZIONE 6•

### Capitolo 8 - Viaggio tra Rifugio dei Maverick, Passo di Aven e Prigione di Borgol



#### FERION

Allora, già senti l'odore della libertà?

<<Sì, sarò libero!>>

Seth +2 HP Max, +3 SP Max, +1 FOR, -1 RES

Ferion +3 FOR, +3 RES, +1 DES

Ferion Tecnica Sostegno: Riposo

<<Sì, libererò i miei amici!>>

Seth +1 SP Max, -1 FOR, +3 RES

Ferion +3 RES, +1 DES

Ferion Tecnica Sostegno: Riposo

<<Sì, libererò Nadia e gli altri!>>

Variazione ROMANCE Nadia +4

Seth -1 FOR, +1 RES, +2 SPR, +1 DES

Ferion +2 FOR, +1 RES, -5 SPR, +1 DES

Ferion Tecnica Sostegno: Riposo



#### ELVETT

...

<<Dovresti smettere di fumare.>>

Seth -1 FOR, +3 RES, +1 SPR

Elvett +3 HP Max, +3 FOR, -1 RES

Elvett Tecnica Sostegno: Coraggio

<<Me ne offri una?>>

Seth +4 FOR, -2 RES

Elvett +3 RES, +3 SPR

Elvett Tecnica Sostegno: Coraggio



#### GRANT

Un ultimo sforzo e tutto tornerà alla normalità!

<<Finalmente!>>

Seth +2 FOR, -2 RES

Grant +5 FOR, +5 RES

Grant Tecnica Sostegno: Carica

<<I Maverick mi mancheranno.>>

Seth +3 HP Max, -1 RES, +3 SPR

Grant -1 FOR, +2 RES

Grant Tecnica Sostegno: Carica

## •SEZIONE 7•

### Capitolo 9 - Ritorno da Benedicta, gruppo in missione per salvare Gallian



#### FERION

Nadia o Martia? Hehehe! Vecchia volpe!

<<Ferion, sii serio per una volta!>>

Seth +2 RES

Ferion +1 SP Max, +4 FOR, -1 RES

Ferion Tecnica Sostegno: Coraggio

<<Non credo siano affari tuoi...>>

Seth +5 FOR, -1 SPR

Ferion +8 HP Max, -1 FOR, +2 RES, -1 DES

Ferion Tecnica Sostegno: Coraggio

<<Eh...>>

Seth +1 HP Max, +1 SP Max, +1 RES

Ferion +2 FOR, +1 DES

Ferion Tecnica Sostegno: Coraggio



#### MARTIA

Sei sicuro di essere in grado di battersi contro quelli che una volta erano i tuoi compagni?

<<Devo farlo per il bene di tutti.>>

Seth +1 FOR, +1 RES

Martia +1 SP Max, +1 RES, +3 SPR

Martia Tecnica Sostegno: Agilità

<<Ci riuscirò se mi starai accanto.>>

**Variation ROMANCE Martia +4**

Seth -2 HP Max, +4 FOR, -1 RES, +1 SPR, +1 DES

Martia +4 RES, +4 SPR

Martia Tecnica Sostegno: Carica

<<Sarà difficile, ma ce la faremo.>>

**Variation ROMANCE Martia -1**

Seth -1 FOR, +1 RES, +1 SPR

Martia +3 FOR, +3 SPR

Martia Tecnica Sostegno: Agilità



# Eventi e Luoghi Opzionali



## NADIA

Potrai sempre contare su di me!

<<Sarà pericoloso, sei sicura?>>

Seth +3 RES

Nadia +3 HP Max, -1 FOR, -1 RES, +1 SPR, +1 DES

Nadia Tecnica Sostegno: Impeto

<<Sarò io a proteggerti.>>

Variazione ROMANCE Nadia +3

Seth +3 FOR, +1 RES

Nadia +4 SP Max, +9 SPR

Nadia Tecnica Sostegno: Rogo

## •SEZIONE 8•

*Capitolo 9 - Dopo aver salvato Gallian, viaggio tra il Rifugio dei Maverick e la Casa di Claude*



## GALLIAN

**\*ATTENZIONE: Gallian eredita le Tecniche Sostegno di Alison\***

<<Pensi ancora a tua figlia?>>

Seth +2 FOR, -1 RES

Gallian +3 HP Max, +2 SP Max, +5 FOR, -2 RES, +3 SPR

Gallian Tecnica Sostegno: Shock

<<Ti fa male quel... coso?>>

Seth +2 HP Max, +1 SP Max, +1 DES

Gallian +7 SPR

Gallian Tecnica Sostegno: Shock

<<Come te la passi?>>

Seth +1 FOR, +1 RES, +1 SPR

Gallian +5 HP Max, +1 SP Max, +3 RES, +2 SPR

Gallian Tecnica Sostegno: Shock



## NADIA (Solo con NADIA ROMANCE PATH)

Nessuna scelta disponibile

Seth +2 FOR, +1 RES, +1 SPR

Nadia +3 HP Max, +2 SP Max, +1 FOR, +1 RES, +3 SPR, +1 DES

## NADIA (Solo con MARTIA ROMANCE PATH)

...

<<Ehi, tutto ok?>>

Seth +1 RES, +1 SPR, +1 DES

Nadia +2 HP Max, +2 SP Max, +1 RES, +1 SPR

<<(Lasciamola stare...)>>

Seth +9 HP Max, +9 FOR

Nadia -9 FOR, -5 SPR



### MARTIA

Papà... non lo vedo da settimane!

<<Come mai?>>

Seth +3 FOR, -1 RES

Martia +3 FOR, +2 DES

Martia Tecnica Sostegno: Coraggio

<<Come sta?>>

Seth +4 SPR

Martia +2 HP Max, +2 RES, +4 SPR

Martia Tecnica Sostegno: Coraggio

<<Sa del complotto di Keva?>>

Seth +1 FOR, +2 SPR

Martia +1 SP Max, +3 RES, +2 SPR

Martia Tecnica Sostegno: Coraggio

## •SEZIONE 9•

*Capitolo 11 - Dopo aver salvato Gallian, viaggio tra il Rifugio dei Maverick e la Casa di Claude*



### GALLIAN

Sei sicuro di stare bene?

<<Sì, sto bene.>>

Seth +1 RES, +1 SPR

Gallian +3 RES, +1 SPR

<<Sì, ma è un po' strano...>>

Seth +1 FOR, +1 RES, +1 SPR

Gallian +1 RES, +3 SPR



### NADIA (Solo con NADIA ROMANCE PATH)

Nessuna scelta disponibile

Seth +9 HP Max, +2 FOR, +1 RES

Nadia +3 HP Max, +3 SP Max, +1 FOR, +2 RES, +5 SPR, +1 DES

### NADIA (Solo con MARTIA ROMANCE PATH)

Nessuna scelta disponibile

Seth +1 FOR, +1 RES

Nadia -1 FOR, -2 RES, +1 SPR, +1 DES

# Eventi e Luoghi Opzionali



## **MARTIA (Solo con NADIA ROMANCE PATH)**

Nessuna scelta disponibile

Seth **+1 FOR, +1 RES**

Martia **+1 FOR, +1 RES, -2 SPR, -1 DES**

## **MARTIA (Solo con MARTIA ROMANCE PATH)**

Nessuna scelta disponibile

Seth **+9 HP Max, +2 FOR, +1 DES**

Martia **+7 HP Max, +2 SP Max, +5 FOR, +2 RES, +1 SPR, +1 DES**

## •SEZIONE 10•

*Capitolo 11 - Villaggio dell'Incisore: ultimo riposo.*



## **GALLIAN**

Nessuna scelta disponibile.

Seth **+1 SPR**

Gallian **+9 SP Max, +1 FOR, +1 RES, +5 SPR**

Gallian Tecnica Sostegno: Riposo (se l'ha già ereditata da Alison, apprenderà Concentrazione)



## **FERION**

Nessuna scelta disponibile.

Seth **+1 DES**

Ferion **+3 HP Max, +5 SP Max, +5 FOR, +1 RES, +2 DES**

Ferion Tecnica Sostegno: Carica



## **RUDRA**

Nessuna scelta disponibile.

Seth **+1 FOR**

Rudra **+9 HP Max, +5 FOR, +5 RES**

Rudra Tecnica Sostegno: Cautela



### **NIMROD**

Nessuna scelta disponibile.

Seth **+1 SPR**

Nimrod **+9 HP Max, +5 SP Max, +2 FOR, +2 RES, +2SPR, +2 DES**



### **NION**

Nessuna scelta disponibile.

Seth **+1 FOR**

Nion **+4 HP Max, +9 SP Max, +1 RES, +9 SPR, +2 DES**

Nion Tecnica Sostegno: **Neutrolisi**



### **NADIA (Solo con NADIA ROMANCE PATH)**

Nessuna scelta disponibile

Seth **-2 FOR, +4 RES, -2 SPR**

Nadia **-3 RES, -3 SPR**

Nadia Tecnica Sostegno: **Vuoto Tetro**

### **NADIA (Solo con MARTIA ROMANCE PATH)**

Nessuna scelta disponibile

Seth **+2 SP Max**

Nadia **+1 SP Max, +1 RES, +5 SPR**

Nadia Tecnica Sostegno: **Stamina**



### **MARTIA (Solo con NADIA ROMANCE PATH)**

Nessuna scelta disponibile

Seth **+2 FOR, -1 RES**

Martia **+5 HP Max, +5 FOR, -2 RES, +5 SPR, -1 DES**

Martia Tecnica Sostegno: **Cacciatore**

### **MARTIA (Solo con MARTIA ROMANCE PATH)**

Nessuna scelta disponibile

Seth **+2 FOR, -4 RES, +2 SPR**

Martia **+5 SP Max, +3 FOR, -3 RES, -3 SPR, +3 DES**

Martia Tecnica Sostegno: **Sacralia**

# Eventi e Luoghi Opzionali

## Estremordalia



*<<Un mondo parallelo al di là della comprensione umana. Ogni cosa in questo mondo sta diventando un paradosso, qualcosa che non esiste o che non dovrebbe esistere. Se le porte della dimensione magica venissero aperte... nulla avrebbe più senso nel nostro mondo. La vita, la morte, la ragione... Tutto avrebbe fine.>>*

*Delrabat il Viaggiatore*

L'Estremordalia è accessibile solo nelle modalità Normale e Difficile e solo dopo aver compiuto la missione secondaria "Caccia al Tesoro". A fine missione verrà sbloccato il passaggio dimensionale che ci porterà in questa dimensione parallela popolata da mostri e personaggi che non dovrebbero esistere. All'ingresso dell'Estremordalia comparirà questo messaggio:

*"All'interno di questo luogo potrai ritrovare e arruolare i vecchi personaggi che ti hanno accompagnato durante il corso dell'avventura, ma tutto ciò potrebbe influire sull'atmosfera generale del gioco. Se preferisci vivere un'esperienza meno paradossale, è consigliato terminare la storia principale del gioco prima di cimentarsi in questa impresa."*

Infatti all'interno dell'Estremordalia potremo recuperare tutti i personaggi Ospiti che verranno modificati in versione Extra, ovvero con abilità e armi potenziate al loro massimo livello. Oltre a questo, una volta sbloccato l'accesso al dungeon, potremo uscire e accedere alle Battaglie Paradox di Arenathale.





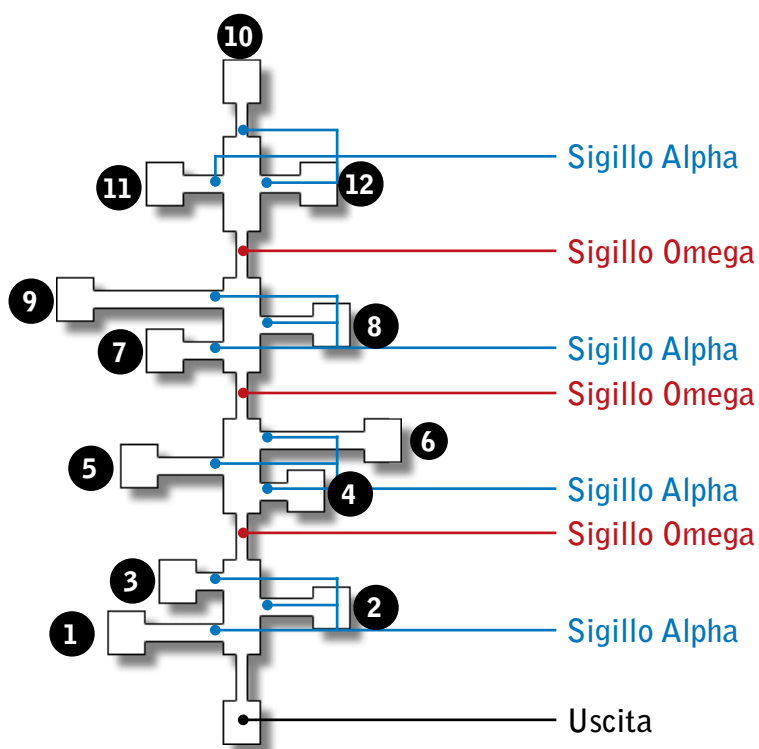
L'Estremordalia è composta da 5 livelli:

- **La Stanza del Tesoro**, accessibile da subito;
- **Il Corridoio dell'Alba**, accessibile da subito;
- **Il Corridoio del Meriggio**, accessibile dopo aver completato il Corridoio dell'Alba;
- **Il Corridoio del Tramonto**, accessibile dopo aver completato il Corridoio dell'Alba;
- **La Scala verso la Notte**, accessibile dopo aver completato il Corridoio dell'Alba;

Il primo livello, la Stanza del Tesoro, è priva di nemici ed è piena di forzieri e Frammenti di Gaia. Per ottenere questi tesori però dovremo usare i Sigilli Alpha e i Sigilli Omega, degli speciali oggetti che riceveremo sconfiggendo i vari boss e miniboss dell'Estremordalia. In ogni livello successivo infatti potremo collezionare **3 Sigilli Alpha e 1 Sigillo Omega**, rispettivamente tenuti in custodia da **3 Nebbie di Atlas Grandi e 1 Boss per ogni livello**. Inoltre, alcuni livelli dovremo usare dei gruppi fissi di personaggi e non potremo sempre usare i nostri personaggi più potenti.

## •LA STANZA DEL TESORO•

Ecco la lista dei tesori che è possibile ottenere in questo livello dell'Estremordalia.



ID	Oggetto	Per Personaggio
1	Gd.A.S.Hibernum	Sophet
2	Gd.A.S. Neptune	Alison
3	Of.A.S. Efestò	Var Nell
4	Corazza dell'Ade	Var Nell
5	Oblivion	Demiya
6	Guanto Bellicoso	Ferion
7	Lupo d'Ebano	Grant
8	Lupo d'Onice	Mishra
9	Risan di Kos	Nion (Cap.4-6)
10	Sgravatta	Tutti
11	Australia	Seth
12	Leone di Platino	Neval

# Eventi e Luoghi Opzionali

## •IL CORRIDOIO DELL'ALBA•

### •Personaggi da Sbloccare

In questo livello potremo sbloccare i seguenti personaggi spendendo degli AP:

- **Alison** (15000 AP)
- **Demiya** (18000 AP)
- **Nion Cap.4-6** (13000 AP)

### •Gruppi Obbligati

Nessuno

### •Nebbie di Atlas Grandi

Per ottenere i Sigilli Alpha di questo livello dovremo sconfiggere le seguenti Nebbie di Atlas Grandi.

ID	Nome	Tipo	Debolezze	Resistenze	Note
1	Trota del Millennio	Acquatico	Aria	Acqua Status	
2	Uroboro	Aberrazione	Luce	Buio Status	
3	Verme Gemello	Parassita	Fuoco Sigillo Caos	Terra Status	Il verme sinistro è debole a Sigillo, mentre il destro a Caos.

### •Boss

Per accedere al livello successivo sarà necessario battere il boss di fine livello.

#### SPIRITO PRIMORDIALE



Lo Spirito Primordiale è resistente ad ogni status ed elemento ed è in grado di usare potenti attacchi elementali. Con un **Gd.A.S. Mura Eterna** potremo ridurre drasticamente la pericolosità dei suoi attacchi. I suoi sottoposti, **Spirito dell'Agonia** e **Spirito dell'Angoscia**, sono molto temibili ma altrettanto fragili. Non hanno alcuna resistenza elementale e sono suscettibili agli status alterati ma con le loro abilità **Atrofia**, **Fragilità**, **Sconforto** e **Lentezza OMEGA**, possono infliggere al gruppo i pericolosissimi status che dimezzano le statistiche. Una volta distrutti i due Spiriti minori, concentriamo le nostre forze sul boss e, se abbiamo a disposizione le protezioni elementali, non dovremmo avere problemi nell'abbatterlo.

## •IL CORRIDOIO DEL MERIGGIO•

### •Personaggi da Sbloccare

In questo livello potremo sbloccare i seguenti personaggi spendendo degli AP:

- **Horus** (25000 AP)
- **Var Nell** (25000 AP)
- **Sopht** (25000 AP)

### •Gruppi Obbligati

- 1) Ferion, Dael, 2 personaggi a piacere.
- 2) Martia, Alison, 2 personaggi a piacere.

### •Nebbie di Atlas Grandi

Per ottenere i Sigilli Alpha di questo livello dovremo sconfiggere le seguenti Nebbie di Atlas Grandi.

ID	Nome	Tipo	Debolezze	Resistenze	Note
1	Falciatrada	Golem	Luce	Buio Status	
2	Inverse Gawain	Umanoide	Aria	Acqua Status	
3	Inverse Gareth	Rettile	Acqua	Fuoco Status	

### •Boss

Per accedere al livello successivo sarà necessario battere il boss di fine livello.

#### MORBO



Morbo, come Spirito Primordiale, è accompagnato da due pericolosi sottoposti in grado di infliggerci diversi status alterati con un singol attacco. Fortunatamente anch'essi sono vulnerabili agli status e possiamo quindi sfruttare queste debolezze per sconfiggerli in poco tempo. Una volta rimasto solo, occupiamoci del nemico principale. Morbo si comporterà in maniera molto simile ai suoi sottoposti, infliggendoci diversi status alterati. Una volta che avremo ridotto i suoi **HP sotto il 40%** del valore massimo, Morbo userà l'attacco **De-Domina**, azzerando la nostra Barra Dominio.

# Eventi e Luoghi Opzionali

## •IL CORRIDOIO DEL TRAMONTO•

### •Personaggi da Sbloccare

In questo livello potremo sbloccare i seguenti personaggi spendendo degli AP:

- **Grant** (30000 AP)
- **Neval** (35000 AP)
- **Mishra** (35000 AP)

### •Gruppi Obbligati

- 1) Nion, Rudra, 2 personaggi a piacere.
- 2) Neval, Dael, Mishra, 1 personaggio a piacere.

### •Nebbie di Atlas Grandi

Per ottenere i Sigilli Alpha di questo livello dovremo sconfiggere le seguenti Nebbie di Atlas Grandi.

ID	Nome	Tipo	Debolezze	Resistenze	Note
1	Metamago Verde	Umanoide	Status	Lentezza	Scontro istantaneo. Il nemico attacca con Collasso Apeiron in grado di azzerare gli HP del gruppo in un colpo solo, ma i tre Metamaghi possono essere sconfitti da un singolo attacco. Ognuno dei tre dona una grande ricompensa in AP, XP o Zenit.
2	Metamago Rosso	Umanoide	Status	Lentezza	
3	Metamago Giallo	Umanoide	Status	Lentezza	

### •Boss

Per accedere al livello successivo sarà necessario battere il boss di fine livello.

#### SGUARDO NEFASTO + VOCE DELL'ALDILÀ



Questo boss è composto da tre parti principali. Tutte e tre sono resistenti a tutti gli elementi e status, perciò dovremo contare solo sulla forza bruta. I due occhi sono leggermente più deboli della bocca, ma sono anche molto meno pericolosi. Il vero problema di questa battaglia sarà appunto la bocca. Essa infatti può infliggerci **innumerevoli status alterati** (*perfino Esausto*) mentre i due occhi possono infliggerci solo **Sigillo** e **Sfocatura**. Con protezioni del calibro di **Gd.A.S. Puriphia OMEGA** (*o Eterna*) non dovremo avere grossi problemi nello sconfiggere questo boss. Essendo un boss diviso in tre parti, è consigliabile puntare molto sulle **Tecniche Exceed**.

## •SCALA VERSO LA NOTTE•

In questo livello dell'Estremordalia otterremo 3 Sigilli Alpha aprendo 3 forzieri e una Nebbia di Atlas Media che ci farà incontrare il temibile Arcidrago, nemico non-boss più potente del gioco. Esso è infatti resistente ad ogni elemento e status ed è in grado di usare abilità di ogni elemento. Evitiamolo per non consumare le nostre risorse e proseguiamo verso il nucleo dell'Estremordalia. Nella stanza successiva incontreremo i boss più potenti del gioco: **Azaros e Rejina**.



I due semidei sono resistenti a tutti gli status ed elementi e, oltre ad infliggere danni pericolosissimi, dispongono di abilità per infliggersi status positivi. Se non utilizziamo particolari abilità per rimuovere gli status positivi sui nemici, questo scontro sarà molto

più impegnativo del normale. È consigliabile avere l'intero gruppo in stato di **Apeiron** (Lv99 con tutte le statistiche al massimo) ed equipaggiare una **Veste Epica o Gd.A.S. Divinitas per avere ogni statistica pari a 1998**. Ecco la lista degli attacchi di Azaros e Rejina e alcuni consigli su come neutralizzarli i più pericolosi.

### AZAROS

- **Baluardo:** causa Scudo e Focus su entrambi. Contrastarlo con abilità neutralizza-status.
- **Colpo di Scudo:** causa danni Neutri e status Blocco.
- **Ira Eterna:** causa Irruenza su Azaros. Contrastarlo con abilità neutralizza-status.
- **Affondo Sanguinoso:** causa danni Neutri e status Perdita.

### REJINA

- **Ultimo Respiro:** causa status Esausto istantaneamente. Contrastare con un equipaggiamento che protegge dagli status.
- **Tabula Rasa:** rimuove ogni status positivo del gruppo. L'unico modo per evitarlo e riflettere l'abilità con Speculum di Rudra.
- **Nega Speranza:** infligge Quietè e Apatia al gruppo.
- **Genesi:** causa status Genesi ad entrambi. Contrastarlo con abilità neutralizza-status.
- **Scoppio Pallido:** infligge danno Neutro.
- **Drena Vita:** assorbe HP e infligge status Blocco.

Una volta sconfitti riceveremo il **Trofeo Estremo**, prova della nostra indiscutibile abilità.



# Eventi e Luoghi Opzionali

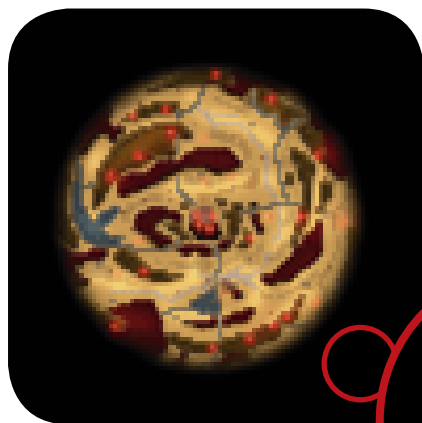
## Il Lato Oscuro della Luna



<<Si dice che da qualche parte su Altilliah esista un luogo oscuro dove vivono delle nefaste creature che assalgono chiunque osi profanare il loro territorio. Noi lo chiamiamo Il Lato Oscuro della Luna.>>

*Osservatrice della Rocca Millenaria*

Durante il corso del Capitolo Finale potremo esplorare questa zona nascosta di Altilliah. Il Lato Oscuro della Luna non verrà mai mostrato nella minimappa della luna, ma dovremo trovarla senza aiuti ad esclusione del dialogo con un'Osservatrice della Rocca Millenaria (*nella didascalia*).



*Mappa di Altilliah*

Troveremo questa area nascosta nella parte sud-est di Altilliah. All'interno di questo mini-dungeon troveremo diversi forzieri, oggetti nascosti e ben **2 Frammenti di Gaia**, ma dobbiamo fare attenzione ai nemici temibili che si nascondono in questo luogo. Troveremo infatti Chtoniani, Abitatori del Profondo, Mi-Go e Shoggoth. Martia sarà un ottimo personaggio da tenere in gruppo dato che i mostri sono di tipologia Aberrazione e Creatura Magica. Il nemico Mi-Go è l'unico mostro del gioco che lascia cadere l'oggetto **Idolo Sacrificale**, necessario per attivare l'altare magico del dungeon **Cuore di Altilliah - Discesa nell'Oscurità**. Usando l'Idolo Sacrificale potremo rigenerare le **3 Nebbie di Atlas Grandi** nello stesso dungeon, ripristinando i **3 Metamaghi**, nemici molto semplici da sconfiggere ma che donano grandi ricompense in termini di XP, AP e Zenit.



## Il Cimitero di Ismail



*<<Il mio cuore ha ripreso a battere grazie a te... e di sicuro non ti lascerà mai andare via. Farò come tu mi hai detto. Ti farò rivivere in ogni mia azione e in ogni mio pensiero>>*

*Gallian Vert-De-Gris*

Questa zona è visitabile durante il Capitolo Finale e potremo assistere a due diverse scene.

La prima si attiverà in automatico quando entreremo nella zona con Gallian nel gruppo. Dopo aver assistito ad una breve scena, Gallian imparerà la potente Tecnica Sostegno **Ricordo di Lei**, un'abilità di supporto molto utile che potenzierà Gallian in combattimento.

La seconda scena verrà attivata quando esamineremo il mazzo di fiori posti sulla tomba di Alison. A questo punto inizierà un flashback del dialogo tra Seth e Sophet avvenuto nel Capitolo 9 e infine riceveremo la Protezione **Viola**, equipaggiamento unico per Sophet (*che potremo ottenere come personaggio Extra nell'Estremordalia*).

# Eventi e Luoghi Opzionali

## Ritorno alla Dimora Risan



*<<Ve ne siete andati troppo presto. Ma io porterò avanti il sogno che abbiamo condiviso da sempre. Grazie ai nostri sforzi e ai nostri sacrifici, Ariathale risorgerà.  
Papà, Rose... Addio.>>*

*Nion Alexander Risan*

Nel Capitolo Finale torniamo alla Dimora Risan, nel feudo di Mystia per ottenere un Atlas Speciale. Aggiungiamo Nion al gruppo per attivare la scena e dirigiamoci nella stanza dove abbiamo conosciuto Nion nel Capitolo 4. Dopo una breve scena otterremo l'**Atlas Speciale Opaco**, necessario per forgiare **Martyr Rose**, l'arma finale di Nion. Una volta usciti dalla Dimora Risan, ricordiamoci di far visita a Borghetti per convertire l'Atlas nell'arma.

## I 7 Orihalcon Puri



Nel mondo di Theia esistono innumerevoli materiali per potenziare le armi e possiamo collezionarne quanti più ne vogliamo, ma ci sono solamente **7 Orihalcon Puri**, cristalli leggendari in grado di potenziare a Lv3 le armi finali dei personaggi: **Broken Heart, Garm, Holy Heart, Red Wolf Prototype, Guardia Eterna, Martyr Rose e Prometheus**. I 7 Orihalcon Puri possono essere trovati in queste zone:

ID	Come ottenerlo
1	Dal Capitolo Finale in poi, uno di essi sarà disponibile all'Asta di Mystia
2	Nel Capitolo 12, verrà rilasciato da Vier dopo lo scontro con lei
3	Capitolo Finale, forziere nel Cuore di Altilliah - Discesa nell'Oscurità
4	Ci verrà donato dall'Entità dell'Altare dopo aver consegnato 25 Frammenti di Gaia
5	Si troverà nell'ultimo forziere che Hawk ci darà durante la Missione "Il Signore degli Scrigni"
6	Lo otterremo completando tutte le Sfide di Arenathale
7	Capitolo Finale, forziere nel Lato Oscuro della Luna

# Eventi e Luoghi Opzionali

## L'Asta di Mystia



*<<Se siete degli squattrinati fareste meglio a stare alla larga...>>*

*Buttafuori dell'Asta*

A partire dal Capitolo 5 potremo visitare l'Asta di Mystia, un luogo dove avremo l'opportunità di acquistare oggetti più o meno rari e utili. Gli oggetti non saranno disponibili da subito, ma verranno aggiornati durante il corso del gioco. Per partecipare all'Asta parliamo con la ragazza della reception. Una volta ottenuti tutti gli oggetti rari, la ragazza della reception ci avvertirà che gli oggetti rari sono già stati tutti acquistati e non sarà quindi più possibile ottenerne di altri.

Controlla la tabella nella pagina successiva per maggiori informazioni sugli oggetti disponibili e sulla quantità di Zenit necessari per aggiudicarceli.

Gli oggetti più utili ottenibili fin da subito sono senza dubbio il **Dominus Rigenerazione** e l'**Atlas Onirico**, che ci daranno accesso ad una potente Abilità Dominio e alla seconda arma di Seth: Arcana.

Durante il Capitolo 7 invece potremo ottenere anche il potentissimo **Gd.A.S. Dominus OMEGA**, che ci permette di iniziare i combattimenti con Barra Dominio a Lv2, ma il suo costo è a dir poco assurdo e difficilmente potremo vincerlo.

Il gruppo dei protagonisti non potrà fermarsi all'Asta di Mystia tra i Capitoli 8 e 12, ma avremo l'occasione di visitarla durante l'ultima parte del Capitolo 8, quando controlleremo Horus, Var Nell e Sophet. Prima di proseguire nella storia, controlliamo se abbiamo bisogno di alcuni oggetti rari che abbiamo lasciato indietro nei capitoli precedenti.



ID	Oggetto	Disponibile da	Raro	Zenit
1	Diamante Lenitivo x2	Inizio	No	5000
2	Scheggia Ambra x3	Inizio	No	500
3	Scheggia Indaco x3	Inizio	No	500
4	Of.A.S. Rezilo	Inizio	Si	7000
5	Dominus Rigenerazione	Inizio	Si	7000
6	Atlas Onirico	Inizio	Si	3000
7	Set Lenitivo x1	Capitolo 7	No	4500
8	Pozione Guardiania x2	Capitolo 7	No	3000
9	Scheggia Falun x3	Capitolo 7	No	500
10	Scheggia Celadon x3	Capitolo 7	No	500
11	Theia Trivia #1 (E-Book)	Capitolo 7	Si	3000
12	Pietra Falun	Capitolo 7	Si	2000
13	Gd.A.S. Dominus OMEGA	Capitolo 7	Si	50000
14	Pietra Filosofale x1	Capitolo Finale	No	1800
15	Set di Fluidi Alchemici	Capitolo Finale	No	4000
16	Diamante Vitale x3	Capitolo Finale	No	15000
17	Atlas Lenitivo x2	Capitolo Finale	No	15000
18	Atlas Puro x1	Capitolo Finale	No	7000
19	Set di Pietre Falun	Capitolo Finale	No	8000
20	Set di Pietre Celadon	Capitolo Finale	No	8000
21	Set di Pietre Indaco	Capitolo Finale	No	8000
22	Set di Pietre Ambra	Capitolo Finale	No	8000
23	Theia Trivia #2 (E-Book)	Capitolo Finale	Si	5000
24	Orihalcon Puro x1	Capitolo Finale	Si	10000
25	Atlas SCARLATTO	Capitolo Finale	Si	20000

# Eventi e Luoghi Opzionali

## Contratti



*<<Avreste voglia di svolgere qualche compito... per me?  
Oppure siete delle mammolette come tutti gli altri? >>*

*Boss*

I Contratti saranno disponibili a partire dal Capitolo 5. Visitiamo l'Outer Heaven Pub di Mystia per accedere ai nostri primi contratti. Non otterremo i Contratti solo all'Outer Heaven Pub, ma ci sarà un luogo di riferimento per ogni impero di Ariathale e perfino su Altilliah. Una volta completati tutti i Contratti di un'area, otterremo il relativo Trofeo.

## • OUTER HEAVEN PUB •

Il Pub si trova a Mystia, la capitale di Levizoa.

Otterremo i Contratti dell'**Outer Heaven Pub** parlando con il gestore del locale: **Boss**.

### STORMO DI CORVI



Questo è il Contratto più semplice di tutto il gioco, ma sarà una sfida decisamente impegnativa quando lo riceveremo. Possiamo registrare il Contratto durante il **Capitolo 4**. Il bersaglio si trova nel **Distretto Povero di Mystia** davanti alla porta bloccata, nell'ultima area esplorabile. Il nemico è resistente ad ogni status, ma subisce danni maggiori dall'elemento **Terra**, perciò equipaggiamoci con **Of.A.S. Jord** e attacchiamolo senza sosta. Facciamo però attenzione ai suoi attacchi globali di elemento **Aria** e allo status **Perdita** che ci infliggerà con il Morso Lacerante. Dopo averlo sconfitto riceveremo la ricompensa: **Dominus "Barriera di Salvezza"**.

### CUCCIOLO DI KRAKEN



Una volta raggiunto il **Capitolo 6**, possiamo accedere a questo Contratto. Troveremo il Cucciolo di Kraken nell'**Abisso di Smeraldo** nella stessa area dove abbiamo sconfitto i Naldyli nel Capitolo 4. Il nemico è **vulnerabile all'elemento Aria e resistente ad ogni status e all'elemento Acqua**. Se vogliamo provare a sconfiggerlo durante il Capitolo 6, è consigliabile usare il gruppo **Rudra+Horus+VarNell+Sophet**. Oltre ad essere in numero maggiore, abbiamo a disposizione Horus che è di livello superiore agli altri. Se faremo attenzione ai suoi attacchi elementali d'**Acqua** e agli status **Atrofia e Fragilità** non avremo problemi a sconfiggerlo. Alla fine dello scontro otterremo l'**Of.A.S. Octopus** che può tornarci utile per qualche capitolo.

### MANTIDE TITANO



Potremo registrare la Mantide Titano tra i nostri Contratti a partire dal **Capitolo 7**, ma è sconsigliabile affrontarla in quanto si dimostrerà un nemico al di sopra delle nostre possibilità. Potremo ritentare durante il **Capitolo 9** quando i nostri personaggi saranno più potenti, ma sarà comunque uno scontro molto impegnativo. Il nemico è **resistente a Terra e ad ogni status**, ma è **molto vulnerabile al Fuoco**. Attaccherà pesantemente il gruppo con attacchi fisici sia singoli che globali, quindi dobbiamo prepararci a curare il gruppo molto spesso. Una volta sconfitto riceveremo come ricompensa il **Dominus "Apprendimento"** che ci servirà per ottenere più AP, ed è quindi consigliabile ottenerlo il prima possibile.

# Eventi e Luoghi Opzionali

## LUPO ROSSO



Durante il corso del **Capitolo Finale**, potremo ottenere gli ultimi due Contratti dell'Outer Heaven Pub. Troveremo il Lupo Rosso nella seconda area della **Foresta di Reyel**. Nonostante le 4 Stelle di difficoltà, il nemico non sarà così temibile da sconfiggere. Infatti è in grado di sferrare potenti attacchi fisici, ma è vulnerabile allo status **Sfocatura**, rendendo i suoi colpi più gestibili. Curiamo il gruppo quando gli HP iniziano a scarseggiare e otterremo la vittoria senza troppe difficoltà. Dopo la vittoria riceveremo l'**Armatura del Berserker**, un'ottima protezione per un attaccante fisico.

## VERO SERPENTE VERMIGLIO



A differenza del Lupo Rosso, il Vero Serpente Vermiglio potrebbe essere un osso duro da sconfiggere. Lo troveremo davanti al **cinema di Merton City** ma prima di affrontarlo accertiamoci di avere il giusto equipaggiamento per abbatterlo. Il Serpente è **debole all'elemento Acqua e allo status Lentezza**, per cui, **Sophet** sarà un ottimo personaggio da tenere in gruppo (*se l'abbiamo recuperata all'Estremordalia*). Il nemico è in grado di infliggere status **Perdita, Crisi e Blocco**, ma questi status non saranno i soli a darci del filo da torcere. Il suo attacco **Sisma** può causare danni di elemento **Terra a tutto il gruppo**. Una volta sconfitto, otterremo la **Veste d'Aurora**, equipaggiamento unico per Nadia.

## •MAVERICK•

A partire dal **Capitolo 8** potremo ottenere dei nuovi Contratti al **Rifugio dei Maverick**, nel continente di Reikan. Parliamo con **Lukja** nell'ala est del rifugio per registrare i nuovi bersagli.

## LO SQUARTATORE



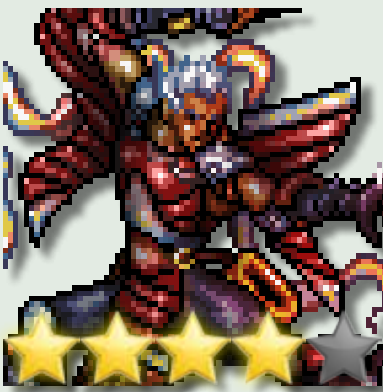
Non dovremo avere grossi problemi nel portare a termine questo Contratto. Troveremo lo Squartatore nel **Passo di Aven** accompagnato da due scagnozzi. Il nostro bersaglio è **debole all'elemento Acqua e allo status Caos**, mentre è resistente a tutti gli altri status e all'elemento **Aria**. Lo Squartatore dispone solo dell'attacco fisico base, perciò non sarà particolarmente pericoloso. Teniamo d'occhio i nostri HP e tutto andrà per il meglio. A fine scontro riceveremo la **Tenda**, uno strumento utile per ripristinare le forze all'Accampamento e sull'Albatros.

## POLTERGEIST



Una volta liberato Seth dalla sedia elettrica nel **Capitolo 9**, torniamo al Rifugio e accettiamo questo importantissimo Contratto. Troveremo Poltergeist nella **Villa Lancaster**. Lo scontro sarà piuttosto impegnativo a causa delle abilità **Maelstrom** e **Strillo Macabro**, in grado di causare i più svariati status alterati. Il Poltergeist userà anche **Drenamagia per risucchiare i nostri SP** e **Fiamma Nera** per infliggerci danni di elemento Buio. Usiamo, se ne disponiamo, attacchi di elemento **Luce** e proteggiamoci dagli status alterati. A fine combattimento riceveremo l'utilissimo **Gd.A.S. Puriphia OMEGA**, uno shard che ci garantirà un'elevata resistenza agli status alterati.

## MAHAGRUDER



Una volta accettato il Contratto durante il **Capitolo Finale**, dirigiamoci alla **Città di Smeraldo**. Appena entrati assisteremo ad una scena e dovremo batterci contro due **Thousand Sun**: temibili draghi **deboli ad Acqua**, ma **resistenti a Fuoco**. I due seguaci di Mahagruder attaccheranno con abilità di elemento **Fuoco**. Una volta sconfitti, dirigiamoci nell'area dove abbiamo sconfitto Viper e Nigel durante il Capitolo 9 per sfidare Mahagruder. Il bersaglio non ha particolari debolezze e userà attacchi di tre diversi elementi: **Fuoco, Luce e Buio**. Sarà in grado di usare **Maelstrom** come il Poltergeist, perciò dovremo difenderci da diversi elementi e status. Dopo aver vinto riceveremo l'**Amuleto Impetuoso**, una potente Protezione che faciliterà il caricamento dell'Exceed.

## MOSTRO DELL'ABISSO



Quando avremo accettato tutti i Contratti dei Maverick, Lukja ci proporrà di sconfiggere il Mostro dell'Abisso, responsabile della distruzione di molte navi mercantili in transito nell'oceano tra Reikan e Karelet. Lukja si sposterà sull'**Albatros** e dovremo parlare di nuovo con lui per affrontare il Mostro, un nemico davvero impegnativo. Il bersaglio è **debole agli elementi Aria e Luce**, ed è **resistente a Buio e Acqua**. Possiamo indebolirlo sfruttando gli status **Sconforto e Lentezza** ed equipaggiarci con protezioni contro l'elemento **Acqua** per ridurre i danni subiti. Una volta sconfitto otterremo l'**Anello Abyssal**, protezione unica per Dael.



# Eventi e Luoghi Opzionali

## •IL CERVO BIANCO•

Nel corso del **Capitolo 11** arriveremo a Tamalian, la capitale dell'impero di Karelet. All'interno della città troveremo la gilda del Cervo Bianco. Parliamo con **Craig**, il capo, per ottenere i Contratti.

### SCIACALLO NUCLEARE



Possiamo ottenere questo Contratto appena raggiunta Tamalian durante il **Capitolo 11**. Torniamo al **Deserto dell'Oblio** e, con l'ausilio della mappa, raggiungiamo la zona con il grande cratere. Durante questo scontro non potremo usare i nostri Atlas Shard per via delle **interferenze**, perciò dovremo contare sulle nostre armi con statistiche più elevate e alle nostre protezioni. Lo sciacallo è **vulnerabile all'elemento Luce e allo status Caos** ed userà principalmente attacchi di elemento **Fuoco**. Cerchiamo quindi di equipaggiare protezioni che riducono il danno di questo elemento. A fine scontro riceveremo il **Dominus "Intelletto Superiore"**.

### LA BANDA DI BOG



La Banda di Bog si è rintanata in una delle case di **Adeel**. Dopo aver accettato il Contratto nel corso del **Capitolo Finale**, cerciamola nella casa con il terrazzo nella zona nord-est del paese. Ognuno dei tre membri della banda ha le sue caratteristiche: **Bog**, il capo, è debole a Fuoco e usa attacchi di elemento Buio; **Sphy**, l'energumeno, sferra potenti attacchi fisici ed è debole all'elemento Acqua; **Njak**, il piccoletto, è fragile fisicamente ed è debole all'elemento Aria, ma può causare status Atrofia, Fragilità, Sconforto e Lentezza. Sconfiggiamo tutti e tre per ottenere gli **Strumenti Alchemici**, necessari per completare la missione "**Gli Strumenti Rubati**".

### NALDYLI DEL DESERTO



Come per lo Sciacallo Nucleare, anche contro i Naldyli del Deserto **non potremo sfruttare gli Atlas Shard**, dato che dovremo affrontarli nel **Deserto dell'Oblio**. Troveremo il bersaglio nella zona sud, **vicino al mare**. La battaglia si svolgerà in maniera molto simile a quella combattuta durante il Capitolo 4 all'Abisso di Smeraldo. I Naldyli attaccheranno senza sosta il gruppo con **attacchi fisici sia a bersaglio singolo che globale**. Usiamo attacchi di elemento **Acqua** per danneggiarli pesantemente e curiamoci quando necessario. A fine scontro otterremo l'**Of.A.S. Furya EX**, una versione potenziata di Of.A.S. Furya che possiamo ottenere parlando con un Naldylo all'Abisso di Smeraldo.

## •I GUARDIANI DEL FARO•

I Guardiani del Faro, un gruppo di rivoltosi rinomati in tutta Ariathale, ormai è decaduta come la Città-Torre stessa, ma alcuni dei loro membri, come il vecchio Allister, credono ancora nella loro gilda e dedicano ancora la loro vita alla protezione di Halderos. Parliamo con **Allister** per ottenere i Contratti.

### DEVA DELLE TEMPESTE



Possiamo registrare il Contratto durante il **Capitolo 12**, ma, non potendo uscire da Halderos fino al Capitolo Finale, potremo sfidare il Dea delle Tempeste solamente durante l'ultimo Capitolo. Troveremo lo **spirito nella seconda area del Monte Garm, su una sporgenza raggiungibile solo con un salto di Seth**. Il nemico è di **elemento Aria**, ed è quindi resistente agli attacchi di questo elemento e sfrutta il vento per danneggiare il gruppo. In compenso però è debole all'elemento Terra. Con la sua abilità **Ciclone Caotico**, oltre ad infliggere danni di elemento Aria, potrà causarci status **Caos**. Sconfiggiamo lo spirito per ottenere il **Dominus "Scoppio di Violenza"**.

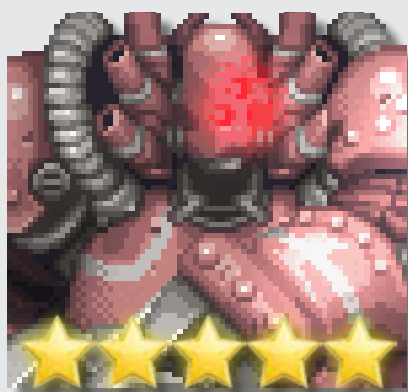
### MISSINGNO



Accettiamo il Contratto ed entriamo nella **Realtà Virtuale** per trovare Missingno. Essendo un nemico affrontabile nella Realtà Virtuale, **possiamo utilizzare il terminale e dei Codici Grezzi per potenziare o indebolire Missingno all'inizio del combattimento**. Se dovessimo avere delle difficoltà nel batterlo, ricordiamoci che grazie al terminale possiamo dimezzare i suoi HP grazie a questo trucchetto. Il nemico non appartiene a nessun tipo di mostro, non è né debole né resistente ad alcun elemento o status e quindi la strategia è molto semplice: danneggiarlo e distruggerlo con la forza bruta.

A fine scontro otterremo il potente **Of.A.S. Omnia OMEGA**.

### ARMA SIGMA



Arma Sigma è uno dei nemici più temibili dell'intero gioco. Lo troveremo nel settore **Gamma-36 di Halderos** durante il **Capitolo Finale**. Questo enorme robot non ha alcuna debolezza elementale, ma può essere indebolito con gli status **Fragilità e Lentezza**. Cerchiamo di rallentarlo il più possibile dato che ogni suo attacco può essere fatale. Le sue abilità **Mitragliatrice e Collasso** possono causare ingenti danni a tutto il gruppo. Se il nostro gruppo non è preparato con ottimi equipaggiamenti ed abilità potenziate al massimo, difficilmente sopravviveremo allo scontro. Una volta battuto il robot, otterremo la protezione **Bastione Eterno**, equipaggiamento esclusivo per Rudra.

# Eventi e Luoghi Opzionali

## •GLI OSSERVATORI•

Otterremo i Contratti degli Osservatori parlando con l'Osservatrice all'ingresso degli Archivi Ancestrali di Altilliah.

**I due Contratti saranno disponibili solo dopo aver sbloccato l'accesso al Cuore di Altilliah.**

### FANTASMA DI HYPERION



Troveremo il Fantasma di Hyperion, accompagnato da due spiriti minori, nel **Sepolcro degli Antichi Eroi**. Per prima cosa eliminiamo i due spettri, dato che sono in grado di infliggerci status alterati. Non dovremo avere difficoltà nell'abbattere i due spiriti minori. Essi sono **deboli all'elemento Luce** e **suscettibili a tutti gli status alterati**. Il vero problema sarà affrontare Hyperion. **Il Fantasma è resistente all'elemento Luce**, elemento comune tra i suoi vari attacchi, ma sarà **debole all'elemento Buio**. Praticamente ogni suo attacco può infliggere status alterati ed è quindi consigliabile usare un'abilità Dominio in grado di contrastarli oppure equipaggiare il gruppo con Puriphia o accessori che proteggono dagli status. Sconfiggendo il Fantasma di Hyperion ci darà accesso all'**Abilità Dominio "Talento Innato"** che ci tornerà utile per potenziare ulteriormente i nostri personaggi.

### TIAMAT, IL DRAGO DI PHOEBE



Tiamat si trova nell'ultima area del **Santuario di Halcon**, poco prima del luogo dove abbiamo affrontato (o affronteremo) Gareth e Gawain. Tiamat è resistente ad ogni status ma è vulnerabile all'elemento Acqua. Per quanto riguarda i suoi attacchi, il drago dispone di abilità di elemento **Fuoco, Buio e Aria** che possono danneggiare il gruppo e di altre abilità di supporto che infliggono diversi status come **Sigillo, Quietude, Apatia e Lentezza**. Come per Hyperion, in questo scontro è consigliabile equipaggiare delle protezioni contro status ed elementi per ridurre i danni subiti e per evitare il problema dei molteplici status alterati. Dopo il combattimento riceveremo il **Dominus "Avarizia"**, estremamente utile per aumentare gli Zenit del gruppo.

## Finali



*<<Nessuno di noi morirà. Nessuno si farà male.  
Finché sarò in vita non ti verrà mai torto un solo capello.  
Sarò sempre al tuo fianco.>>*

*Seth Sheridan*

Il gioco può terminare in 4 modi diversi che dipendono da due scelte:

- Romance Path tra Seth e Nadia oppure tra Seth e Martia;
- Accettare o rifiutare l'offerta di Lademis nel Capitolo Finale.

In base a queste due scelte, avremo accesso ad un diverso finale.

- **Finale 1/4: Re di Neo Altilliah** (Nadia + Offerta accettata)
- **Finale 2/4: In attesa del tuo ritorno** (Nadia + Offerta rifiutata)
- **Finale 3/4: Ritorno a Levizoa** (Martia + Offerta accettata)
- **Finale 4/4: Maverick** (Martia + Offerta rifiutata)

La prima variabile (*Romance Path*) la potremo modificare durante i primi capitoli del gioco. Il Romance Path verrà deciso nel **Capitolo 9**, dopo che Seth e Gallian verranno liberati e il gruppo sarà tornato al rifugio dei Maverick. In quella sezione di gioco vestiremo i panni di Seth che dovrà andare a parlare con ogni membro del gruppo finché non deciderà di tornare nei dormitori. **A quel punto, in base alle nostre scelte del gioco, Seth deciderà di far visita a Nadia o a Martia. Se le nostre scelte sono state equilibrate, invece sceglieremo sul momento con chi parlare, decidendo definitivamente con quale delle due ragazze Seth si fiderà nei capitoli successivi.**

La seconda variabile invece verrà decisa al momento della domanda di Lademis durante l'ultimo capitolo del gioco.



# Eventi e Luoghi Opzionali

## Creazione Oggetti Alchemici



*<<Vi prego, permettetemi di venire con voi e di portare con me i miei strumenti! Chi avrebbe mai pensato che l'uomo sarebbe tornato sulla luna? Vedere lo spazio, nuovi minerali da esaminare...>>*

*Adam Lancestein*

Dopo aver concluso la Missione Secondaria "Gli Strumenti Rubati", Adam si unirà al gruppo e diventerà la nostra alchimista. Parliamo con lei per accedere al menu di Creazione Oggetti Alchemici. Potremo creare due diverse tipologie di oggetti: **Rari** e **Unici**.

I primi possono essere creati ogni volta che vogliamo, sempre che disponiamo dei giusti materiali; i secondi invece possono essere generati solo una volta in tutta la partita ed è necessario avere un determinato **Livello Alchimia**. Il Livello Alchimia è pari al numero degli oggetti creati da Adam durante il corso della partita. Ogni volta che creiamo un nuovo oggetto Raro o Unico, il livello aumenterà di 1. Consulta la tabella nella pagina successiva per maggiori informazioni.



Oggetto	Descrizione	Tipologia	Materiali		Lv
Nucleo Falun	Aumenta FOR di 3 punti permanentemente	Raro	- Pietra Falun x1 - Anima Falun x1	- Zenit x1000 - AP x1000	1
Nucleo Celadon	Aumenta RES di 3 punti permanentemente	Raro	- Pietra Celadon x1 - Anima Celadon x1	- Zenit x1000 - AP x1000	1
Nucleo Indaco	Aumenta SPR di 3 punti permanentemente	Raro	- Pietra Indaco x1 - Anima Indaco x1	- Zenit x1000 - AP x1000	1
Nucleo Ambra	Aumenta DES di 3 punti permanentemente	Raro	- Pietra Ambra x1 - Anima Ambra x1	- Zenit x1000 - AP x1000	1
Nucleo Vitale	Aumenta HP di 50 punti permanentemente	Raro	- Opale Lenitivo x1 - Diamante Lenitivo x1	- Zenit x1000 - AP x1000	1
Nucleo Arcano	Aumenta SP di 10 punti permanentemente	Raro	- Opale Energet. x1 - Diamante Energet. x1	- Zenit x1000 - AP x1000	1
Gd.A.S. Puriphia Eterna	Dona protezione 100% da ogni status malevolo	Raro	- Linfa Etera x5 - Gd.A.S. Puriphia x1	- Zenit x15000 - AP x3000	1
Gd.A.S. Mura Eterna	Aumenta resistenza a tutti gli elementi	Raro	- Poz.Guardiana x5 - Gd.A.S. Ipermura x1	- Zenit x15000 - AP x3000	1
Gd.A.S. Divinitas	AutoIrruenza, AutoScudo, AutoFocus, AutoAlacrità	Raro	- Pietra Filosofale x10 - Omnia OMEGA x1	- Zenit x20000 - AP x10000	1
Pietra Filosofale (Alchemico)	Causa status Irruenza, Scudo, Focus e Alacrità	Raro	- Fluido Impetuoso x5 - Fluido Esaltante x5	- Zenit x1500 - AP x1500	1
Expertia	Protezione unica per Nion	Unico	- Anima Indaco x2 - Collana Zaffiro x1	- Diamante x5 - AP x2500	7
Armatura di Ra	Protezione unica per Horus	Unico	- Atlas Puro x1 - Arm. di Horus x1	- Diamante x3 - AP x2500	13
Veste Oceanica	Protezione unica per Alison	Unico	- Scaglia Artica x9 - Divisa Hi-Marine x1	- Diamante x3 - AP x2500	16
Cappa Reale	Protezione unica per Nion (Capitolo 4-6)	Unico	- Frammento Dorato x3 - Abito Nobiliare x1	- Atlas Puro x1 - AP x2500	20
Omegatech Armor	Protezione unica per Seth	Unico	- Orihalcon Energet. x1 - Vanarmor Rovinata x1	- ParteMech x3 - AP x2500	25

# Eventi e Luoghi Opzionali

## Il Negozio di Borghetti



*<<Ti posso dare del tu? Allora ti posso considerare già un cliente affezionato!>>*

*Amilcare Borghetti*

Faremo la conoscenza di **Amilcare Borghetti** sulla nave diretta ad Ezmith, ma potremo usufruire dei suoi servizi solo dal Capitolo 4 in poi, dopo che ci verrà introdotta la modalità Accampamento. Potremo infatti trovare Borghetti solo in Accampamento e successivamente sull'Albatros nel Capitolo Finale. Occasionalmente avremo modo di incontrarlo anche in altre zone come il Rifugio dei Maverick, Benedicta e Halderos.

Borghetti ci venderà oggetti curativi, Atlas e materiali per potenziare le nostre armi, ma solo se decideremo di investire i nostri Zenit per migliorare il suo negozio. Oltre a questo, il simpatico mercante è l'unico del gruppo in grado di convertire Atlas Speciali in armi, per cui parliamo con lui ogni volta che troviamo un nuovo Atlas Speciale. La sua capacità di convertire questi Atlas però è limitata e dovremo farlo addestrare da fabbri esperti pagandogli dei corsi di aggiornamento!

Tutte le informazioni relative al negozio di Borghetti sono scritte nelle tabelle delle pagine successive.

## ● Donazioni

Livello Attuale	Zenit necessari per Lv UP
1	2500
2	5000
3	9000
4	15000
5	22000
6	40000
7	70000
8	90000
9	150000

In base ai soldi donati a Borghetti, aumenteremo il livello del negozio, aumentando la gamma di oggetti acquistabili. Il livello massimo è 10 e una volta raggiunto non sarà più possibile effettuare donazioni.

## ● Forgia Armi

Classe	Costo Addestr.	Atlas Speciale	Arma	Tipo	Personaggio
E	500 Zenit	Ruggente	Imperia	Ascia	Rudra
		Onirico	Arcana	Spada	Seth
		Primordiale	Gaia Claw	Bracciale	Nadia
D	1000 Zenit	Consumato	M79 Custom	Lanciagranate	Ferion
		Splendente	Sanctarium	Spada	Martia
		Furioso	Tisiphone	Spada	Seth
C	1500 Zenit	Possente	Juggernaut	Ascia	Rudra
		Gassoso	Nebula	Bracciale	Nadia
		Affilato	Murasame	Spada	Martia
B	2000 Zenit	Raro	Greed CC48	Lanciagranate	Ferion
		Marmoreo	Gauntlet X	Guanto	Nion
		Spirituale	Garm	Ascia	Rudra
A	2500 Zenit	Scarlatto	Red Wolf Prototype	Lanciagranate	Ferion
		Voltaico	Guardia Eterna	Spada	Martia
		Opaco	Martyr Rose	Guanto	Nion
S	3000 Zenit	Celestiale	Holy Heart	Bracciale	Nadia
		dell'Abisso	Broken Heart	Spada	Seth
		Siderale	Prometheus	Anello	Dael

# Eventi e Luoghi Opzionali

## ● Compra Materiali

Oggetto	Lv
Scheggia Falun	1
Scheggia Celadon	1
Scheggia Indaco	2
Scheggia Ambra	2
Pietra Falun	5
Pietra Celadon	6
Pietra Indaco	8
Pietra Ambra	8
Anima Falun	9
Anima Celadon	9
Anima Indaco	9
Anima Ambra	9
Scaglia Cinerea	3
Scaglia Artica	3
Scaglia Minerale	7
Scaglia Elettrica	7
Scaglia Radiosa	8
Scaglia Corvina	8
Acciaio	3
Mithril	5
Diamante	8
Circuito	3
Ingranaggio	8
Parte Mech	9
Atlas Puro	10

## ● Compra Oggetti

Oggetto	Lv	Oggetto	Lv
Quarzo Lenitivo	1	Bomba Azoto	5
Perla Lenitiva	4	Fluido Rosso	7
Opale Lenitivo	7	Fluido Verde	7
Diamante Lenitivo	8	Fluido Blu	7
Schegge Curative	10	Fluido Giallo	7
Quarzo Energetico	2	Fluido Impetuoso	8
Perla Energetica	6	Fluido Esaltante	8
Opale Energetico	8	Unguento Lucente	8
Diamante Energetico	9	Unguento Psicico	8
Schegge Arcane	10	Cera Atrofizzante	9
Erbe Medicinali	1	Cera Distruttiva	9
Rugiada Fulgida	3	Cera della Nebbia	9
Olio Rigenerante	5	Collante	9
Unguento Rosso	5	Pozione Guardiana	10
Linfa Eterea	7	Nebbia Lenitiva	10
Quarzo Vitale	4		
Perla Vitale	10		
Diamante Vitale	10		
Schegge Vitali	9		
Pane	5		
Razione	5		
Medicina	10		
Barretta Energetica	5		
Aloevera	5		
Estratto Floreale	10		
Unguento	2		
Bomba	2		
Molotov	3		
Granata Elettrica	4		
Biodinamite	5		

## ● Compra Atlas

Oggetto	Lv	Oggetto	Lv	Oggetto	Lv
Of.A.S. Brand	6	Of.A.S. Berz	6	Gd.A.S. Mura Vampa	4
Of.A.S. Glacier	6	Of.A.S. Berz ALPHA	6	Gd.A.S. Mura Flux	4
Of.A.S. Jord	5	Of.A.S. Rush OMEGA	9	Gd.A.S. Mura Aero	5
Of.A.S. Folgore	5	Of.A.S. Psy OMEGA	9	Gd.A.S. Mura Gaia	5
Of.A.S. Valgus	7	Of.A.S. Fa.L.C.O. ALPHA	5	Gd.A.S. Mura Lux	5
Of.A.S. Vesper	7	Of.A.S. Atlas Rosso	4	Gd.A.S. Mura Nebula	6
Of.A.S. Fa.L.C.O.	7	Of.A.S. Furya	4	Gd.A.S. Dominus	6
Of.A.S. Rezilo	10	Of.A.S. Omnia OMEGA	10	Gd.A.S. Dominus BETA	8
Of.A.S. Alter	8	Of.A.S. Tanker OMEGA	10	Gd.A.S. Ipermura	6
Of.A.S. Unveil	8	Of.A.S. Sorcerer OMEGA	10	Gd.A.S. Driven	4
Of.A.S. Fa.L.C.O. BETA	8	Gd.A.S. Lephus	1	Gd.A.S. Dominus Variant	10
Of.A.S. Rush	4	Gd.A.S. Taurus	1	Gd.A.S. Mura Eterna	10
Of.A.S. Psy	4	Gd.A.S. Chelonia	2	Gd.A.S. Puriphia Eterna	10
Of.A.S. BleedingRush	4	Gd.A.S. Stirgide	2		
Of.A.S. Psycrisis	4	Gd.A.S. Lephus ALPHA	4		
Of.A.S. Bulldozer	5	Gd.A.S. Taurus ALPHA	7		
Of.A.S. Reckless	5	Gd.A.S. Chelonia ALPHA	4		
Of.A.S. Charge	3	Gd.A.S. Stirgide ALPHA	7		
Of.A.S. Wizard	3	Gd.A.S. Lephus OMEGA	8		
Of.A.S. Halve	3	Gd.A.S. Taurus OMEGA	9		
Of.A.S. Rush ALPHA	4	Gd.A.S. Chelonia OMEGA	7		
Of.A.S. Psy ALPHA	4	Gd.A.S. Stirgide OMEGA	9		
Of.A.S. Relentless	6	Gd.A.S. Venoma	2		
Of.A.S. Meditation	6	Gd.A.S. Silma	2		
Of.A.S. Impetus	5	Gd.A.S. Focus	2		
Of.A.S. Rush Variant A	5	Gd.A.S. Nirva	2		
Of.A.S. Rush Variant B	7	Gd.A.S. Puriphia	6		
Of.A.S. Psy Variant A	7	Gd.A.S. Puriphia OMEGA	10		
Of.A.S. Omnia	7	Gd.A.S. Arcania	7		
Of.A.S. Omnia ALPHA	10	Gd.A.S. Vitalia	7		



# Eventi e Luoghi Opzionali

## L'Identità di Drei



*<< Ho una strana sensazione. Hogarde... Cosa c'è dietro la Serie Zahl?>>*

*Seth Sheridan*

Nel corso della storia non verrà mai rivelata la vera identità di Drei della Serie Zahl, ma potremo scoprirlo tornando al Castello di Mystia nel Capitolo Finale. Nell'infermeria troveremo gli appunti di Hogarde:

### **Appunti di Hogarde 01**

Grazie ai cristalli rossi stiamo riuscendo a curare le ferite di alcuni soldati impiegando solo un terzo del tempo e delle risorse che dovremmo usare se sfruttassimo il classico Atlas. Ci sono ancora degli effetti collaterali, ma nel giro di pochi anni riusciremo a perfezionare questa nuova tecnologia.

### **Appunti di Hogarde 02**

Grazie agli studi di Risan posso finalmente iniziare il lavoro sulla **Serie Zahl**. Abbiamo già provveduto a sistemare **H. C.** implementandogli dei minuscoli reattori alimentati ad Orihalcon. Conto di sostituire tutta la sua struttura bionica entro pochi mesi. La vecchia struttura reggerà ancora per poco.

### **Appunti di Hogarde 03**

Eins è stato un completo fallimento. Non ho calibrato alla perfezione la miscela di Orihalcon e Atlas. Devo anche sfruttare corpi diversi per questi esperimenti. I **Bioautomi** possono essere creati solo usando corpi non ancora completamente adulti. Un corpo adulto è già completamente formato e la sua strut-

tura molecolare si alterebbe troppo se modificata tramite la miscela. Troverò mai dei corpi giovani per questi esperimenti? Non sono molto fiero di questa mia condotta, ma è l'unico modo per far evolvere la nostra tecnologia e avanzare verso il futuro.

#### Appunti di Hogarde 04

**Eins** era morto da pochi giorni quando ho effettuato gli esperimenti sul suo corpo. Per i progetti **Zwei** e **Drei** userò un corpo vivo e uno morto da tempo. **V.I.** si è già proposto per effettuare i test su di lui. Dubito che funzioneranno. **V.I.** ha superato da poco i 40 anni e dubito che il suo fisico possa ospitare l'Orihalcon. Eppure sembrava così convinto... Lo sta certamente facendo per farsi notare da Lord Meister e dall'Imperatore.

Ho anche trovato un soggetto per il progetto **Drei**. Una Vanguard morta circa tre anni fa. **A.S.** aveva firmato una liberatoria per donare il suo corpo alla scienza dopo la sua morte... beh, ha trovato il suo scopo. Era ancora un ragazzo quando era in vita, spero che le mie teorie siano esatte. Se anche questo progetto dovesse fallire, temo che non avrò più i fondi necessari per continuare la Serie Zahl.

#### Il combattimento all'Occhio Siderale

L'identità di **Drei** non è stata interamente svelata, ma è comunque chiara al giocatore. Si tratta senza dubbio di Aiment Sheridan, fratellastro di Seth morto durante una missione.

Ci sono dei chiari indizi sulla sua identità anche durante lo scontro contro di lui all'Occhio Siderale.

Il primo di essi è la sua coscienza che torna in superficie dopo molti turni. Infatti, **Drei** si autoinfligge gli status **Atrofia**, **Fragilità**, **Sconforto** e **Lentezza** perché si rende finalmente conto dell'identità

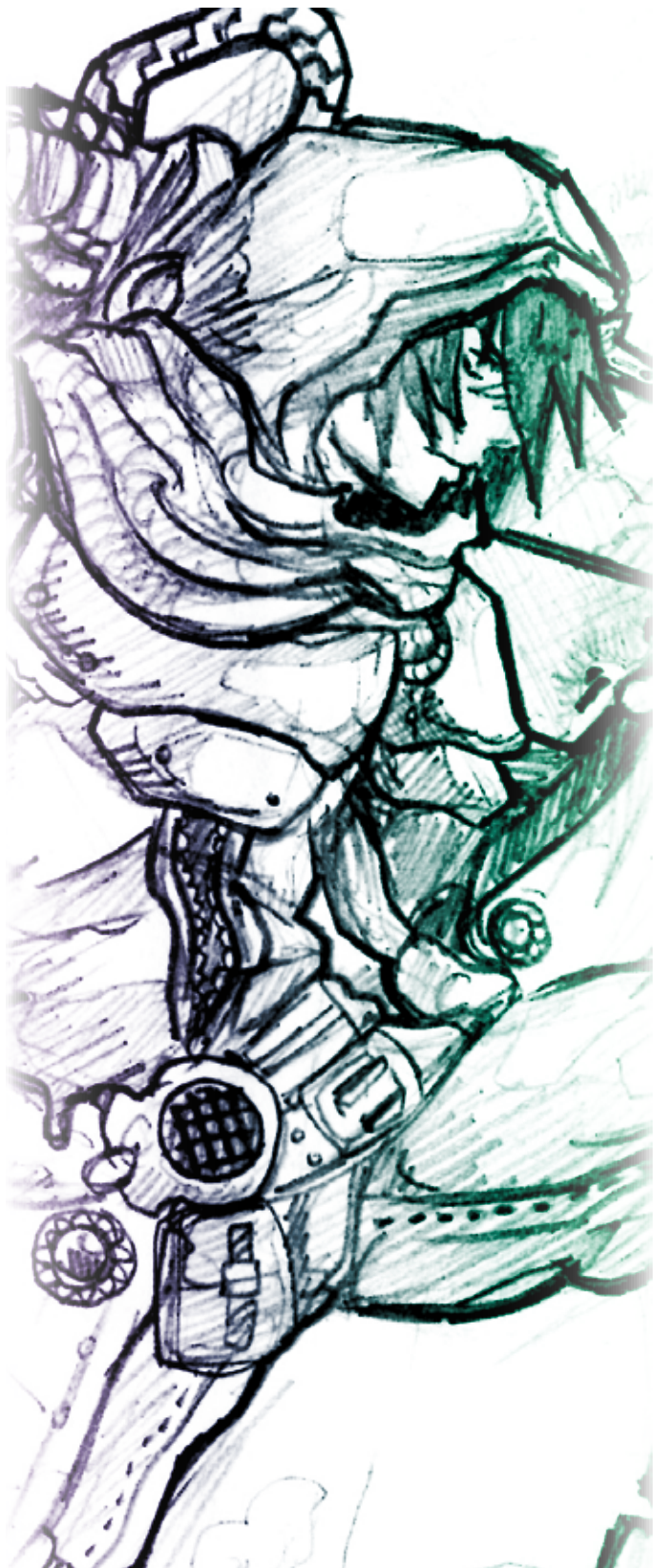
dei suoi avversari (*Seth*, *Nadia*, *Martia* e *Gallian*). Aiment Sheridan conosceva tre dei quattro componenti del gruppo e, in seguito alla sua consapevolezza ritrovata, perde la voglia di combattere.

Il secondo indizio, molto più evidente del primo, ci verrà svelato solo se Seth dovesse subire lo status **Esausto** durante lo scontro. Infatti, Aiment si renderà conto di aver ferito gravemente il fratellastro, griderà il suo nome e si autoinfliggerà lo status **Perdita**.

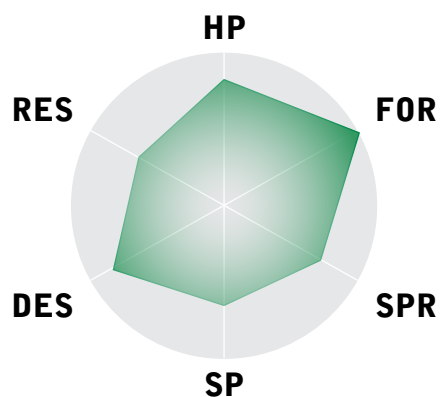


# Guida ai Personaggi

## Seth Sheridan



### ● Caratteristiche



**Carica EX:** Attacco

**Oltredominio:** XP

**Ruolo:** Attaccante Fisico

### ● Info e Trivia

**Data di Nascita:** 7 Giugno 2288

**Prima Comparsa:** Capitolo Zero

Seth è stato l'ultimo dei personaggi ad essere sviluppati sia a livello di carattere che di storia. Ma l'ultimo dettaglio ad essere stato scelto è proprio il nome: Seth. Questo nome è stato inserito originariamente come placeholder da essere successivamente sostituito con un nome "migliore". Alla fine il nome è rimasto invariato. La decisione di modificare l'aspetto di Seth a metà gioco è stata presa dopo il rilascio della demo. L'intenzione era quella di dare una nuova identità a Seth, trasformandolo da un eroe dal carattere più debole ad un combattente risoluto e tenace. Il cambiamento è visibile in primo luogo dall'aspetto.



## ● Abilità

Tipo	Abilità	Descrizione	Apprendimento
Attiva	Vanlighting	Lv 1: Causa danni di elemento Aria ad un nemico Lv 2: Aumento del danno Lv 3: Aumento del danno	Lv 1: 200 AP Lv 2: 5000 AP Lv 3: 13000 AP
Attiva	Squarcio d'Ira	Lv 1: Causa ingenti danni neutri, Hit 60% Lv 2: Aumenta Hit al 70% Lv 3: Aumenta Hit al 75%	Lv 1: 500 AP Lv 2: 6000 AP Lv 3: 15000 AP
Attiva	Pronto Soccorso	Lv 1: Ristora HP di Seth Lv 2: Causa status Genesi Lv 3: Aumento degli HP ristorati	Lv 1: 175 AP Lv 2: 3000 AP Lv 3: 4500 AP
Attiva	Sopravvivenza	Lv 1: Causa ingenti danni ai nemici Animali Lv 2: Efficace anche sugli Alati Lv 3: Efficace anche sugli Acquatici	Lv 1: 260 AP Lv 2: 5000 AP Lv 3: 16000 AP
Exceed	Fulmine Cremisi	Infligge danno in base a Forza e Spirito (Capitolo Zero-7)	Abilità iniziale
Exceed	Folgore Incrociata	Infligge danno in base a Forza e Spirito (Capitolo 8-Finale)	Capitolo 8
Passiva	Propulsione	Effettua dei salti in alcuni punti dell'area	Abilità iniziale
Passiva	Falcon Eye	Visualizza il campo visivo delle guardie (Capitolo 8-Finale)	Capitolo 8
Sostegno	Orivanlightning	Infligge danni di elemento Buio ad un nemico (Forza)	Capitolo 11
Sostegno	Furore Cremisi	Causa Irruenza, Fragilità e Alacrità su Seth	Missione: "Cronache della Squadra Echo"

## ● Accessori Unici

Tipo	Nome	Descrizione	Come Ottenerlo
Protezione	Australia	Aumenta Forza e Spirito. Incrementa del 50% i danni Exceed	Estremordalia - Stanza dei Tesori. Uno degli ultimi 3 tesori
Protezione	OmegaTech Armor	Aumenta Forza. Inizia la battaglia con status Irruenza	Creato tramite Alchimia (Oggetto Unico)

## ● Action Figure

Troveremo l'Action Figure di Seth in un **forziere dell'Estremordalia**, esattamente nella prima area dei **Corridoi del Meriggio**.

# Guida ai Personaggi

## ● Armi

### MEMENTO



**Abilità Innata:**  
+50% Danni ai GOLEM

**Abilità Nascosta:**  
Nessuna

**Sinergie:**  
Nessuna

**Come ottenerla:**  
Arma iniziale di Seth.

#### Requisiti per il potenziamento:

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Scheggia Falun x5	Pietra Falun x1	Acciaio x3	2500
3	Anima Falun x3	Diamante x3	Atlas Puro x1	7000

**-Bersaglio:** Singolo  
**-Alter:** Nessuno  
**-Statistiche:** +FOR, -DES  
**-HIT:** 85%

### ARCANA



**Abilità Innata:**  
Nessuna

**Abilità Nascosta:**

**Tetra-Elementale:** l'arma guadagna gli elementi Fuoco, Acqua, Aria e Terra con il comando Attacca.

**Sinergie:**

**Of.A.S. Attacco Elementale:** ottieni un bonus a FOR ma consuma SP con comando Attacca.

**Of.A.S. Rezilo:** rimuove gli status positivi del nemico con comando Attacca.

**Come ottenerla:**

Forgiabile tramite **Atlas Speciale "Onirico"**. Possiamo trovarlo dal Capitolo V in poi all'Alta di Mystia.

#### Requisiti per il potenziamento:

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Scheggia Indaco x5	Pietra Indaco x1	Acciaio x3	2500
3	Pietra Indaco x5	Anima Indaco x1	Diamante x5	7000

**-Bersaglio:** Singolo  
**-Alter:** Sconforto 40%  
**-Statistiche:** +FOR  
**-HIT:** 90%



## TISIPHONE



### Abilità Innata:

Nessuna

### Abilità Nascosta:

**Impeto Furioso:** inizia la battaglia con gli status Impeto e Carica attivi.

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Furia 40%

**-Statistiche:** +FOR, +DES

**-HIT:** 80%

### Sinergie:

**Of.A.S. Brand:** dona il primo turno in battaglia.

**Of.A.S. Folgore:** dona il primo turno in battaglia

### Come ottenerla:

Forgiabile tramite **Atlas Speciale "Furioso"**. Possiamo trovarlo in un forziere nel Passo di Aven, nell'area con il Save Point e la Nebbia di Atlas Grande. Il forziere si trova su di una sporgenza, perciò dovremo avere Seth nel gruppo per raggiungerlo.

### Requisiti per il potenziamento:

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Scaglia Cinerea x3	Scaglia Elettrica x3	Mithril x3	2500
3	Scaglia Cinerea x7	Diamante x3	Atlas Puro x1	7000

## BROKEN HEART



### Abilità Innata:

5% status Esausto su Attacco

### Abilità Nascosta:

**Forza Nascosta:** aumenta FOR, RES, SPR e DES.

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Esausto 25%

**-Statistiche:** +FOR

**-HIT:** 90%

### Sinergie:

**Of.A.S. Vesper:** Bonus FOR e CRIT.

### Come ottenerla:

Forgiabile tramite **Atlas Speciale "dell'Abisso"**. Completiamo la missione secondaria **"Cro-nache della Squadra Echo"** per ottenerlo.

### Requisiti per il potenziamento:

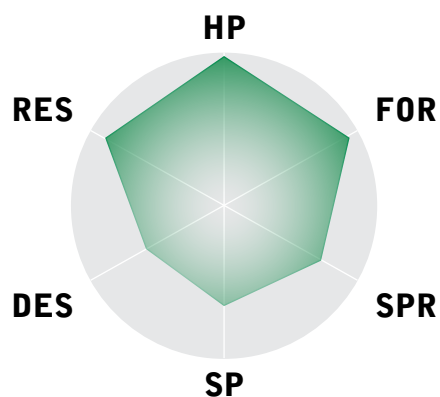
Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Pietra Falun x2	Scaglia Corvina x2	Mithril x5	5000
3	Anima Falun x3	Scaglia Corvina x5	Orihalcon Puro x1	10000

# Guida ai Personaggi

## Rudra del Clan dei Marut



- **Caratteristiche**



**Carica EX:** Attacco + Difendi

**Oltredominio:** HP

**Ruolo:** Difensore

- **Info e Trivia**

**Data di Nascita:** 25 Gennaio 2237

**Prima Comparsa:** Capitolo I

Il primo grande colpo di scena del gioco è la scoperta del vero bersaglio dei Serpenti Vermiglio: Rudra.

Nella prima versione di Theia, il bersaglio è già chiaro dall'assalto a Reyel.

I sicari esplicitano che il loro bersaglio è Rudra, chiamandolo traditore e tentando di assassinarlo.

## ● Abilità

Tipo	Abilità	Descrizione	Apprendimento
Attiva	Scisma Vitale	Lv 1: Cura il gruppo sacrificando i propri HP Lv 2: Aumenta gli HP recuperati Lv 3: Aumenta gli HP recuperati	Lv 1: 500 AP Lv 2: 7000 AP Lv 3: 16000 AP
Attiva	Preghiera	Lv 1: Riduce DES, aumenta SPR, RES e Dominio in preghiera Lv 2: Aumenta ulteriormente il Dominio Lv 3: Aumenta ulteriormente il Dominio	Lv 1: 200 AP Lv 2: 4000 AP Lv 3: 13500 AP
Attiva	Pace Interiore	Lv 1: Causa status Quiete e Meditazione Lv 2: Non causa più status Quiete Lv 3: Causa status Genesi	Lv 1: 200 AP Lv 2: 4000 AP Lv 3: 8000 AP
Attiva	Furore	Lv 1: Causa status Crisi, Carica e Irruenza Lv 2: Non causa più status Crisi Lv 3: Causa status Impeto	Lv 1: 170 AP Lv 2: 4500 AP Lv 3: 14000 AP
Exceed	Croce Furiosa	Infligge danno in base a Forza e Resistenza	Abilità iniziale
Passiva	Difensore	Il comando Difendi può causare status SCUDO	Abilità iniziale
Passiva	Incuti Timore	I nemici nell'area si muovono più lentamente	Abilità iniziale
Passiva	Vista Spirituale	Immune a status Sfocatura	Capitolo 8
Sostegno	Fiamma Spirituale	Infligge danni di elemento Fuoco e Terra a tutti i nemici	Accampamento (Capitolo 6)

## ● Accessori Unici

Tipo	Nome	Descrizione	Come Ottenerlo
Protezione	Bastione Eterno	Aumenta Resistenza e riduce Destrezza. AutoGenesi, riduce il Livello Minaccia	Sconfiggi il Contratto "Arma Sigma"
Protezione	Speculum	Aumenta Resistenza. Può riflettere le abilità nemiche con il comando Difendi	Completa la missione secondaria "Lo Spirito Irrequieto"

## ● Action Figure

Troveremo l'Action Figure di Rudra completando la missione secondaria **Lo Spirito Irrequieto**.

# Guida ai Personaggi

## ● Armi

### ASCIA DEI MARUT



**Abilità Innata:**  
+50% Danni a Creature Magiche e Animali

**Abilità Nascosta:**  
Nessuna

**Sinergie:**  
Nessuna

**Come ottenerla:**  
Arma iniziale di Rudra.

#### Requisiti per il potenziamento:

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Pietra Falun x2	Scheggia Celadon x5	Acciaio x2	2500
3	Anima Falun x3	Pietra Celadon x5	Mithril x3	7000

**-Bersaglio:** Singolo  
**-Alter:** Nessuno  
**-Statistiche:** +FOR, +RES  
**-HIT:** 90%

### IMPERIA



**Abilità Innata:**  
Più Dominio acquisito e disperso

**Abilità Nascosta:**  
Nessuna

**Sinergie:**  
Nessuna

**Come ottenerla:**  
Forgiabile tramite **Atlas Speciale "Ruggente"**. Possiamo trovarlo in un forziere nell'Abisso di Smeraldo, nell'area con il Save Point e la Nebbia di Atlas Grande.

#### Requisiti per il potenziamento:

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Scheggia Falun x5	Acciaio x5	Mithril x1	2500
3	Pietra Falun x6	Mithril x6	Atlas Puro x1	7000

**-Bersaglio:** Singolo  
**-Alter:** Nessuno  
**-Statistiche:** +FOR, +RES  
**-HIT:** 80%



## JUGGERNAUT



### Abilità Innata:

Nessuna

### Abilità Nascosta:

**Distruzione Incontrollabile:** +50% danni ai Golem, bonus a Forza e HIT.

### Sinergie:

**Of.A.S. Jord:** Attacco status Atrofia e Fragilità

**Of.A.S. Fa.L.C.O. BETA:** Attacco status Atrofia e Fragilità

La probabilità di successo dei due status è inversamente proporzionale all'HIT dell'arma.

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Lentezza 30%

**-Statistiche:** +FOR, +DES, -RES

**-HIT:** 80%

### Come ottenerla:

Forgiabile tramite **Atlas Speciale "Possente"**. Possiamo trovarlo in un forziere nella casa con la porta chiusa a chiave a Benedicta. Parliamo con la bambina che la nasconde e rispondiamo correttamente alla sua domanda per poter entrare nell'abitazione.

### Requisiti per il potenziamento:

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Scaglia Minerale x4	Scheggia Ambra x5	Pietra Falun x1	2500
3	Scaglia Minerale x9	Anima Ambra x1	Anima Falun x1	7000

## GARM



### Abilità Innata:

Nessuna

### Abilità Nascosta:

**Spirito Guardiano:** il comando Difendi può causare gli status Genesi e Focus.

### Sinergie:

**Of.A.S. Attacco elementale:** Bonus CRIT. Il bonus è maggiore con **Of.A.S. Brand o Jord**.

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Sfocatura 70%

**-Statistiche:** +FOR, +RES, -SPR

**-HIT:** 85%

### Come ottenerla:

Forgiabile tramite **Atlas Speciale "Spirituale"**. Entriamo in contatto con 40 spiriti nel Villaggio dell'Incisore per far comparire un forziere contenente questo Atlas.

### Requisiti per il potenziamento:

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Scaglia Cinerea x6	Scaglia Minerale x6	Mithril x4	5000
3	Scaglia Cinerea x9	Scaglia Minerale x9	Orihalcon Puro x1	10000

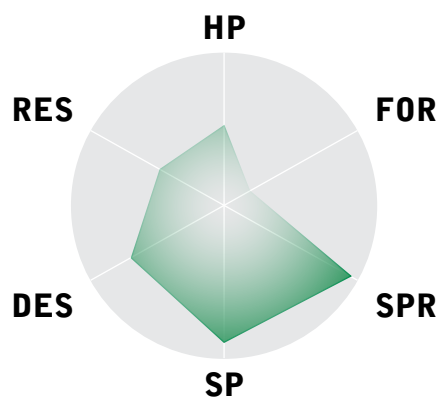


# Guida ai Personaggi

## Nadia Cross



### • Caratteristiche



**Carica EX:** Abilità

**Oltredominio:** SP

**Ruolo:** Attaccante magico

### • Info e Trivia

**Data di Nascita:** 3 Dicembre 2292

**Prima Comparsa:** Capitolo V

Nella prima versione di Theia, chiamata "Magical Arts", i Theia (allora chiamato "Popolo della Luna"), oltre a possedere poteri magici, erano caratterizzati da un'ulteriore peculiarità: avevano un paio di ali che permettevano loro di volare. Per questo motivo anche Nadia ne era provvista.

Questa caratteristica è stata successivamente cancellata principalmente per motivi di design e di estetica dei personaggi, e in secondo luogo per la dubbia utilità di questa caratteristica ai fini di storia e gameplay.

## ● Abilità

Tipo	Abilità	Descrizione	Apprendimento
Attiva	Vampa	Lv 1: Causa danni di elemento Fuoco ad un nemico Lv 2: Aumento del danno Lv 3: Aumento del danno e status Perdita	Lv 1: 200 AP Lv 2: 5000 AP Lv 3: 13000 AP
Attiva	Mistral	Lv 1: Causa danni di elemento Aria a tutti i nemici Lv 2: Aumento del danno Lv 3: Aumento del danno	Lv 1: 250 AP Lv 2: 5500 AP Lv 3: 16000 AP
Attiva	Fimbulvetr	Lv 1: Causa danni di elemento Acqua ad un nemico Lv 2: Aumento del danno Lv 3: Aumento del danno e status Blocco	Lv 1: 200 AP Lv 2: 5000 AP Lv 3: 13000 AP
Attiva	Crisi Mentale	Lv 1: Infigge status Sigillo a tutti i nemici (50% HIT) Lv 2: Infigge anche status Sconforto (55% HIT) Lv 3: Infigge anche status Fragilità (60% HIT)	Lv 1: 260 AP Lv 2: 5000 AP Lv 3: 16000 AP
Exceed	Abisso di Luce	Infigge danno in base a Spirito	Abilità iniziale
Passiva	Divinazione	Mostra Punti di Cura nascosti in alcune aree	Abilità iniziale
Passiva	Sangue Theia	Può utilizzare i punti Orihalcon per curarsi	Capitolo 11
Passiva	Genesi Spirituale	Il comando Difendi può causare status MEDITAZIONE	Abilità iniziale
Sostegno	Rogo	Causa danni di elemento Fuoco a tutti i nemici	Accampamento (Capitolo 9)
Sostegno	Vuoto Tetro	Causa danni di elemento Buio ad un nemico	Capitolo 11 (solo con Nadia romance path)

## ● Accessori Unici

Tipo	Nome	Descrizione	Come Ottenerlo
Protezione	Guanto Magister	Aumenta Spirito. Dimezza il consumo degli SP	Consegna 50 Frammenti di Gaia all'Altare
Protezione	Veste d'Aurora	Aumenta Spirito. Protezione 100% da ogni status negativo	Sconfiggi il Contratto "Vero Serpente Vermiglio"

## ● Action Figure

Troveremo il forziere contenente l'Action Figure di Nadia nell'Archivio Ancestrale. E' necessario completare il Glifo 3 per poterlo raggiungere.

# Guida ai Personaggi

## ● Armi

### BRACCIALE ATLAS

**Abilità Innata:**

Nessuna

**Abilità Nascosta:**

Nessuna

**Sinergie:**

Nessuna

**Come ottenerla:**

Arma iniziale di Nadia.

**Requisiti per il potenziamento:**

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Scheggia Indaco x5	Pietra Indaco x1	Acciaio x3	2500
3	Anima Indaco x3	Diamante x3	Atlas Puro x1	7000

**-Bersaglio:** Singolo**-Alter:** Nessuno**-Statistiche:** +SPR**-HIT:** 100%

### GAIA CLAW

**Abilità Innata:**

+50% danni fisici ad ogni tipo di nemico

**Abilità Nascosta:****Aura di Forza:** Tutto il gruppo inizia la battaglia con lo status Irruenza attivo.**Sinergie:****Of.A.S. Attacco elementale:** Bonus FOR.**Come ottenerla:**

Forgiabile tramite **Atlas Speciale "Primordiale"**. L'Atlas è dietro una porta chiusa a chiave nel Distretto Povero di Mystia. Possiamo prenderla nel Capitolo VI appena Ferion si unisce al gruppo. La chiave per aprire la porta si trova in un forziere sigillato che troviamo sempre nel Distretto Povero di Mystia.

**Requisiti per il potenziamento:**

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Scaglia Cinerea x4	Scaglia Artica x4	Scaglia Elettrica x4	2500
3	Scaglia Radiosa x8	Scaglia Corvina x8	Diamante x5	7000

**-Bersaglio:** Singolo**-Alter:** Fragilità 50%**-Statistiche:** +SPR**-HIT:** 100%

## NEBULA



### Abilità Innata:

Nessuna

### Abilità Nascosta:

**Aura di Essenza:** Tutto il gruppo inizia la battaglia con lo status Focus attivo.

### Sinergie:

**Of.A.S. Rezilo:** Attacco globale, 70% HIT, il comando Attacca rimuove gli status positivi dei nemici colpiti.

### Come ottenerla:

Forgiabile tramite **Atlas Speciale "Gassoso"**. Lo troveremo all'Occhio Siderale, oltre la stanza della costellazione "Carestia".

### Requisiti per il potenziamento:

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Scaglia Corvina x3	Pietra Indaco x1	Mithril x3	2500
3	Scaglia Corvina x6	Anima Indaco x2	Atlas Puro x1	7000

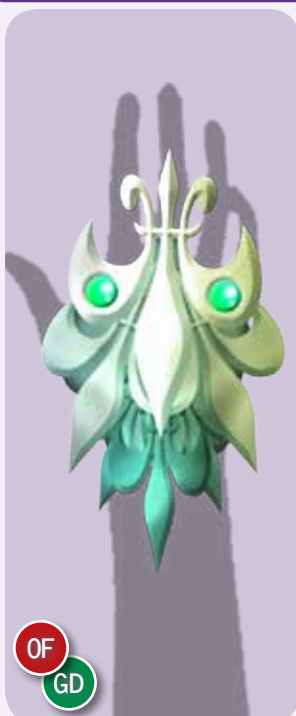
**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Perdita 60%

**-Statistiche:** +SPR, +DES, -RES

**-HIT:** 100%

## HOLY HEART



### Abilità Innata:

Nessuna

### Abilità Nascosta:

**Aura di Vita:** Tutto il gruppo inizia la battaglia con lo status Genesi attivo.

### Sinergie:

**Of.A.S. Valgus:** Muta il bonus di RES in SPR.

**Of.A.S. Vesper:** Muta il bonus di SPR in RES.

### Come ottenerla:

Forgiabile tramite **Atlas Speciale "Celestiale"**. Troveremo il forziere contenente l'Atlas nell'Archivio Ancestrale. E' necessario completare il Glifo 3 per poterlo raggiungere.

### Requisiti per il potenziamento:

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Scaglia Radiosa x5	Scaglia Corvina x5	Mithril x5	5000
3	Scaglia Radiosa x8	Scaglia Corvina x8	Orihalcon Puro x1	10000

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Sconforto 50%

**-Statistiche:** +RES, +SPR

**-HIT:** 100%

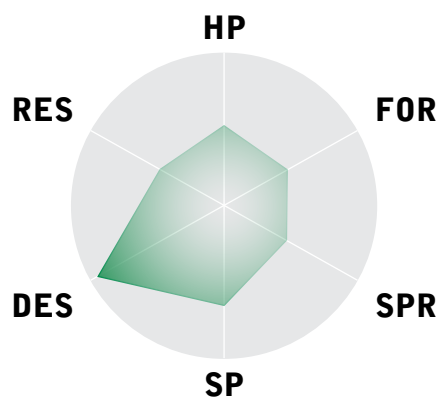


# Guida ai Personaggi

## Ferion Vidare



### ● Caratteristiche



**Carica EX:** Attacco

**Oltredominio:** Zenit

**Ruolo:** Supporto - Sabotatore

### ● Info e Trivia

**Data di Nascita:** 22 Settembre 2285

**Prima Comparsa:** Capitolo V

Ferion è stato probabilmente uno dei personaggi a subire più cambiamenti durante la progettazione del gioco. Il suo nome iniziale era Hikari, ed era un assassino di Reikan che non ha mai avuto a che fare con l'Impero di Levizoa. Nonostante ciò, Seth sarebbe comunque riuscito a fuggire da Levizoa grazie a lui, anche se i due non si erano mai visti prima. Questo avrebbe generato un'improbabile situazione facendolo diventare un palesissimo Deus-Ex-Machina. La seconda versione di Ferion è molto più simile alla attuale. Le uniche differenze sarebbero state il colore dei capelli e l'arma utilizzata: un falco addestrato chiamato Stark, presente in alcune concept art di Ferion.



## ● Abilità

Tipo	Abilità	Descrizione	Apprendimento
Attiva	Analisi	Lv 1: Mostra gli HP dei nemici Lv 2: Mostra anche la Tipologia Lv 3: Mostra anche le Resistenze e Debolezze	Lv 1: 100 AP Lv 2: 800 AP Lv 3: 1500 AP
Attiva	Anticarro	Lv 1: Infligge ingenti danni ai nemici Golem Lv 2: Aumento del danno Lv 3: Aumento del danno	Lv 1: 260 AP Lv 2: 6000 AP Lv 3: 16000 AP
Attiva	Fumogeno	Lv 1: Causa status Caos a tutti i nemici (50% HIT) Lv 2: Causa anche status Sfoatura (55% HIT) Lv 3: Causa anche status Sconforto (60% HIT)	Lv 1: 260 AP Lv 2: 6000 AP Lv 3: 16000 AP
Attiva	Bomba Tossica	Lv 1: Infligge ingenti danni ai nemici Parassiti Lv 2: Causa anche status Perdita Lv 3: Efficace anche su nemici Aberrazioni	Lv 1: 260 AP Lv 2: 5000 AP Lv 3: 16000 AP
Exceed	Javelin	Infligge danno in base a Forza e Destrezza	Abilità iniziale
Passiva	Scassinatore	Può forzare scrigni chiusi	Abilità iniziale

## ● Accessori Unici

Tipo	Nome	Descrizione	Come Ottenerlo
Protezione	Guanto dell'Avido	Aumenta Forza. Aumenta gli Zenit ottenuti a fine battaglia	Sepolcro dei Leggendarî - forziere nascosto nell'area precedente a quella del boss.
Protezione	Guanto Bellicoso	Aumenta Forza. Può causare status Impeto su Ferion quando si usa il comando Attacca	Estremordalia - Stanza dei Tesori. E' necessario almeno un Sigillo Omega per raggiungerlo

## ● Action Figure

Troveremo l'Action Figure di Ferion completando la missione secondaria **La Stretta Morsa della Fame**.

# Guida ai Personaggi

## ● Armi

### BARRAGE

**Abilità Innata:**

Nessuna

**Abilità Nascosta:**

Nessuna

**Sinergie:**

Nessuna

**Come ottenerla:**

Arma iniziale di Ferion.

**Requisiti per il potenziamento:**

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Scheggia Falun x5	Pietra Falun x1	Scaglia Cinerea x4	2500
3	Anima Falun x3	Diamante x3	Scaglia Cinerea x9	7000

**-Bersaglio:** Globale**-Alter:** Nessuno**-Statistiche:** +FOR**-HIT:** 75%

### M79 CUSTOM

**Abilità Innata:**

+50% danni a nemici Umanoidi e Alati

**Abilità Nascosta:**

Nessuna

**Sinergie:**

Nessuna

**Come ottenerla:**Forgiabile tramite **Atlas Speciale "Consumato"**. Possiamo trovarlo dal Capitolo VIII nel magazzino del Rifugio dei Maverick.**Requisiti per il potenziamento:**

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Pietra Falun x2	Circuito x4	Scheggia Ambra x1	2500
3	Anima Falun x3	Parte Mech x1	Anima Ambra x3	7000

**-Bersaglio:** Globale**-Alter:** Nessuno**-Statistiche:** +FOR, +CRIT**-HIT:** 75%

## GREED CC48



### Abilità Innata:

Nessuna

### Abilità Nascosta:

**Cupidigia:** aumenta gli Zenit ottenuti a fine battaglia, ma non otterrai AP.

### Sinergie:

Aumenta il bonus di FOR e DES in base al costo in **Zenit** dell'Of.A.S. equipaggiato. Valido solo per gli **Of.A.S. attacco elementale, Rezilo, Fa.L.C.O. e Fa.L.C.O. BETA.**

### Come ottenerla:

Forgiabile tramite **Atlas Speciale "Raro"**. L'Atlas è in mano a Meister, che ce lo darà dopo la battaglia contro di lui nel Capitolo IX.

### Requisiti per il potenziamento:

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Pietra Ambra x1	Circuito x4	Scaglia Cinerea x4	2500
3	Anima Ambra x3	Parte Mech x1	Atlas Puro x1	7000



**-Bersaglio:** Globale

**-Alter:** Sfocatura 25%

**-Statistiche:** +FOR, +DES

**-HIT:** 70%

## REDWOLF PROTOTYPE



### Abilità Innata:

Nessuna

### Abilità Nascosta:

**Sconsideratezza:** aumenta FOR e HIT, ma riduce RES

### Sinergie:

Aumenta il danno contro determinati tipi di nemico in base all'Of.A.S. equipaggiato.

**Of.A.S. Brand:** Parassita

**Of.A.S. Folgore:** Acquatico

**Of.A.S. Glacier:** Rettile

**Of.A.S. Valgus:** Aberrazione

**Of.A.S. Jord:** Golem

**Of.A.S. Vesper:** Creatura Magica

### Come ottenerla:

Forgiabile tramite **Atlas Speciale "Scarlatto"**. Questo Atlas sarà disponibile all'Asta di Mystia nel Capitolo Finale e ce lo aggiudicheremo al costo di 20000 Zenit.

### Requisiti per il potenziamento:

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Scaglia Cinerea x6	Ingranaggio x3	Mithril x5	5000
3	Scaglia Cinerea x9	Parte Mech x2	Orihalcon Puro x1	10000



**-Bersaglio:** Globale

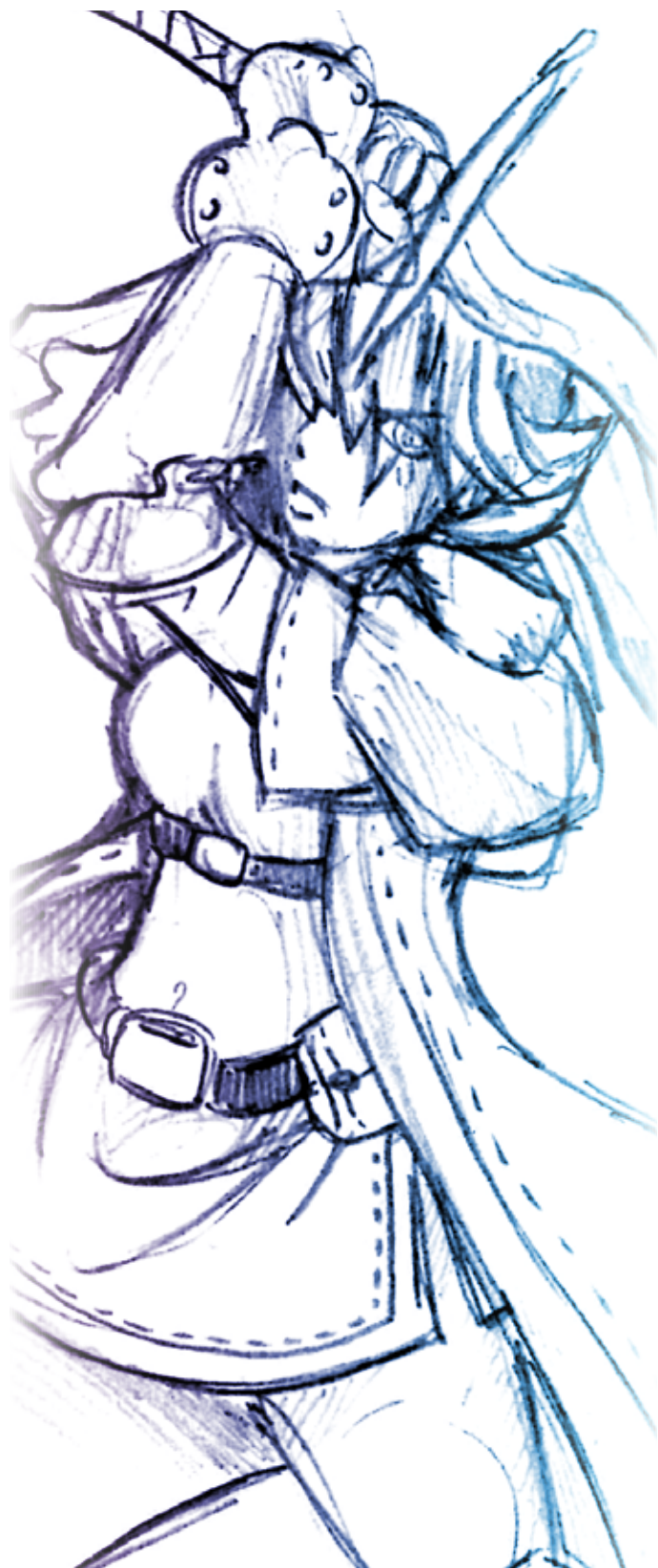
**-Alter:** Perdita 25%

**-Statistiche:** +FOR, +DES

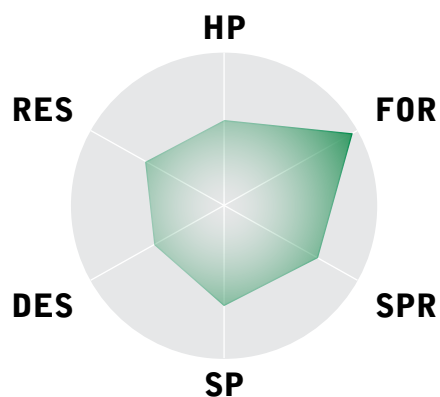
**-HIT:** 70%

# Guida ai Personaggi

## Martia Athena Chesterfield



- **Caratteristiche**



**Carica EX:** Attacco + Abilità

**Oltredominio:** HP

**Ruolo:** Attaccante fisico - Supporto

- **Info e Trivia**

**Data di Nascita:** 12 Marzo 2288

**Prima Comparsa:** Capitolo III

Nella prima stesura della trama definitiva di Theia, non era previsto che Seth potesse tornare con Martia. La sua presenza era stata pensata solo per aumentare la tensione nel rapporto tra Seth e Nadia. Successivamente è stata inserita la scelta di poter tornare con lei oppure no. Anche l'aspetto di Martia è cambiato nel corso dello sviluppo della storia. All'inizio, molti personaggi avevano i capelli scuri (*Nadia, Nion e perfino Ferion*) e per dare varietà al design dei personaggi è stato deciso di cambiarle il colore dei capelli.

## ● Abilità

Tipo	Abilità	Descrizione	Apprendimento
Attiva	Fides	Lv 1: Aumenta la resistenza a Buio del bersaglio Lv 2: Causa status Scudo Lv 3: Causa status Genesi	Lv 1: 160 AP Lv 2: 4500 AP Lv 3: 16500 AP
Attiva	Lenitiva	Lv 1: Ristora HP del bersaglio Lv 2: Maggiore quantità di HP ripristinati Lv 3: Maggiore quantità di HP ripristinati	Lv 1: 200 AP Lv 2: 5000 AP Lv 3: 13000 AP
Attiva	Lama Eroica	Lv 1: Causa ingenti danni ai nemici Rettili Lv 2: Efficace anche sulle Aberrazioni Lv 3: Efficace anche sulle Creature Magiche	Lv 1: 260 AP Lv 2: 5000 AP Lv 3: 16000 AP
Attiva	Benedizione	Lv 1: Rimuove ogni status malevolo (Escluso Esausto) Lv 2: Rimuove anche status Esausto Lv 3: Ripristina HP	Lv 1: 150 AP Lv 2: 3000 AP Lv 3: 18000 AP
Exceed	Lama del Creatore	Infligge danno in base a Forza e Resistenza	Abilità iniziale
Passiva	Luce di Rion	Scova oggetti nascosti nelle aree di esplorazione	Abilità iniziale
Passiva	Forza Spirituale	Le abilità curative di Martia dipendono da Forza	Abilità iniziale
Sostegno	Cacciatore	Infligge ingenti danni ai nemici Animali, Alati e Parassiti	Capitolo 11 (solo con Nadia romance path)
Sostegno	Sacralia	Infligge danni di elemento Luce ad un nemico	Capitolo 11 (solo con Martia romance path)

## ● Accessori Unici

Tipo	Nome	Descrizione	Come Ottenerlo
Protezione	Minerva	Aumenta Forza. Attiva lo status Irruenza ad inizio battaglia	Apriamo 200 forzieri e parliamo con Hawk nella sua casa
Protezione	Valkyrie	Aumenta Forza e Spirito. Incrementa del 50% i danni Exceed	Acquistabile tramite BP ad Arenathale

## ● Action Figure

Troveremo l'Action Figure di Martia assieme all'Atlas Voltaico, necessario per forgiare la sua arma finale. La troveremo nella Sala del Trono di Halderos nel Capitolo Finale.



# Guida ai Personaggi

## ● Armi

### FLAMBERGA



**Abilità Innata:**  
+50% danni ad Animali e Umanoidi

**Abilità Nascosta:**  
Nessuna

**Sinergie:**  
Nessuna

**-Bersaglio:** Singolo  
**-Alter:** Nessuno  
**-Statistiche:** +FOR, +DES  
**-HIT:** 100%

**Come ottenerla:**  
Arma iniziale di Martia quando perde il suo stato di Ospite.

#### Requisiti per il potenziamento:

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Scheggia Falun x5	Pietra Ambra x2	Acciaio x2	2500
3	Anima Falun x3	Anima Ambra x3	Atlas Puro x1	7000

### SANCTARIUM



**Abilità Innata:**  
Nessuna

**Abilità Nascosta:**

**Sigillare l'Oscurità:** 30% di causare status Sigillo e Caos con il comando Attacca.

**Sinergie:**

**Of.A.S. Valgus:** Bonus FOR

**Of.A.S. Vesper:** ??? (Dona un bonus a FOR e CRIT, ma ha il 4% di infliggere status Esausto a Martia ogni volta che si usa il comando Attacca. Il bonus a FOR è minore del bonus ottenuto da Valgus, ma il CRIT aumenta a 30%)

**-Bersaglio:** Singolo  
**-Alter:** Atrofia 40%  
**-Statistiche:** +FOR, +RES, +SPR  
**-HIT:** 90%

**Come ottenerla:**

Forgiabile tramite **Atlas Speciale "Splendente"**. Possiamo trovarlo dal Capitolo IX in un forziere della Prigione di Borgol. Quando è ancora in stato di ospite, Martia avrà quest'arma invece della Flamberga.

#### Requisiti per il potenziamento:

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Pietra Falun x2	Pietra Celadon x2	Pietra Indaco x1	2500
3	Anima Falun x3	Anima Celadon x3	Anima Indaco x3	7000

## MURASAME



**Abilità Innata:**  
+50% danni ai Golem

**Abilità Nascosta:**  
Nessuna

**Sinergie:**  
Nessuna

**-Bersaglio:** Singolo  
**-Alter:** Nessuno  
**-Statistiche:** +FOR, +CRIT  
**-HIT:** 90%

### Come ottenerla:

Forgiabile tramite **Atlas Speciale "Affilato"**. Lo troveremo in un forziere nel Deserto dell'Oblio.

### Requisiti per il potenziamento:

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Scheggia Falun x5	Pietra Falun x1	Acciaio x3	2500
3	Anima Falun x3	Diamante x3	Atlas Puro x1	7000

## GUARDIA ETERNA



**Abilità Innata:**  
5% di infliggere status Esausto con comando Attacca

**Abilità Nascosta:**

**Sete di Potere:** Aumenta gli XP ottenuti a fine battaglia, ma non otterrai Zenit

**Sinergie:**

**Of.A.S. Folgore:** Bonus DES e CRIT

**Of.A.S. Valgus:** Bonus DES e CRIT

**-Bersaglio:** Singolo  
**-Alter:** Esausto 25%  
**-Statistiche:** +FOR, +SPR  
**-HIT:** 90%

### Come ottenerla:

Forgiabile tramite **Atlas Speciale "Voltaico"**. Troveremo la spada rovinata di Horus durante il Capitolo Finale, nella Sala del Trono di Halderos. Esaminiamola per ottenere l'Atlas per poterla così forgiare di nuovo.

### Requisiti per il potenziamento:

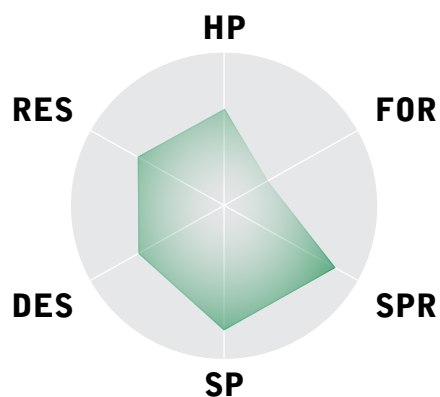
Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Pietra Falun x2	Scaglia Elettrica x6	Mithril x5	5000
3	Anima Falun x3	Scaglia Elettrica x9	Orihalcon Puro x1	10000

# Guida ai Personaggi

## Nion Alexander Risan



### ● Caratteristiche



**Carica EX:** Abilità

**Oltredominio:** XP

**Ruolo:** Supporto - Attaccante magico

### ● Info e Trivia

**Data di Nascita:** 22 Febbraio 2279

**Prima Comparsa:** Capitolo IV

La storia di Brandon Ferneth e della motivazione dei Serpenti Vermiglio nasce nel reboot Theia 2012. Nella prima versione, il capo dei Serpenti Vermiglio era sì un criminale, ma non in cerca di vendetta. Era semplicemente un avido uomo assetato di potere che voleva sfruttare i poteri dell'Orihalcon per conquistare Ariathale. Nigel Bureon, in questo caso, sarebbe stato solo un traditore. I Serpenti Vermiglio l'avrebbero corrotto pagandolo per rivelare loro i segreti sugli studi del cristallo rosso.

## ● Abilità

Tipo	Abilità	Descrizione	Apprendimento
Attiva	Spezzagravità	Lv 1: Riduce del 25% gli HP dei nemici (consuma 10% SP) Lv 2: Riduce del 50% gli HP dei nemici (consuma 20% SP) Lv 3: Riduce del 75% gli HP dei nemici (consuma 30% SP)	Lv 1: 190 AP Lv 2: 6000 AP Lv 3: 20000 AP
Attiva	Lenitiva	Lv 1: Ristora HP del bersaglio Lv 2: Maggiore quantità di HP ripristinati Lv 3: Maggiore quantità di HP ripristinati	Lv 1: 190 AP Lv 2: 4600 AP Lv 3: 12000 AP
Attiva	Vacuum	Lv 1: Causa danni di elemento Neutro ad un nemico Lv 2: Aumento del danno Lv 3: Aumento del danno	Lv 1: 200 AP Lv 2: 5000 AP Lv 3: 13000 AP
Attiva	Adrenalina	Lv 1: Causa status Carica Lv 2: Causa anche status Alacrità Lv 3: Causa anche status Impeto	Lv 1: 300 AP Lv 2: 6500 AP Lv 3: 22000 AP
Exceed	Altergrav	Infligge danno in base a Spirito	Abilità iniziale
Passiva	Informatica	È in grado di utilizzare computer e terminali	Abilità iniziale
Sostegno	Neutrolisi	Riduce la resistenza del nemico agli attacchi Neutri	Capitolo 11

## ● Accessori Unici

Tipo	Nome	Descrizione	Come Ottenerlo
Protezione	Expertia	Aumenta SPR. Aumenta gli AP ottenuti in battaglia.	Creato tramite Alchimia (Oggetto Unico)
Protezione	Risan di Kos	Aumenta SPR. Il comando Difendi rimuove ogni status malevolo inflitto a Nion.	Estremordalia - Stanza dei Tesori. Sono necessari almeno due Sigilli Omega per raggiungerlo

## ● Action Figure

Troveremo l'Action Figure di Nion assieme all'Atlas Opaco, necessario per forgiare la sua arma finale. Otterremo entrambi gli oggetti dopo aver assistito alla scena opzionale che sbloccheremo tornando alla Dimora Risan nel Capitolo Finale.



# Guida ai Personaggi

## ● Armi

### TITANIUM

**Abilità Innata:**

Nessuna

**Abilità Nascosta:**

Nessuna

**Sinergie:**

Nessuna

**Come ottenerla:**

Arma iniziale di Nion.

**Requisiti per il potenziamento:**

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Circuito x5	Ingranaggio x1	Scaglia Elettrica x5	2500
3	Anima Indaco x2	Parte Mech x2	Atlas Puro x1	7000

**-Bersaglio:** Singolo**-Alter:** Nessuno**-Statistiche:** +RES, +SPR**-HIT:** 100%

### GAUNTLET X

**Abilità Innata:**

Nessuna

**Abilità Nascosta:****Assimilazione Rapida:** Aumenta gli AP ottenuti a fine battaglia, ma non otterrai XP**Sinergie:**Attacca infligge uno status alterato in base all'**Of.A.S. attacco elementale** equipaggiato.**Of.A.S. Brand:** Perdita**Of.A.S. Folgore:** Blocco**Of.A.S. Glacier:** Lentezza**Of.A.S. Valgus:** Sfocatura**Of.A.S. Jord:** Caos**Of.A.S. Vesper:** Sconforto**Come ottenerla:**Forgiabile tramite **Atlas Speciale "Marmoreo"**. L'Atlas è in mano al Protocollo Difensivo, che ce lo darà dopo la battaglia contro di esso nel Capitolo XI.**Requisiti per il potenziamento:**

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Circuito x5	Ingranaggio x1	Pietra Celadon x1	2500
3	Anima Celadon x2	Parte Mech x2	Diamante x3	7000

**-Bersaglio:** Singolo**-Alter:** Rimozione status 100%**-Statistiche:** +SPR**-HIT:** 100%



## MARTYR ROSE



OF

GD

### Abilità Innata:

Nessuna

### Abilità Nascosta:

**Martirio:** Inizia lo scontro con status Perdita e Crisi ma ottiene dei bonus molto alti a SPR e RES.

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Perdita 40%

**-Statistiche:** +SPR

**-HIT:** 100%

### Sinergie:

**Of.A.S. Brand:** EX iniziale 20%

**Of.A.S. Folgore:** Bonus DES

**Of.A.S. Glacier:** Bonus SPR

**Of.A.S. Jord:** Bonus RES

**Of.A.S. Valgus:** Status Atrofia, Sconforto e Fragilità 20% con comando Attacca

**Of.A.S. Vesper:** Status Esausto 10% con comando Attacca

### Come ottenerla:

Forgiabile tramite **Atlas Speciale "Opaco"**. Lo otterremo dopo aver assistito alla scena opzionale che sbloccheremo tornando alla Dimora Risan nel Capitolo Finale.

### Requisiti per il potenziamento:

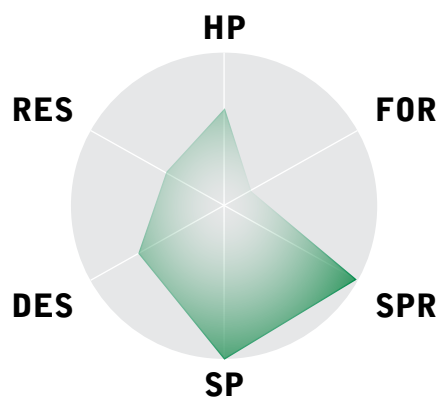
Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Scaglia Minerale x5	Ingranaggio x3	Mithril x4	5000
3	Scaglia Minerale x9	Parte Mech x3	Orihalcon Puro x1	10000

# Guida ai Personaggi

## Dael Alrai Sideris



### ● Caratteristiche



**Carica EX:** Abilità  
**Oltredominio:** SP  
**Ruolo:** Supporto

### ● Info e Trivia

**Data di Nascita:** 10 Agosto 2270  
**Prima Comparsa:** Capitolo X

Quando è stato creato il personaggio di Dael, si era deciso di farlo maschio. Inizialmente si trattava del fratello maggiore di Neval Sideris. Anche l'Aquila Senza Occhi è nata nell'ultima revisione del gioco. Nella prima versione, durante l'Eclissi Cremisi, Dael usò la Scissione dell'Anima ma senza possedere il corpo di uno sparviero arcano. L'anima di Dael si sarebbe spostata su Ariathale in cerca di un corpo da possedere e avrebbe trovato rifugio nel corpo di un gufo che avrebbe seguito Seth dall'inizio dell'avventura fino all'Occhio Siderale.

## ● Abilità

Tipo	Abilità	Descrizione	Apprendimento
Attiva	Floren	Lv 1: Ristora HP e causa status <b>Quiete</b> a tutti i personaggi Lv 2: Aumenta la quantità di HP curati e non causa <b>Quiete</b> Lv 3: Aumenta la quantità di HP curati	Lv 1: 225 Lv 2: 7000 Lv 3: 19500
Attiva	Aura Magica	Lv 1: Causa status <b>Focus</b> e <b>Crisi</b> Lv 2: Non causa più status <b>Crisi</b> Lv 3: Causa anche status <b>Meditazione</b>	Lv 1: 250 Lv 2: 6000 Lv 3: 20000
Attiva	Goccia Vitale	Lv 1: Ristora HP e rimuove status <b>Esausto</b> Lv 2: Aumenta la quantità di HP curati Lv 3: Aumenta la quantità di HP curati	Lv 1: 160 Lv 2: 4500 Lv 3: 15000
Attiva	Vampiria	Lv 1: Causa danni da <b>Buio</b> ad un nemico e assorbe HP Lv 2: Aumento del danno Lv 3: Aumento del danno e infligge status <b>Sconforto</b>	Lv 1: 150 Lv 2: 6000 Lv 3: 15000
Exceed	Eclissi Cerulea	Ristora completamente HP e SP del gruppo e rimuove ogni status (positivo o negativo)	Abilità iniziale
Passiva	Alchimia	Permette di usare gli oggetti alchemici	Abilità iniziale
Passiva	Sangue Theia	Può utilizzare i punti Orihalcon per curarsi	Abilità iniziale

## ● Accessori Unici

Tipo	Nome	Descrizione	Come Ottenerlo
Protezione	Anello Abyssal	Aumenta SPR. Aumenta gli XP ottenuti in battaglia.	Sconfiggi il Contratto "Mostro Abissale"
Protezione	Tiara di Eir	Aumenta SPR. Attiva lo status <b>Genesi</b> a tutto il gruppo all'inizio della battaglia.	Acquistabile tramite BP ad Arenathale

## ● Action Figure

Troveremo il forziere contenente l'Action Figure di Dael nell'Archivio Ancestrale. E' necessario completare il Glifo 4 per poterlo raggiungere.

# Guida ai Personaggi

## ● Armi

### MOEBIUS

**Abilità Innata:**

Nessuna

**Abilità Nascosta:**

**Ali del Vento:** Inizia lo scontro con status Alacrità

**Sinergie:**

Nessuna

**Come ottenerla:**

Arma iniziale di Dael.

**Requisiti per il potenziamento:**

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Pietra Indaco x2	Scaglia Radiosa x4	Acciaio x5	2500
3	Anima Indaco x3	Scaglia Radiosa x9	Diamante x5	7000



**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Sigillo 50%

**-Statistiche:** +SPR

**-HIT:** 100%

### PROMETHEUS

**Abilità Innata:**

Nessuna

**Abilità Nascosta:**

**Flusso Stellare:** Aumenta la quantità di Dominio acquisita con i comandi Attacco e Abilità.

**Sinergie:**

**Of.A.S. Jord:** muta il bonus di SPR in RES.

**Of.A.S. Folgore:** muta il bonus di SPR in DES.

**Of.A.S. Fa.L.C.O.:** ottieni il primo turno in battaglia.

**Of.A.S. Rezilo:** il comando Attacca rimuove gli status positivi del bersaglio.

**Come ottenerla:**

Forgiabile tramite **Atlas Speciale "Siderale"**. Troveremo il forziere contenente l'Atlas nell'Archivio Ancestrale. E' necessario completare il Glifo 4 per poterlo raggiungere.

**Requisiti per il potenziamento:**

Lv	Oggetto #1	Oggetto #2	Oggetto #3	Zenit
2	Pietra Celadon x2	Scaglia Corvina x4	Acciaio x5	5000
3	Anima Celadon x3	Scaglia Corvina x9	Orihalcon Puro x1	10000



**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Lentezza 30%

**-Statistiche:** +RES, +SPR

**-HIT:** 100%

# Personaggi Ospiti ed Extra

Come ci verrà accennato subito dopo aver ottenuto il primo personaggio in stato di Ospite, potremo sì personalizzare gli equipaggiamenti e usare le abilità del nuovo membro del gruppo, ma non ci sarà concesso usare AP per potenziare le sue abilità e non ci saranno nuove armi forgiabili da potergli equipaggiare. Durante il corso del Capitolo Finale, però, potremo recuperare i personaggi Ospiti che si sono uniti a noi nei capitoli precedenti ma essi perderanno il loro stato di Ospite e diventeranno Personaggi Extra. Un personaggio Extra massimizza la potenza della sua arma e delle sue abilità, diventando a tutti gli effetti un personaggio competitivo al pari dei 7 protagonisti di Theia. Nella tabella sottostante verrà spiegato come ottenere i personaggi Extra nel Capitolo Finale.

Personaggio	Extra
Alison	Estremordalia - Corridoi dell'Alba
Horus	Estremordalia - Corridoi del Meriggio
Nion	Estremordalia - Corridoi dell'Alba
Sophet	Estremordalia - Corridoi del Meriggio
Var Nell	Estremordalia - Corridoi del Meriggio
Grant	Estremordalia - Corridoi del Tramonto
Elvett	Completa la Missione Secondaria "Neo Corsair"
Gallian	Completa la Missione Secondaria "L'Equipaggio della Roland Wing"
Neval	Estremordalia - Corridoi del Tramonto
Mishra	Estremordalia - Corridoi del Tramonto
Nimrod	Completa la Missione Secondaria "Neo Corsair"
Demiya	Estremordalia - Corridoi dell'Alba

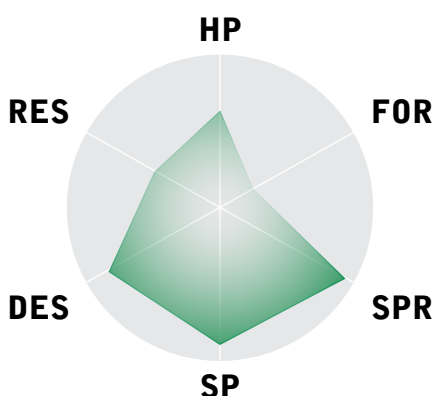


# Guida ai Personaggi

## Alison Vert-de-Gris



- **Caratteristiche**



**Carica EX:** Abilità

**Oltredominio:** AP

**Ruolo:** Supporto - Attaccante magico

- **Info e Trivia**

**Data di Nascita:** 1 Gennaio 2291

**Prima Comparsa:** Capitolo II

La morte di Alison è stata decisa solo durante lo sviluppo di Theia 2012. Inizialmente, la giovane exil era stata concepita come personaggio definitivo che avrebbe seguito Seth e compagni fino alla fine della vicenda. La decisione di farla uscire di scena ha evitato che diventasse una cosiddetta "macchietta" perché, secondo gli eventi scritti nella trama, Alison non avrebbe avuto più spazio nella vicenda dopo il litigio con Seth. La sua morte e il suo successivo ritorno nei panni di Vier le hanno dato un rilievo maggiore all'interno della storia. Il design di Vier è ispirato a Zero della serie Megaman Zero targata Capcom.

- **Action Figure**

Otterremo l'Action Figure del personaggio si otterrà sbloccando il personaggio stesso.

## ● Abilità

Tipo	Abilità	Descrizione
Attiva	Marjet	Ospite: (Lv1) Causa danni da Acqua ad un nemico Extra: (Lv3) Causa danni da Acqua e status Sconforto ad un nemico
Attiva	Getto d'Acqua	Ospite: (Lv1) Riduce resistenza all'elemento Aria Extra: (Lv3) Riduce RES, SPR e resistenza all'elemento Aria
Attiva	Rallegrare	Ospite: (Lv1) Causa status Meditazione al gruppo (80% HIT) Extra: (Lv3) Causa status Meditazione e Alacrità al gruppo (100% HIT)
Attiva	Lenipioggia	Extra: (Lv3) Rimuove ogni status malevolo del gruppo
Exceed	Moby Rick	Infligge danno in base a Spirito e Destrezza
Passiva	Euforia	Inizia i combattimenti con la Barra Exceed carica al 20%

## ● Accessori Unici

Tipo	Nome	Descrizione	Come Ottenerlo
Protezione	Veste Oceanica	Aumenta Resistenza e Spirito. Protezione 90% da ogni status negativo	Creato tramite Alchimia (Oggetto Unico)
Gd.A.S.	Neptune	Aumenta Spirito e Destrezza, dona resistenza a elemento Acqua, AutoMeditazione	Estremordalia - Stanza dei Tesori

## ● Arma

### NAUTILUS



#### OSPITE

##### Abilità Innata:

Nessuna

##### Abilità Nascosta:

Nessuna

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Nessuno

**-Statistiche:** +SPR

**-HIT:** 100%

##### Sinergie:

Nessuna

#### EXTRA

##### Abilità Innata:

Nessuna

##### Abilità Nascosta:

Nessuna

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Nessuno

**-Statistiche:** +SPR

**-HIT:** 100%

##### Sinergie:

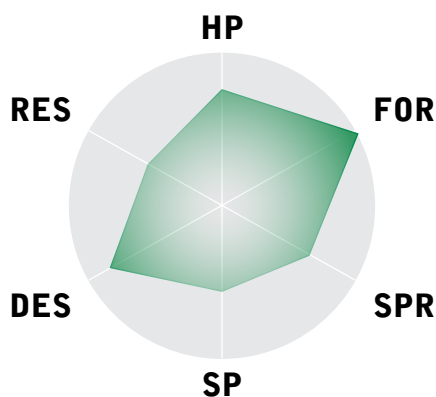
**Gd.A.S. Neptune:** AutoScudo, AutoFocus, AutoAlacrità.

# Guida ai Personaggi

## Horus Caine



- **Caratteristiche**



**Carica EX:** Attacco + Abilità

**Oltredominio:** XP

**Ruolo:** Attaccante fisico

- **Info e Trivia**

**Data di Nascita:** 12 Luglio 2282

**Prima Comparsa:** Capitolo II

Horus è il primo soggetto della serie Zahl, ma non è sempre stato così. Il fatto che Horus sia in realtà un cyborg riportato in vita dalla tecnologia è stato deciso poco prima del rilascio della Demo, risalente all'estate 2013. Nella prima versione Horus aveva semplicemente perso l'occhio nello scontro con Seth senza nessuna controindicazione durante le cure. Insieme alla decisione di trasformarlo in una sorta di "tecnozombie", è nata anche Iseldra, la ragazza incaricata di prendersi cura di lui che successivamente diventerà la sua compagna.

- **Action Figure**

Otterremo l'Action Figure del personaggio si otterrà sbloccando il personaggio stesso.

## ● Abilità

Tipo	Abilità	Descrizione
Attiva	Vanlightning	Ospite: (Lv3) Causa danni da Aria ad un nemico Extra: (Lv4) Causa danni da Aria e status Blocco ad un nemico
Attiva	Carica	Ospite: (Lv2) Causa status Alacrità, Irruenza ad Horus Extra: (Lv3) Causa status Alacrità, Irruenza e Impeto ad Horus
Attiva	Riparazione	Extra: (Lv3) Ristora HP di Horus
Exceed	Saetta Scarlatta	Infligge danno in base a Forza e Spirito
Passiva	Maestria di Spada	Aumenta CRIT da 5% a 10%

## ● Accessori Unici

Tipo	Nome	Descrizione	Come Ottenerlo
Protezione	Armatura di Ra	Aumenta FOR e RES. Aumenta la resistenza a Luce e Aria. AutoGenesi.	Creato tramite Alchimia (Oggetto Unico)

## ● Arma

### GUARDIA ETERNA



#### OSPITE

##### Abilità Innata:

5% status Esausto su Attacco

##### Abilità Nascosta:

**Scatto Fulmineo:** +SPR, +DES

**-Bersaglio:** Singolo  
**-Alter:** Atrofia 30%  
**-Statistiche:** +FOR, +SPR  
**-HIT:** 100%

##### Sinergie:

Nessuna

#### EXTRA

##### Abilità Innata:

5% status Esausto su Attacco

##### Abilità Nascosta:

**Scatto Fulmineo:** +SPR, +DES

**-Bersaglio:** Singolo  
**-Alter:** Atrofia 30%  
**-Statistiche:** +FOR, +SPR  
**-HIT:** 100%

##### Sinergie:

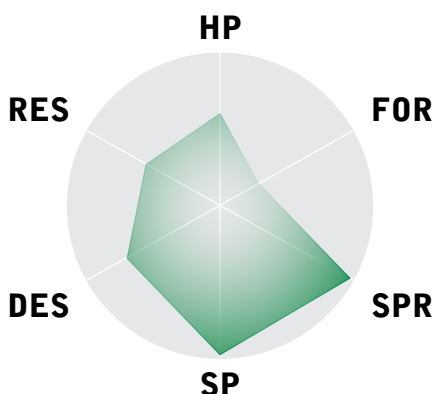
Nessuna

# Guida ai Personaggi

## Nion Alexander Risan (Capitolo 4-6)



- **Caratteristiche**



**Carica EX:** Abilità

**Oltredominio:** SP

**Ruolo:** Supporto

- **Info e Trivia**

**Data di Nascita:** 22 Febbraio 2279

**Prima Comparsa:** Capitolo IV

Nion era destinato ad avere una storia tragica, ma in maniera più moderata. La perdita del braccio, gli esperimenti sulla moglie e la conseguente perdita del figlio sono tutti avvenimenti decisi nel reboot Theia 2012. Nella prima versione, Nion perde tutto il suo patrimonio, ma sua moglie non è incinta e viene uccisa accidentalmente durante l'attacco dei Serpenti Vermiglio. Nella prima versione del gioco, Nion rimane con il gruppo fin da quando si unisce ad esso, non viene trasportato dai Maverick da Ferion ed Elvett non gli procura un braccio meccanico.

- **Action Figure**

Otterremo l'Action Figure del personaggio si otterrà sbloccando il personaggio stesso.



## ● Abilità

Tipo	Abilità	Descrizione
Attiva	Lenitiva	Ospite: (Lv1) Ristora HP del bersaglio Extra: (Lv3) Ristora HP del bersaglio
Attiva	Vacuum	Ospite: (Lv1) Causa danni di elemento Neutro ad un nemico Extra: (Lv3) Causa danni di elemento Neutro ad un nemico
Attiva	Rianimare	Ospite: (Lv2) Ristora HP e rimuove status Esausto di un alleato Extra: (Lv3) Ristora HP e rimuove status Esausto di un alleato
Exceed	Risan Health 2.0	Causa gli status Carica, Impeto, Alacrità, Genesi e Meditazione
Passiva	Immunità	Immunità agli status Blocco, Perdita e Sigillo

## ● Accessori Unici

Tipo	Nome	Descrizione	Come Ottenerlo
Protezione	Cappa Regale	Aumenta RES e SPR. Resistenza agli status 60%	Creato tramite Alchimia (Oggetto Unico)

## ● Arma

### IGNITER



#### OSPITE

##### Abilità Innata:

Nessuna

##### Abilità Nascosta:

Nessuna

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Nessuno

**-Statistiche:** +SPR

**-HIT:** 100%

##### Sinergie:

Nessuna

#### EXTRA

##### Abilità Innata:

Nessuna

##### Abilità Nascosta:

Nessuna

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Nessuno

**-Statistiche:** +SPR

**-HIT:** 100%

##### Sinergie:

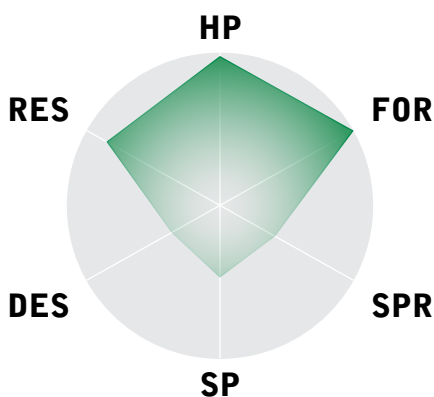
Nessuna

# Guida ai Personaggi

## Varneleon / Var Nell del Clan dei Garuda



- **Caratteristiche**



**Carica EX:** Attacco + Difendi

**Oltredominio:** HP

**Ruolo:** Attaccante fisico - Difensore

- **Info e Trivia**

**Data di Nascita:** 13 Luglio 2280

**Prima Comparsa:** Capitolo V

Var Nell è nato all'inizio di Theia 2012.

Nella vecchia versione il suo nome era Gerald ed era un essere umano invidioso delle capacità di Seth. Era stato concepito come personaggio non giocante poco rilevante che sarebbe stato accidentalmente ucciso da Seth e Ferion durante la fuga da Mystia nel 7° Capitolo del gioco.

- **Action Figure**

Otterremo l'Action Figure del personaggio si otterrà sbloccando il personaggio stesso.

## ● Abilità

Tipo	Abilità	Descrizione
Attiva	Vanblaze	Ospite: (Lv2) Infligge danno di elemento Fuoco e status Caos Extra: (Lv3) Infligge danno di elemento Fuoco e status Atrofia
Attiva	Collera	Ospite: (Lv2) Causa status Carica e Alacrità su Var Nell Extra: (Lv3) Causa status Irruenza, Carica e Alacrità su Var Nell
Exceed	Sisma Atomico	Infligge danno in base a Forza
Passiva	Tempra Varzan	Il comando Difesa ripristina più HP

## ● Accessori Unici

Tipo	Nome	Descrizione	Come Ottenerlo
Protezione	Corazza dell'Ade	Aumenta Forza. Resistenza 90% ad ogni status	Estremordalia - Stanza dei Tesori
Of.A.S.	Efesto	Aumenta Resistenza, aumenta resistenza a Fuoco e Terra, AutoImpeto	Estremordalia - Stanza dei Tesori

## ● Arma

### MEPHISTO



OF  
GD

#### OSPITE

##### Abilità Innata:

Nessuna

##### Abilità Nascosta:

**Devastazione Assoluta:** 40% di infliggere status Perdita e Fragilità con il comando Attacca.

**-Bersaglio:** Singolo  
**-Alter:** Furia 40%  
**-Statistiche:** +FOR, -DES  
**-HIT:** 90%

##### Sinergie:

**Of.A.S. Brand:** Bonus FOR  
**Of.A.S. Fa.L.C.O. BETA:** 70% HIT

#### EXTRA

##### Abilità Innata:

Nessuna

##### Abilità Nascosta:

**Devastazione Assoluta:** 40% di infliggere status Perdita e Fragilità con il comando Attacca.

**-Bersaglio:** Singolo  
**-Alter:** Furia 40%  
**-Statistiche:** +FOR, -DES  
**-HIT:** 90%

##### Sinergie:

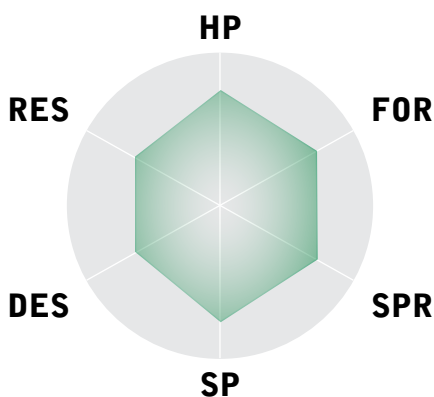
**Of.A.S. Brand:** Bonus FOR  
**Of.A.S. Fa.L.C.O. BETA:** 70% HIT  
**Of.A.S. Efesto:** AutoIrruenza, AutoScudo, AutoFocus, AutoAlacrità

# Guida ai Personaggi

## Sophet Revanay



- **Caratteristiche**



**Carica EX:** Attacco + Abilità

**Oltredominio:** AP

**Ruolo:** Attaccante fisico

- **Info e Trivia**

**Data di Nascita:** 10 Agosto 2282

**Prima Comparsa:** Capitolo V

Sophet era stata concepita come personaggio non giocante che giungeva a Roalie per salvare i protagonisti dall'attacco dei Serpenti Vermiglio. Non era previsto che sarebbe stata lei a togliere la vita ad Alison. Anche il suo aspetto è cambiato con Theia 2012. Sophet era una exil dai capelli rosso fuoco e portava un paio d'occhiali da vista.

- **Action Figure**

Otterremo l'Action Figure del personaggio si otterrà sbloccando il personaggio stesso.

## ● Abilità

Tipo	Abilità	Descrizione
Attiva	Vancold	Ospite: (Lv2) Infligge danno di elemento Acqua e status Lentezza Extra: (Lv3) Infligge danno di elemento Acqua e status Lentezza
Attiva	Colpo Mirato	Ospite: (Lv2) Infligge danno Neutro e status Blocco ad un nemico Extra: (Lv3) Infligge danno Neutro e status Blocco ad un nemico, ignora RES
Attiva	Rosa di Piombo	Ospite: (Lv1) Infligge danno Neutro a tutti i nemici Extra: (Lv3) Infligge danno Neutro a tutti i nemici
Exceed	Demonio Glaciale	Infligge danno in base a Forza e Spirito
Passiva	Mira Infallibile	100% HIT e immunità a status Sfocatura

## ● Accessori Unici

Tipo	Nome	Descrizione	Come Ottenerlo
Protezione	Viola	Aumenta Forza e Spirito, aumenta resistenza all'elemento Acqua, AutoAlacrità	Visita la tomba di Alison al Cimitero di Ismail
Gd.A.S.	Hibernum	AutoGenesi, AutoImpeto, AutoCarica	Estremordalia - Stanza dei Tesori

## ● Arma

### ATLAS REMINGTON



#### OSPITE

**Abilità Innata:**  
+50% danni agli Umanoidi  
**Abilità Nascosta:**  
Nessuna

**-Bersaglio:** Singolo  
**-Alter:** Nessuno  
**-Statistiche:** +FOR, +RES  
**-HIT:** 100%

**Sinergie:**  
Nessuna

#### EXTRA

**Abilità Innata:**  
+50% danni agli Umanoidi  
**Abilità Nascosta:**  
Nessuna

**-Bersaglio:** Singolo  
**-Alter:** Nessuno  
**-Statistiche:** +FOR, +RES  
**-HIT:** 100%

**Sinergie:**  
**Gd.A.S. Hibernum:** AutoIrruenza, AutoScudo, AutoFocus

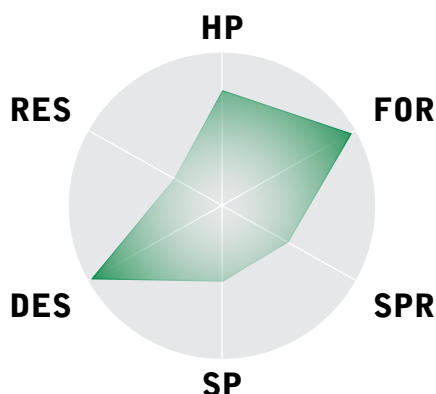


# Guida ai Personaggi

## Grant Elenium



- **Caratteristiche**



**Carica EX:** Attacco

**Oltredominio:** Zenit

**Ruolo:** Attaccante fisico + Supporto

- **Info e Trivia**

**Data di Nascita:** 1 Settembre 2268

**Prima Comparsa:** Capitolo V

Come molti altri personaggi, Grant è nato con Theia 2012. Nella vecchia versione, Lademis non aveva un tutore e non era controllato mentalmente da nessuno. Semplicemente Mishra viveva all'interno del suo corpo e si sarebbe manifestato fisicamente solo dopo aver posizionato le Catalyth.

- **Action Figure**

Otterremo l'Action Figure del personaggio si otterrà sbloccando il personaggio stesso.

## ● Abilità

Tipo	Abilità	Descrizione
Attiva	Falciavene	Ospite: (Lv2) Infligge danno di elemento Neutro e status Perdita Extra: (Lv3) Infligge danno di elemento Neutro e status Perdita
Attiva	Medicare	Ospite: (Lv1) Ristora HP a tutto il gruppo Extra: (Lv3) Ristora HP a tutto il gruppo
Attiva	Danza di Spade	Ospite / Extra: (Lv3) Attiva la posa della Danza di Spade (Doppio attacco, rigenerazione HP)
Exceed	Vortice dell'Oblio	Alta percentuale di uccidere il nemico all'istante
Passiva	Dominio	100% HIT e immunità a status Sfocatura
Passiva	Sangue Theia	Può utilizzare i punti Orihalcon per curarsi (Solo in stato Extra)

## ● Accessori Unici

Tipo	Nome	Descrizione	Come Ottenerlo
Protezione	Lupo d'Ebano	Aumenta Forza, Resistenza e Spirito, aumenta resistenza ad ogni elemento	Estremordalia - Stanza dei Tesori

## ● Arma

### ALTILLIAN



#### OSPITE

**Abilità Innata:**

Nessuna

**Abilità Nascosta:**

Nessuna

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Nessuno

**-Statistiche:** +FOR, +DES

**-HIT:** 100%

**Sinergie:**

**Protezione Lupo d'Ebano:** AutoIrruenza, AutoScudo, AutoFocus, AutoAlacrità, AutoCarica

#### EXTRA

**Abilità Innata:**

Nessuna

**Abilità Nascosta:**

Nessuna

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Nessuno

**-Statistiche:** +FOR, +DES

**-HIT:** 100%

**Sinergie:**

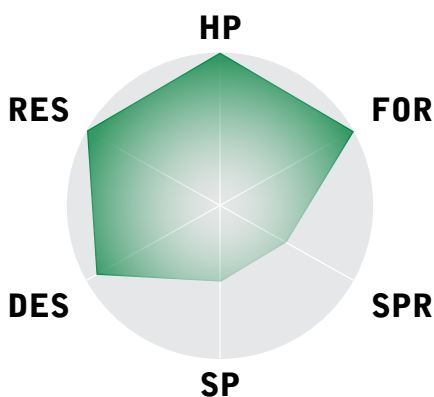
**Protezione Lupo d'Ebano:** AutoIrruenza, AutoScudo, AutoFocus, AutoAlacrità, AutoCarica

# Guida ai Personaggi

## Neval Ras Algheti Sideris



- **Caratteristiche**



**Carica EX:** Attacco + Abilità + Difesa

**Oltredominio:** HP

**Ruolo:** Attaccante fisico + Difensore

- **Info e Trivia**

**Data di Nascita:** 27 Febbraio 2255

**Prima Comparsa:** Capitolo X

L'età di Neval è cambiata durante il corso della stesura della trama. Inizialmente, sia lui che Mishra non avevano più di 20 anni al tempo dell'Eclissi Cremisi. Il fatto che un ragazzo di 20 anni fosse il generale dell'esercito altilliano però non è molto credibile, perciò Neval è stato invecchiato, rendendolo un personaggio più adulto e maturo.

- **Action Figure**

Otterremo l'Action Figure del personaggio si otterrà sbloccando il personaggio stesso.

## ● Abilità

Tipo	Abilità	Descrizione
Attiva	Vendetta	Ospite / Extra: (Lv3) Infligge danno pari alla differenza tra HP e MaxHP di Neval a tutti i nemici
Attiva	Sacrificio	Ospite / Extra: (Lv3) Riduce i propri HP per danneggiare i nemici
Exceed	Tempesta di Spade	Infligge danno in base a Forza e Resistenza
Passiva	Conquistatore	Aumenta del 50% il Dominio ottenuto in combattimento
Passiva	Sangue Theia	Può utilizzare i punti Orihalcon per curarsi

## ● Accessori Unici

Tipo	Nome	Descrizione	Come Ottenerlo
Protezione	Leone d'Oro	Aumenta Resistenza, aumenta resistenza a Fuoco, protezione da Apatia 70%	Equipaggiamento iniziale
Protezione	Leone di Platino	Aumenta Forza, Resistenza e Spirito, aumenta resistenza ad ogni elemento	Estremordalia - Stanza dei Tesori

## ● Arma

### NEMEO



#### OSPITE

**Abilità Innata:**

Nessuna

**Abilità Nascosta:**

Nessuna

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Nessuno

**-Statistiche:** +FOR, +RES, +DES

**-HIT:** 100%

**Sinergie:**

**Protezione Leone di Platino:** AutoIr-ruenza, AutoScudo, AutoFocus, AutoAlacrità, AutoImpeto

#### EXTRA

**Abilità Innata:**

Nessuna

**Abilità Nascosta:**

Nessuna

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Nessuno

**-Statistiche:** +FOR, +RES, +DES

**-HIT:** 100%

**Sinergie:**

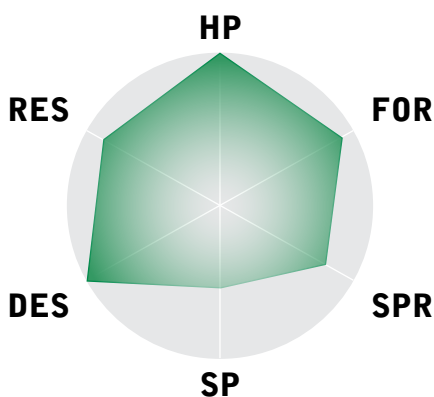
**Protezione Leone di Platino:** AutoIr-ruenza, AutoScudo, AutoFocus, AutoAlacrità, AutoImpeto

# Guida ai Personaggi

## Mishra Algol Elenium



- **Caratteristiche**



**Carica EX:** Attacco + Abilità + Difesa

**Oltredominio:** XP

**Ruolo:** Attaccante fisico + Supporto

- **Info e Trivia**

**Data di Nascita:** 1 Settembre 2268

**Prima Comparsa:** Capitolo X

Nella prima stesura della trama, Mishra si sarebbe manifestato solo nell'ultimo capitolo uscendo fuori dal corpo di Lademis. La figura di Grant non sarebbe mai comparsa all'interno del gioco, ma Lademis avrebbe agito spinto dalla coscienza di Mishra che albergava all'interno del suo corpo. Alla fine del gioco, Mishra sarebbe uscito allo scoperto mantenendo il corpo giovane che aveva al tempo dell'Eclissi Cremisi.

- **Action Figure**

Otterremo l'Action Figure del personaggio si otterrà sbloccando il personaggio stesso.



## ● Abilità

Tipo	Abilità	Descrizione
Attiva	Falciavene	Ospite / Extra: (Lv3) Infligge danno di elemento Neutro e status Perdita
Attiva	Medicare	Ospite / Extra: (Lv3) Ristora HP a tutto il gruppo
Attiva	Focus	Ospite / Extra: (Lv3) Causa status Alacrità e Quiete su Mishra
Exceed	Lama Fantasma	Infligge danno in base a Forza
Passiva	Indole Bellica	Inizia i combattimenti con status Irruenza e Impeto
Passiva	Sangue Theia	Può utilizzare i punti Orihalcon per curarsi

## ● Accessori Unici

Tipo	Nome	Descrizione	Come Ottenerlo
Protezione	Lupo d'Onice	Aumenta Forza, Resistenza e Spirito, aumenta resistenza ad ogni elemento	Estremordalia - Stanza dei Tesori

## ● Arma

### ALTILLIAN



#### OSPITE

**Abilità Innata:**

Nessuna

**Abilità Nascosta:**

Nessuna

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Nessuno

**-Statistiche:** +FOR, +DES

**-HIT:** 100%

**Sinergie:**

**Protezione Lupo d'Onice:** AutoIrruenza, AutoScudo, AutoFocus, AutoAlacrità, AutoCarica

#### EXTRA

**Abilità Innata:**

Nessuna

**Abilità Nascosta:**

Nessuna

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Nessuno

**-Statistiche:** +FOR, +DES

**-HIT:** 100%

**Sinergie:**

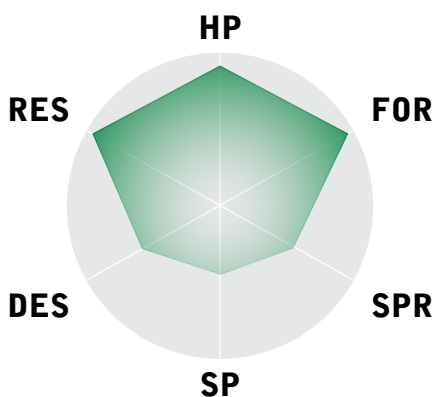
**Protezione Lupo d'Onice:** AutoIrruenza, AutoScudo, AutoFocus, AutoAlacrità, AutoCarica

# Guida ai Personaggi

## Nimrod / Jeantheore Merzen



- **Caratteristiche**



**Carica EX:** Abilità + Difesa

**Oltredominio:** Zenit

**Ruolo:** Attaccante fisico

- **Info e Trivia**

**Data di Nascita:** 14 Aprile 2165

**Prima Comparsa:** Capitolo XI

Jeantheore Merzen è colui che ha proposto e firmato il Trattato di Halderos, ma non sarebbe mai comparso all'interno del gioco. Nimrod è stato aggiunto nel reboot Theia 2012 appunto per far ricomparire questo importante personaggio di Ariathale. La parentela con Elvett e Demiya è stata decisa in un secondo momento.

- **Action Figure**

Otterremo l'Action Figure del personaggio si otterrà sbloccando il personaggio stesso.

## ● Abilità

Tipo	Abilità	Descrizione
Attiva	Anticarro	Ospite / Extra: (Lv3) Infigge ingenti danni ai nemici Golem
Attiva	Rosa di Piombo	Ospite / Extra: (Lv3) Infigge danno Neutro a tutti i nemici
Exceed	Cannone di Luce	Infigge danno in base a Forza
Passiva	Sangue Artificiale	Immunità a Perdita, Furia, Caos e Crisi

## ● Accessori Unici

Tipo	Nome	Descrizione	Come Ottenerlo
Protezione	Atlacardigan	Aumenta Difesa e Destrezza, aumenta resistenza all'elemento Buio, AutoIrruenza	Acquistabile tramite BP ad Arenathale

## ● Arma

### ULTIM-4X2



#### OSPITE

##### Abilità Innata:

Nessuna

##### Abilità Nascosta:

**Bruciapelo:** +CRIT, 70% HIT

**-Bersaglio:** Singolo  
**-Alter:** Fragilità 50%  
**-Statistiche:** +FOR, +RES  
**-HIT:** 85%

##### Sinergie:

**Of.A.S. Fa.L.C.O. BETA:** Attacco Globale, 75% HIT

#### EXTRA

##### Abilità Innata:

Nessuna

##### Abilità Nascosta:

**Bruciapelo:** +CRIT, 70% HIT

**-Bersaglio:** Singolo  
**-Alter:** Fragilità 50%  
**-Statistiche:** +FOR, +RES  
**-HIT:** 85%

##### Sinergie:

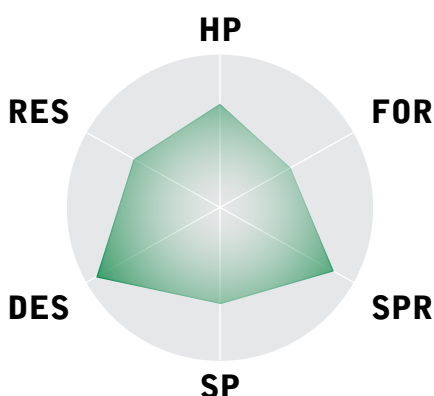
**Of.A.S. Fa.L.C.O. BETA:** Attacco Globale, 75% HIT

# Guida ai Personaggi

## Elvett Axat



- **Caratteristiche**



**Carica EX:** Abilità + Oggetti

**Oltredominio:** Zenit

**Ruolo:** Supporto + Sabotatore + Attaccante fisico

- **Info e Trivia**

**Data di Nascita:** 1 Aprile 2284

**Prima Comparsa:** Capitolo VIII

Elvett è nata dopo il rilascio della demo, nell'estate 2013. E' stata in un certo senso "inserita forzatamente" nel gioco per motivi di gameplay: nessun personaggio fino a quel momento poteva usare l'Alchimia al di fuori di Dael, che sarebbe arrivata solo nell'ultimo capitolo. Inoltre, senza Elvett, in molte sezioni di gioco nei capitoli 8 e 9 avremmo avuto troppi slot dei personaggi non occupati.

- **Action Figure**

Otterremo l'Action Figure del personaggio si otterrà sbloccando il personaggio stesso.

## ● Abilità

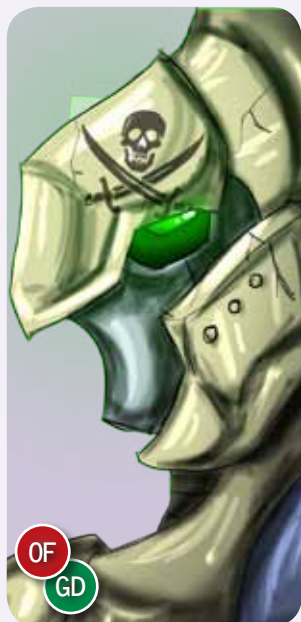
Tipo	Abilità	Descrizione
Attiva	Riparare	Ospite: (Lv2) Recupera una piccola parte di HP su Elvett Extra: (Lv3) Recupera una piccola parte di HP e causa status Genesi su Elvett
Attiva	Gatling	Ospite: (Lv2) Infligge danno Neutro a tutti i nemici Extra: (Lv3) Infligge danno Neutro a tutti i nemici
Attiva	Laser	Ospite / Extra: (Lv3) Infligge danno di elemento Fuoco ignorando RES nemica
Attiva	Overclock	Ospite: (Lv1) Causa status Perdita e Alacrità su Elvett Extra: (Lv3) Causa status Meditazione e Alacrità su Elvett
Exceed	Arsenal Protocol	Infligge danno in base a Forza, Resistenza, Spirito e Destrezza
Passiva	Alchimia	Permette di usare gli oggetti alchemici

## ● Accessori Unici

Tipo	Nome	Descrizione	Come Ottenerlo
Protezione	Occhiali Tech	Aumenta Forza e Spirito, resistenza agli status 75%	Acquistabile tramite BP ad Arenathale

## ● Arma

### NOVA / NEO CORSAIR



#### OSPITE

##### Abilità Innata:

Nessuna

##### Abilità Nascosta:

**Salva di Piombo:** +FOR, Attacco Globale

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Caos 30%

**-Statistiche:** +FOR, +SPR, +DES

**-HIT:** 90%

##### Sinergie:

**Of.A.S. attacco elementale:** Bonus FOR

#### EXTRA

##### Abilità Innata:

Nessuna

##### Abilità Nascosta:

**Salva di Piombo:** +FOR, Attacco Globale

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Caos 30%

**-Statistiche:** +FOR, +SPR, +DES

**-HIT:** 90%

##### Sinergie:

**Of.A.S. attacco elementale:** Bonus FOR

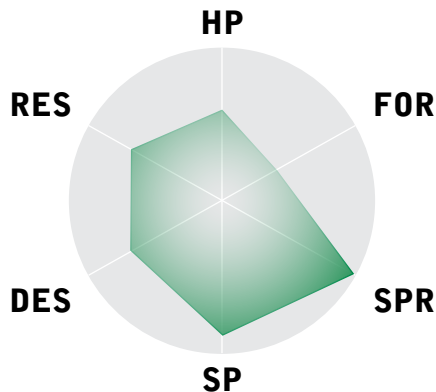


# Guida ai Personaggi

## Gallian Vert-de-Gris



- **Caratteristiche**



**Carica EX:** Abilità

**Oltredominio:** Zenit

**Ruolo:** Supporto + Sabotatore + Attaccante magico

- **Info e Trivia**

**Data di Nascita:** 15 Ottobre 2260

**Prima Comparsa:** Capitolo II

La decisione di rendere Gallian un personaggio giocabile dopo il Capitolo 8 è stata presa durante lo sviluppo del gioco. In una prima stesura della trama del gioco la morte di Alison non era prevista e quindi Gallian non aveva motivo di essere catturato. In una prima stesura della trama del gioco la morte di Alison non era prevista e quindi Gallian non aveva motivo di essere catturato. Nonostante Seth fosse ricercato, Gallian voleva comunque fidarsi di lui e di sua figlia, rendendolo un alleato segreto dei protagonisti. Sarebbe stato Gallian ad aiutare Seth a tornare a Reyel per raggiungere l'Occhio Siderale. La cattura da parte dei Serpenti Vermiglio, l'inserimento del Genesis e la morte della figlia hanno dato più spessore a Gallian, facendolo poi diventare un personaggio giocabile.

- **Action Figure**

Otterremo l'Action Figure del personaggio si otterrà sbloccando il personaggio stesso.

## ● Abilità

Tipo	Abilità	Descrizione
Attiva	Ori-Marjet	Ospite: (Lv2) Causa danni da Acqua e Buio ad un nemico Extra: (Lv3) Causa danni da Acqua e Buio ad un nemico
Attiva	Fusione	Ospite / Extra: (Lv3) Riduce resistenza agli elementi Fuoco, Aria e Luce ,65% HIT
Attiva	Aura Rossa	Ospite / Extra: (Lv3) Causa status Meditazione e Focus al gruppo, 65% HIT
Attiva	Caos Genetico	Ospite / Extra: (Lv?) Emana energia caotica scatenando effetti casuali. Gli effetti possibili sono i seguenti: - Danneggia i nemici o gli alleati con danno pari allo Spirito di Gallian - Rigenera gli HP dei nemici o del gruppo del valore pari allo Spirito di Gallian - Azzera gli SP del gruppo, ma porta la Barra Dominio a Lv3
Exceed	Vortice d'Essenza	Causa status Genesi, Carica e Scudo al gruppo
Passiva	DNA Instabile	Inizia il combattimento con uno status casuale
Sostegno	Ricordo di Lei	Causa status Genesi e dona un bonus di 100 punti a RES e SPR a Gallian

## ● Accessori Unici

Tipo	Nome	Descrizione	Come Ottenerlo
Protezione	Azabache	Aumenta Resistenza e Spirito, resistenza agli status 60%	Completa la Missione "L'Equipaggio della Roland Wing"

## ● Arma

### GENESIS



#### OSPITE

##### Abilità Innata:

Nessuna

##### Abilità Nascosta:

**Alterazione Genetica Consapevole:**  
L'Abilità passiva DNA Instabile di Gallian attiva solo status positivi a inizio battaglia.

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Caos 30%

**-Statistiche:** +RES

**-HIT:** 100%

##### Sinergie:

**Of.A.S. attacco elementale:** muta il bonus di RES in SPR

#### EXTRA

##### Abilità Innata:

Nessuna

##### Abilità Nascosta:

**Alterazione Genetica Consapevole:**  
L'Abilità passiva DNA Instabile di Gallian attiva solo status positivi a inizio battaglia.

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Caos 30%

**-Statistiche:** +RES

**-HIT:** 100%

##### Sinergie:

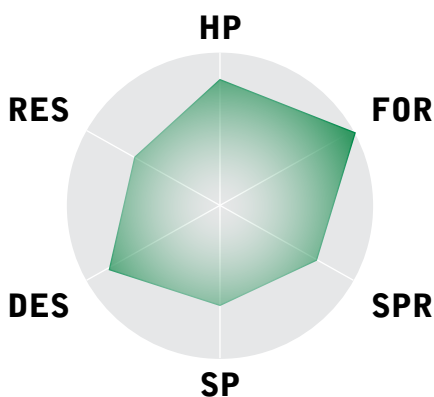
**Of.A.S. attacco elementale:** muta il bonus di RES in SPR

# Guida ai Personaggi

## Demiya Axat



- **Caratteristiche**



**Carica EX:** Attacco

**Oltredominio:** Zenit

**Ruolo:** Attaccante Fisico

- **Info e Trivia**

**Data di Nascita:** 16 Novembre 2278

**Prima Comparsa:** Capitolo V

Il primo nome di Demiya era Demi. Demi era un vashnar maschio, famoso elemento dei Maverick e tutore di Ferion. La storia di Demiya è rimasta più o meno invariata, ma il suo background è stato stravolto completamente.

- **Action Figure**

Otterremo l'Action Figure del personaggio si otterrà sbloccando il personaggio stesso.

## ● Abilità

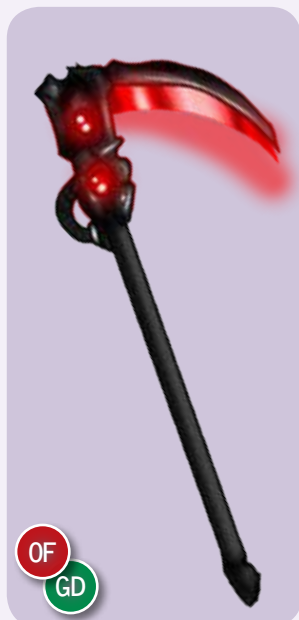
Tipo	Abilità	Descrizione
Attiva	Squarcio d'Ira	Extra: (Lv3) Causa ingenti danni neutri, Hit 75%
Attiva	Maledizione	Extra: (Lv3) Infigge status Perdita e Fragilità ad un nemico
Attiva	Falce Nefasta	Extra: (Lv3) Infigge danni di elemento Buio ad un nemico
Attiva	Assassinio	Extra: (Lv3) Infigge ingenti danni agli Umanoidi
Exceed	Flusso Malefico	Infigge danno in base a Forza e Destrezza
Passiva	Orgoglio	Non recupera HP con il comando Difendi
Passiva	Sangue Theia	Può utilizzare i punti Orihalcon per curarsi

## ● Accessori Unici

Tipo	Nome	Descrizione	Come Ottenerlo
Protezione	Oblivion	Aumenta Forza e Spirito. Incrementa del 50% i danni Exceed	Estremordalia - Stanza dei Tesori

## ● Arma

### LUNAR BLACK



#### EXTRA

##### Abilità Innata:

Nessuna

##### Abilità Nascosta:

**Falce della Morte:** 30% di infiggere status Esausto con il comando Attacca

**-Bersaglio:** Singolo

**-Alter:** Atrofia 30%

**-Statistiche:** +FOR, +DES, +CRIT

**-HIT:** 90%

##### Sinergie:

**Of.A.S. attacco elementale:** Bonus FOR

# Checklist

## Lista dei Frammenti di Gaia



Questa è la lista completa dei Frammenti di Gaia. Nella tabella viene mostrato il luogo di ognuno di essi.

E' consigliabile stampare o fotocopiare la lista e segnare quali frammenti abbiamo preso e quali no durante il corso del gioco così da rendere più facile capire quali abbiamo lasciato indietro.

Preso?	ID	Luogo	Disponibilità
	1	Reyel città - Sopra un tetto	Sempre
	2	Colline di Reyel 3 - dietro la Nebbia di Atlas Grande	Sempre
	3	Roalie - Missione Secondaria "Il Cane di Roalie"	Sempre
	4	Reyel - Magazzino	Sempre
	5	Reyel - Castello - Missione Secondaria "Dove sono Macbeth e Juliet?"	Capitolo 2
	6	Ismail - Sopra le casse	Sempre
	7	Ezmith - Sul balcone a destra raggiungibile con un salto	Sempre
	8	Abisso di Smeraldo - Su un piano sopraelevato	Sempre
	9	Nave per Ismail - Durante l'attacco dei Sicari	Solo durante l'attacco dei Sicari
	10	Mystia - Sopra le casse, raggiungibile con un salto	Sempre
	11	Castello di Mystia - Laboratorio di Iseldra	Sempre
	12	Roland Wing	Solo durante i viaggi sulla Roland Wing
	13	Laboratorio Segreto Risan	Sempre



Preso?	ID	Luogo	Disponibilità
	14	Merton Fogne - dietro la Nebbia di Atlas Grande	Sempre
	15	Merton City - Sopra un tetto, prima del cinema	Sempre
	16	Mystia - Durante la fuga nel Capitolo 7	Disponibile solo durante la fuga da Mystia
	17	Oritrain Millennium - Ultimo vagone esterni	Disponibile solo durante la sezione sul treno
	18	Maverick - Magazzino	Sempre
	19	Maverick - Corridoio Ovest	Sempre
	20	Passo di Aven - dietro la Nebbia di Atlas Grande	Sempre
	21	Borgol - Settore sotterraneo	Sempre
	22	Villa Lancaster	Sempre
	23	Benedicta - Dentro la casa con la porta chiusa a chiave	Sempre
	24	Casa di Claude - esterni	Sempre
	25	Reyel - Ritorno a Reyel (Capitolo 9)	Disponibile solo durante la sessione furtiva
	26	Città di Smeraldo - Settore ovest	Sempre
	27	Occhio Siderale - Stanza costellazione Tempo	Sempre
	28	Occhio Siderale - Oltre la stanza costellazione Carestia	Sempre
	29	Stiva della Nave	Disponibile solo durante la sezione dentro la stiva
	30	Deserto dell'Oblio - Nord-Ovest	Sempre
	31	Deserto dell'Oblio - Area con cratere	Sempre

# Checklist

Preso?	ID	Luogo	Disponibilità
	32	Deserto dell'Oblio - Area con riverberite gigante	Sempre
	33	Deserto dell'Oblio - Spiaggia	Sempre
	34	Adeel - Villaggio	Sempre
	35	Adeel - Sopra la terrazza, sezione Nord-Est	Sempre
	36	Adeel - Porta bloccata da liane verdi prima del boss	Sempre
	37	Tamalian - Interno della casa nell'area Nord-Est	Sempre
	38	Tamalian - Dietro l'albero nella zona Nord	Sempre
	39	Tamalian - Sezione "Agente Segreto Borghetti"	Disponibile solo durante la sezione con Borghetti
	40	Centrale Elettrica - Area con il Save Point	Sempre
	41	Centrale Elettrica - Area dello scontro con il boss	Sempre
	42	Villaggio dell'Incisore - Ovest, oltre il fiume. Raggiungibile con un salto	Sempre
	43	Villaggio dell'Incisore - Assieme al forziere contenente l'Atlas Spirituale	Sempre
	44	Villaggio dell'Incisore - Assieme al forziere contenente l'Atlas Spirituale	Sempre
	45	Villaggio dell'Incisore - Assieme al forziere contenente l'Atlas Spirituale	Sempre
	46	Monte Garm - Seconda area, sulla sporgenza ad Ovest	Sempre
	47	Monte Garm - Terza area Sud-Est, raggiungibile solo dalla quarta area	Sempre
	48	Halderos - Struttura di Contenimento, seconda area ad Ovest	Sempre
	49	Halderos - Torre Centrale 04	Sempre

Preso?	ID	Luogo	Disponibilità
	50	Halderos - Settore GAMMA 36, dentro l'abitazione di un civile	Sempre
	51	Halderos - Settore GAMMA 36, sopra una cassa	Sempre
	52	Halderos - Sistema di Sicurezza	Sempre
	53	Halderos - Sala del Trono, assieme all'Atlas Voltaico	Sempre
	54	Halderos - Sala del Trono, assieme all'Atlas Voltaico	Sempre
	55	Halderos - Sala del Trono, assieme all'Atlas Voltaico	Sempre
	56	Rocca Millenaria - Sala del Trono	Sempre
	57	Sepolcro dei Legendari - Stanza del boss	Sempre
	58	Cuore di Altilliah - Quarta area	Sempre
	59	Discesa Nell'Oscurità - Dietro la Nebbia di Atlas Grande del Metamago Verde	Sempre
	60	Dimora Risan - Salone, dopo aver assistito alla scena della sepoltura nel Capitolo Finale	Sempre
	61	Dimora Risan - Salone, dopo aver assistito alla scena della sepoltura nel Capitolo Finale	Sempre
	62	Dimora Risan - Salone, dopo aver assistito alla scena della sepoltura nel Capitolo Finale	Sempre
	63	Reyel - Davanti casa di Maxwell Sheridan, dopo aver ottenuto l'Atlas Abissale	Sempre
	64	Reyel - Davanti casa di Maxwell Sheridan, dopo aver ottenuto l'Atlas Abissale	Sempre
	65	Reyel - Davanti casa di Maxwell Sheridan, dopo aver ottenuto l'Atlas Abissale	Sempre
	66	Cimitero di Ismail	Sempre
	67	Archivio Ancestrale Ovest	Sempre

# Checklist

Preso?	ID	Luogo	Disponibilità
	68	Archivio Ancestrale Est	Sempre
	69	Grotta dei Sopravvissuti - Terza area	Sempre
	70	Lato Oscuro della Luna - Prima area	Sempre
	71	Lato Oscuro della Luna - Terza Area	Sempre
	72	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Sempre
	73	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Sempre
	74	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Sempre
	75	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Sempre
	76	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Sempre
	77	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Sempre
	78	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Sempre
	79	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Sempre
	80	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Sempre
	81	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Sempre
	82	Estremordalia - Corridoi dell'Alba, prima area	Sempre
	83	Estremordalia - Corridoi dell'Alba, terza area	Sempre
	84	Estremordalia - Corridoi dell'Alba, quarta area	Sempre
	85	Estremordalia - Corridoi del Meriggio, prima area	Sempre

Preso?	ID	Luogo	Disponibilità
	86	Arenathale	Sempre
	87	Tamalian - Locanda	Sempre
	88	Mystia - Quartiere povero, prima area	Sempre
	89	Adeel - Interno casa del villaggio pacifico	Sempre
	90	Estremordalia - Corridoi del Meriggio, seconda area	Sempre
	91	Estremordalia - Ingresso	Sempre
	92	Halderos - Struttura di Contenimento, ingresso	Sempre
	93	Monte Garm - Area antecedente al boss	Sempre
	94	L'Altare	Sempre
	95	Passo di Aven, prima area	Sempre
	96	Fogne di Merton City - area con Save Point	Sempre
	97	Castello di Mystia - Salone con la vasca d'acqua	Sempre
	98	Ezmith - Vicino alla locanda	Sempre
	99	Roalie - Casa di Nadia	Sempre



# Checklist

## Lista dei Forzieri



Questa è la lista completa dei Forzieri. Nella tabella viene mostrato il luogo di ognuno di essi.

E' consigliabile stampare o fotocopiare la lista e segnare quali forzieri abbiamo aperto e quali no durante il corso del gioco così da rendere più facile capire quali abbiamo lasciato indietro.

Preso?	ID	Tipo	Luogo	Contenuto	Ogg.Chiave
	1	Normale	Reyel città	Zenit x150	No
	2	Normale	Colline di Reyel	Quarzo Lenitivo x1	No
	3	Normale	Colline di Reyel	Scheggia Falun x1	No
	4	Normale	Roalie	Quarzo energetixo x1	No
	5	Normale	Roalie	Giacca di cuoio x1	No
	6	Normale	Colline di Reyel	Erbe Medicinali x3	No
	7	Normale	Reyel città	Scheggia Celadon x1	No
	8	Normale	Reyel città	Scaglia Artica x1	No
	9	Normale	Reyel - Magazzino	Razione x1	No
	10	Sigillato	Reyel - Magazzino	Pietra Indaco x1	No
	11	Normale	Reyel - Casa	Acciaio x1	No
	12	Normale	Castello di Reyel - Biblioteca	Scheggia Falun x1	No
	13	Normale	Castello di Reyel - Terrazza Ovest	Pietra Minerale x1	No
	14	Normale	Castello di Reyel - Dormitori	Quarzo lenitivo x1	No
	15	Normale	Foresta Reyel	Gd.A.S. Silma x1	No

Preso?	ID	Tipo	Luogo	Contenuto	Ogg.Chiave
	16	Normale	Foresta Reyel	Unguento Rosso x1	No
	17	Normale	Foresta Reyel	Quarzo energetixo x1	No
	18	Normale	Ismail	Scaglia Radiosa x1	No
	19	Normale	Ismail	Quarzo vitale x1	No
	20	Normale	Ismail	Zenit x600	No
	21	Sigillato	Ismail	Pietra Falun x1	No
	22	Normale	Nave passeggeri	Scheggia Indaco x1	No
	23	Normale	Nave passeggeri	Guanti da lavoro x1	No
	24	Normale	Nave passeggeri	Pane x1	No
	25	Sigillato	Abisso di Smeraldo	Pietra Ambra x1	No
	26	Normale	Abisso di Smeraldo	Zenit x300	No
	27	Normale	Abisso di Smeraldo	Quarzo vitale x1	No
	28	Speciale	Abisso di Smeraldo	Atlas Ruggente	No
	29	Normale	Abisso di Smeraldo	Idrorepellente x1	No
	30	Normale	Res.Risan Esterni	Quarzo vitale x1	No
	31	Normale	Res.Risan Esterni	Quarzo energetico x1	No
	32	Normale	Laboratorio Risan	Of.A.S. Glacier x1	No
	33	Normale	Laboratorio Risan	Frammento Grigio x1	No
	34	Normale	Laboratorio Risan	Zenit x300	No
	35	Normale	Nave passeggeri, Capitolo 5	Zenit x1000	No
	36	Normale	Mystia	Zenit x3000	No
	37	Normale	Mystia	Zenit x1000	No

# Checklist

Preso?	ID	Tipo	Luogo	Contenuto	Ogg.Chiave
	38	Normale	Mystia	Rush x1	No
	39	Normale	Mystia	Quarzo energetico x1	No
	40	Normale	Mystia	Acciaio x1	No
	41	Normale	Castello di Mystia	Zenit x1500	No
	42	Normale	Castello di Mystia	Pietra Falun x1	No
	43	Normale	Mystia - Quartiere povero	Erbe Medicinali x3	No
	44	Normale	Mystia - Quartiere povero	Armatura Tech x1	No
	45	Normale	Mystia - Quartiere povero	Scheda Magnetica "B"	Sì
	46	Sigillato	Mystia - Quartiere povero	Scheda Magnetica "A"	No
	47	Normale	Mystia - Quartiere povero	Guanti Chimici x1	No
	48	Normale	Mystia - Quartiere povero	Quarzo energetico x3	No
	49	Normale	Mystia - Quartiere povero	Zenit x3000	No
	50	Normale	Mystia - Quartiere povero	Schegge Curative x1	No
	51	Normale	Mystia - Quartiere povero	Pietra Celadon x1	No
	52	Speciale	Mystia - Quartiere povero	Atlas Primordiale	No
	53	Normale	Mystia - Quartiere povero	Linfa Eterea x2	No
	54	Normale	Mystia - Quartiere povero	Gd.A.S. Dominus x1	No
	55	Normale	Roland Wing	Zenit x2000	No
	56	Normale	Roland Wing	Tuta Elastica x1	No
	57	Normale	Roland Wing	Perla Vitale x3	No
	58	Normale	Monti Krisa	Quarzo Lenitivo x6	No
	59	Normale	Monti Krisa	Quarzo Energetico x6	No

Preso?	ID	Tipo	Luogo	Contenuto	Ogg.Chiave
	60	Normale	Monti Krisa	Erbe Medicinali x5	No
	61	Normale	Monti Krisa	Quarzo Vitale x5	No
	62	Normale	Monti Krisa	Olio Rigenerante x5	No
	63	Normale	Monti Krisa	Gd.A.S. Taurus ALPHA x1	No
	64	Normale	Monti Krisa	Gd.A.S. Mura Aero x1	No
	65	Normale	Monti Krisa	Mithril x1	No
	66	Normale	Monti Krisa	Of.A.S. Folgore x1	No
	67	Normale	Monti Krisa	Perla Vitale x3	No
	68	Normale	Laboratorio segreto di Christopher Risan	Gd.A.S. Lephus ALPHA x1	No
	69	Normale	Laboratorio segreto di Christopher Risan	Olio Rigenerante x1	No
	70	Normale	Laboratorio segreto di Christopher Risan	Razione x1	No
	71	Normale	Laboratorio segreto di Christopher Risan	Scaglia Elettrica x1	No
	72	Normale	Laboratorio segreto di Christopher Risan	Schegge Arcane x1	No
	73	Normale	Laboratorio segreto di Christopher Risan	Perla Vitale x1	No
	74	Sigillato	Merton City - Fogne	Pietra Indaco x1	No
	75	Normale	Merton City - Fogne	Of.A.S. Psycrisis x1	No
	76	Normale	Merton City - Fogne	Guanti Chiodati x1	No
	77	Normale	Merton City - Fogne	Schegge Curative x2	No
	78	Normale	Merton City - Fogne	Zenit x3000	No
	79	Normale	Merton City	Zenit x5000	No
	80	Normale	Merton City	Erbe Medicinali x1	No
	81	Normale	Merton City	Frammento Dorato x1	No

# Checklist

Preso?	ID	Tipo	Luogo	Contenuto	Ogg.Chiave
	82	Normale	Merton City	Pietra Falun x1	No
	83	Sigillato	Merton City	Pietra Falun x1	No
	84	Normale	Merton City	Zenit x1000	No
	85	Normale	Merton City - Covo Serpenti Vermiglio	Scheda Blu x1	Sì
	86	Normale	Merton City - Covo Serpenti Vermiglio	Scheda Verde x1	Sì
	87	Normale	Merton City - Covo Serpenti Vermiglio	Scheda Gialla x1	Sì
	88	Normale	Merton City - Covo Serpenti Vermiglio	Scheda Rossa x1	Sì
	89	Normale	Merton City - Covo Serpenti Vermiglio	Tech Armor Rinforzata x1	No
	90	Normale	Merton City - Covo Serpenti Vermiglio	Zenit x4000	No
	91	Normale	Merton City - Covo Serpenti Vermiglio	Schegge Vitali x1	No
	92	Normale	Oritrain Millennium	Bomba x3	No
	93	Normale	Oritrain Millennium	Fluido Rosso x1	No
	94	Normale	Oritrain Millennium	Schegge Curative x1	No
	95	Speciale	Rifugio dei Maverick	Atlas Consumato	No
	96	Normale	Rifugio dei Maverick	Frammento Dorato x2	No
	97	Normale	Rifugio dei Maverick	Cera Atrofizzante x1	No
	98	Normale	Rifugio dei Maverick	Of.A.S. Wizard x1	No
	99	Normale	Rifugio dei Maverick	Barretta Energetica x1	No
	100	Speciale	Passo di Aven	Atlas Furioso	No
	101	Normale	Passo di Aven	Schegge Vitali x1	No
	102	Normale	Passo di Aven	Granata Elettrica x1	No
	103	Sigillato	Passo di Aven	Of.A.S. Rush Variant A	No



Preso?	ID	Tipo	Luogo	Contenuto	Ogg.Chiave
	104	Normale	Passo di Aven	Zenit x5000	No
	105	Normale	Passo di Aven	Unguento Psicico x3	No
	106	Normale	Passo di Aven	Collante x2	No
	107	Normale	Isola prigionie di Borgol	Frammento Dorato x2	No
	108	Normale	Isola prigionie di Borgol	Of.A.S. Unveil x1	No
	109	Normale	Isola prigionie di Borgol	Scheda Servizi Prigione	Sì
	110	Normale	Isola prigionie di Borgol	Mithril x1	No
	111	Normale	Villa Lancaster	Linfa Eteera x5	No
	112	Normale	Villa Lancaster	Schegge Arcane x1	No
	113	Normale	Villa Lancaster	Quarzo Lenitivo x5	No
	114	Normale	Villa Lancaster	Bomba Azoto x3	No
	115	Normale	Benedicta	Zenit x5000	No
	116	Normale	Benedicta	Fluido Impetuoso x1	No
	117	Normale	Benedicta	Dominus Variant x1	No
	118	Speciale	Benedicta	Atlas Possente	No
	119	Speciale	Isola prigionie di Borgol (Capitolo 9)	Atlas Splendente	No
	120	Normale	Isola prigionie di Borgol (Capitolo 9)	Armatura Sacra x1	No
	121	Normale	Casa di Claude	Zenit x5000	No
	122	Sigillato	Casa di Claude	Of.A.S. Berz ALPHA x1	No
	123	Normale	Casa di Claude	Gd.A.S. Stirgide OMEGA x1	No
	124	Normale	Casa di Claude	Guanto Imperiale x1	No
	125	Normale	Casa di Claude	Perla Vitale x2	No

# Checklist

Preso?	ID	Tipo	Luogo	Contenuto	Ogg.Chiave
	126	Normale	Roland Wing - Relitto	Of.A.S. Impetus x1	No
	127	Normale	Ritorno al Castello di Reyel	Perla Lenitiva x5	No
	128	Normale	Ritorno al Castello di Reyel	Perla Energetica x5	No
	129	Normale	Ritorno al Castello di Reyel	Perla Vitale x5	No
	130	Normale	Ritorno al Castello di Reyel	Frammento Dorato x2	No
	131	Normale	Città di Smeraldo	Scheda porte	Sì
	132	Normale	Città di Smeraldo	Nebbia Lenitiva x1	No
	133	Normale	Città di Smeraldo	Ingranaggio x1	No
	134	Normale	Città di Smeraldo	Zenit x5000	No
	135	Normale	Città di Smeraldo	Frammento Bianco x4	No
	136	Normale	Città di Smeraldo	Schegge Curative x1	No
	137	Normale	Occhio Siderale	Emblema GUERRA	Sì
	138	Normale	Occhio Siderale	Emblema MORTE	Sì
	139	Normale	Occhio Siderale	Emblema CARESTIA	Sì
	140	Normale	Occhio Siderale	Emblema TEMPO	Sì
	141	Normale	Occhio Siderale	Globo Verde x1	Sì
	142	Normale	Occhio Siderale	Globo Verde x1	Sì
	143	Normale	Occhio Siderale	Globo Blu x1	Sì
	144	Normale	Occhio Siderale	Globo Rosso x1	Sì
	145	Normale	Occhio Siderale	Perla Lenitiva x3	No
	146	Normale	Occhio Siderale	Perla Energetica x3	No
	147	Normale	Occhio Siderale	Gd.A.S. Taurus OMEGA x1	No

Preso?	ID	Tipo	Luogo	Contenuto	Ogg.Chiave
	148	Normale	Occhio Siderale	Gd.A.S. Stirgide OMEGA x1	No
	149	Speciale	Occhio Siderale	Atlas Gassoso	No
	150	Normale	Occhio Siderale	Gd.A.S. Lephus OMEGA x1	No
	151	Normale	Occhio Siderale	Gd.A.S. Chelonia OMEGA x1	No
	152	Sigillato	Occhio Siderale	Of.A.S. Psy OMEGA x1	No
	153	Normale	Occhio Siderale	Schegge Curative x2	No
	154	Normale	Isola prigionie di Borgol	DOMINUS: Velo di Luce	Sì
	155	Normale	Deserto dell'Oblio	Perla Lenitiva x3	No
	156	Normale	Deserto dell'Oblio	Frammento Dorato x3	No
	157	Normale	Deserto dell'Oblio	Aloevera x3	No
	158	Normale	Deserto dell'Oblio	Of.A.S. Megaton x1	No
	159	Speciale	Deserto dell'Oblio	Atlas Affilato	No
	160	Normale	Adeel	Gd.A.S. Ipermura x1	No
	161	Sigillato	Adeel	Of.A.S. Jord x1	No
	162	Normale	Adeel	Erbe Medicinali x7	No
	163	Normale	Adeel	Anima Falun x1	No
	164	Normale	Adeel	Collana Rubino x1	No
	165	Normale	Tamalian	Atlas Puro x1	No
	166	Normale	Tamalian	Atlas Puro x1	No
	167	Normale	Tamalian	Atlas Puro x1	No
	168	Normale	Tamalian	Titania x1	No
	169	Normale	Tamalian	Zenit x7500	No

# Checklist

Preso?	ID	Tipo	Luogo	Contenuto	Ogg.Chiave
	170	Normale	Passaggio Segreto per il Castello di Karelet	Opale Lenitivo x2	No
	171	Normale	Passaggio Segreto per il Castello di Karelet	Anima Celadon x1	No
	172	Normale	Passaggio Segreto per il Castello di Karelet	Anima Indaco x1	No
	173	Normale	Centrale Elettrica	Scheda Magnetica C.E.	Sì
	174	Normale	Centrale Elettrica	Parte Mech x1	No
	175	Normale	Centrale Elettrica	Anima Ambra x1	No
	176	Normale	Centrale Elettrica	Perla Energetica x3	No
	177	Normale	Centrale Elettrica	Perla Vitale x2	No
	178	Normale	Centrale Elettrica	Gd.A.S. Mura Aero x1	No
	179	Normale	Centrale Elettrica	Zenit x8000	No
	180	Normale	Centrale Elettrica	Monile di Atlas x1	No
	181	Speciale	Villaggio dell'Incisore	Atlas Spirituale	No
	182	Normale	Villaggio dell'Incisore	Zenit x7500	No
	183	Normale	Villaggio dell'Incisore	Of.A.S. Jord x1	No
	184	Normale	Villaggio dell'Incisore	Parte Mech x1	No
	185	Normale	Villaggio dell'Incisore	Atlas Puro x1	No
	186	Normale	Villaggio dell'Incisore	Diamante Lenitivo x1	No
	187	Sigillato	Monte Garm	Atlas Puro x1	No
	188	Normale	Monte Garm	Of.A.S. Rush OMEGA x1	No
	189	Normale	Monte Garm	Estratto Floreale x2	No
	190	Normale	Monte Garm	Medicina x3	No
	191	Normale	Monte Garm	Frammento Dorato x3	No

Preso?	ID	Tipo	Luogo	Contenuto	Ogg.Chiave
	192	Normale	Monte Garm	Scaglia Cinerea x5	No
	193	Sigillato	Monte Garm	Diamante x2	No
	194	Normale	Halderos - Struttura di Contenimento	Armatura di Atlas x1	No
	195	Normale	Halderos - Struttura di Contenimento	Manopola Argentea x1	No
	196	Normale	Halderos - Struttura di Contenimento	Anima Ambra x1	No
	197	Normale	Halderos - Struttura di Contenimento	Diamante x1	No
	198	Normale	Halderos - Struttura di Contenimento	Anima Celadon x1	No
	199	Normale	Halderos - Struttura di Contenimento	Schegge Vitali x1	No
	200	Normale	Halderos - Struttura di Contenimento	Anima Celadon x1	No
	201	Normale	Halderos - Struttura di Contenimento	Atlas Puro x1	No
	202	Normale	Halderos - Struttura di Contenimento	Atlas Lenitivo x1	No
	203	Normale	Halderos - Struttura di Contenimento	Schegge Energetiche x1	No
	204	Normale	Halderos - Struttura di Contenimento	Of.A.S. Fa.L.C.O. BETA x1	No
	205	Normale	Halderos - Struttura di Contenimento	Of.A.S. Psy OMEGA x1	No
	206	Normale	Halderos - Struttura di Contenimento	Of.A.S. Chelonia OMEGA x1	No
	207	Normale	Halderos - Struttura di Contenimento	Zenit x3000	No
	208	Normale	Halderos - Struttura di Contenimento	Catalizzatore Evo x1	No
	209	Normale	Halderos - Torre Centrale	Pietra Indaco x1	No
	210	Normale	Halderos - Torre Centrale	Gd.A.S. Driven x1	No
	211	Normale	Halderos - Settore GAMMA-36	Anima Celadon x1	No
	212	Normale	Halderos - Settore GAMMA-36	Opale Lenitivo x2	No
	213	Normale	Halderos - Settore GAMMA-36	Opale Energetico x2	No



# Checklist

Preso?	ID	Tipo	Luogo	Contenuto	Ogg.Chiave
	214	Normale	Halderos - Settore GAMMA-36	Parte Mech x1	No
	215	Normale	Halderos - Settore GAMMA-36	Ingranaggio x1	No
	216	Normale	Halderos - Settore GAMMA-36	Of.A.S. Psy OMEGA x1	No
	217	Normale	Halderos - Settore GAMMA-36	Gd.A.S. Taurus OMEGA x1	No
	218	Normale	Halderos - Settore GAMMA-36	Gd.A.S. Mura Nebula x1	No
	219	Normale	Halderos - Settore GAMMA-36	Gd.A.S. Vitalia x1	No
	220	Normale	Halderos - Settore GAMMA-36	Gd.A.S. Focus x1	No
	221	Normale	Halderos - Settore GAMMA-36	Schegge Arcane x1	No
	222	Normale	Halderos - Settore GAMMA-36	Chiave ALPHA x1	Sì
	223	Normale	Halderos - Sistema di Sicurezza	Of.A.S. Double x1	No
	224	Normale	Rocca Millenaria	Cera Distruttiva x3	No
	225	Sigillato	Rocca Millenaria	Zenit x19000	No
	226	Normale	Rocca Millenaria	Of.A.S. Omnia ALPHA x1	No
	227	Normale	Rocca Millenaria	Gd.A.S. Mura Gaia x1	No
	228	Sigillato	Rocca Millenaria	Anima Indaco x1	No
	229	Normale	Rocca Millenaria	Fluido Esaltante x1	No
	230	Normale	Rocca Millenaria	Zenit x10000	No
	231	Sigillato	Sepolcro dei Legendari	Guanto dell'Avido x1	No
	232	Normale	Sepolcro dei Legendari	Unguento Lucente x2	No
	233	Normale	Sepolcro dei Legendari	Pietra Filosofale x1	No
	234	Normale	Sepolcro dei Legendari	Opale Energetico x2	No
	235	Normale	Sepolcro dei Legendari	Anima Falun x1	No

Preso?	ID	Tipo	Luogo	Contenuto	Ogg.Chiave
	236	Normale	Sepolcro dei Legendari	Diamante x1	No
	237	Normale	Sepolcro dei Legendari	Orihalcon Energetico x1	No
	238	Normale	Sepolcro dei Legendari	Diamante Lenitivo x1	No
	239	Normale	Sepolcro dei Legendari	Gd.A.S. Ipermura x1	No
	240	Normale	Sepolcro dei Legendari	Veste Lunare x1	No
	241	Normale	Sepolcro dei Legendari	Diamante Vitale x1	No
	242	Normale	Cuore di Altilliah - Santuario di Halcon	LinfA Eterea x3	No
	243	Normale	Cuore di Altilliah - Santuario di Halcon	Estratto Floreale x2	No
	244	Normale	Cuore di Altilliah - Santuario di Halcon	Of.A.S. Vesper x1	No
	245	Normale	Cuore di Altilliah - Santuario di Halcon	Of.A.S. Halve x1	No
	246	Normale	Cuore di Altilliah - Santuario di Halcon	Scaglia Elettrica x2	No
	247	Normale	Cuore di Altilliah - Santuario di Halcon	Elmo Altilliano x1	No
	248	Normale	Cuore di Altilliah - Santuario di Halcon	Perla Vitale x1	No
	249	Normale	Cuore di Altilliah - Santuario di Halcon	Of.A.S. Unveil x1	No
	250	Normale	Cuore di Altilliah - Santuario di Halcon	Frammento Grigio x15	No
	251	Sigillato	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Australia x1	No
	252	Normale	Cuore di Altilliah - Discesa nell'OscuritA	Orihalcon Puro x1	No
	253	Normale	Cuore di Altilliah - Discesa nell'OscuritA	Parte Mech x1	No
	254	Normale	Cuore di Altilliah - Discesa nell'OscuritA	Diamante Lenitivo x2	No
	255	Normale	Cuore di Altilliah - Discesa nell'OscuritA	Zenit x25000	No
	256	Normale	Cuore di Altilliah - Discesa nell'OscuritA	Unguento Psicico x3	No
	257	Normale	Cuore di Altilliah - Discesa nell'OscuritA	Nebbia Lenitiva x2	No

# Checklist

Preso?	ID	Tipo	Luogo	Contenuto	Ogg.Chiave
	258	Sigillato	Cuore di Altilliah - Discesa nell'Oscurità	Gd.A.S. Mura Eterna x1	No
	259	Normale	Cuore di Altilliah - Discesa nell'Oscurità	Fluido Esaltante x3	No
	260	Normale	Halderos - Settore DELTA-06 Capitolo Finale	Chiave Albatros x1	Sì
	261	E-book	Castello di Reyel - Biblioteca	Cronache della Squadra Echo #01	No
	262	E-book	Castello di Mystia - Stanza Ospiti	Cronache della Squadra Echo #02	No
	263	E-book	Castello di Mystia - Infermeria	Cronache della Squadra Echo #03	No
	264	E-book	Occhio Siderale	Cronache della Squadra Echo #04	No
	265	E-book	Occhio Siderale	Cronache della Squadra Echo #05	No
	266	Normale	Casa di Hawk	Scheggia Falun + Celadon + Indaco + Ambra	No
	267	Normale	Casa di Hawk	Nucleo Vitale x1, Nucleo Arcano x1	No
	268	Normale	Casa di Hawk	Dominus "Conoscenza Eterna"	No
	269	Normale	Casa di Hawk	Pietra Filosofale x3	No
	270	Normale	Casa di Hawk	Atlas Puro x1	No
	271	Normale	Casa di Hawk	Armatura di Minerva	No
	272	Normale	Casa di Hawk	Orihalcon Puro, Trofeo Forzieri	No
	273	Normale	L'Altare	Atlas Puro	No
	274	Normale	L'Altare	Orihalcon Puro	No
	275	Normale	L'Altare	Guanto Magister	No
	276	Normale	L'Altare	Gd.A.S. Gaia Stone	No
	277	Normale	L'Altare	Oggetto Chiave: "Forma di Luce" + Trofeo Frammenti	No
	278	E-book	Rocca Millenaria	Theia Trivia 3	No
	279	E-book	Albatros - Stanza delle Action Figures	Theia Trivia 4	No

Preso?	ID	Tipo	Luogo	Contenuto	Ogg.Chiave
	280	E-book	Halderos - Torre Centrale	Theia Trivia 5	No
	281	E-book	Villaggio Incisore	Theia Trivia 6	No
	282	E-book	Cimitero di Ismail	Theia Trivia 7	No
	283	E-book	Benedicta	Theia Trivia 8	No
	284	E-book	Deserto dell'Oblio	Theia Trivia 9	No
	285	E-book	Ezmith	I Naldyli	No
	286	E-book	Tamalian 02	La Guerra Nucleare	No
	287	E-book	Occhio Siderale	L'Occhio Siderale	No
	288	E-book	Dimora Risan	I Frammenti	No
	289	E-book	Ismail	Il Colore delle Pietre	No
	290	E-book	Roalie	La Gente di Ariathale	No
	291	Normale	Halderos - Struttura di Contenimento	Stabilizzatore x1	Sì
	292	Sigillato	Archivi Ancestrali	Chiave Archivi Ancestrali EST	Sì
	293	Sigillato	Archivi Ancestrali	Chiave Archivi Ancestrali OVEST	Sì
	294	Normale	Archivi Ancestrali	Nucleo Arcano x1	No
	295	Normale	Archivi Ancestrali	Diamante Vitale x1	No
	296	Speciale	Archivi Ancestrali	Atlas Celeste	No
	297	Speciale	Archivi Ancestrali	Atlas Siderale	No
	298	Normale	Grotta dei Sopravvissuti	Pozione Guardiana x1	No
	299	Normale	Grotta dei Sopravvissuti	Biodinamite x2	No
	300	Normale	Grotta dei Sopravvissuti	Anima Falun x1	No
	301	Sigillato	Grotta dei Sopravvissuti	Nucleo Ambra x3	No

# Checklist

Preso?	ID	Tipo	Luogo	Contenuto	Ogg.Chiave
	302	Normale	Grotta dei Sopravvissuti	Schegge Curative x1	No
	303	Normale	Grotta dei Sopravvissuti	Estratto Floreale x2	No
	304	Normale	Lato Oscuro della Luna	Nucleo Falun x1	No
	305	Normale	Lato Oscuro della Luna	Orihalcon Energetico x1	No
	306	Normale	Lato Oscuro della Luna	Schegge Vitali x1	No
	307	Normale	Lato Oscuro della Luna	Gd.A.S. Dominus Variant x1	No
	308	Normale	Lato Oscuro della Luna	Nucleo Indaco x1	No
	309	Normale	Lato Oscuro della Luna	Frammento Lucente x1	No
	310	Normale	Lato Oscuro della Luna	Pozione Guardiana x2	No
	311	Sigillato	Lato Oscuro della Luna	Gd.A.S. Dominus OMEGA x1	No
	312	Sigillato	Lato Oscuro della Luna	Orihalcon Puro x1	No
	313	Sigillato	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Gd.A.S.Hibernum	No
	314	Sigillato	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Gd.A.S. Neptune	No
	315	Sigillato	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Of.A.S. Efesto	No
	316	Sigillato	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Corazza dell'Ade	No
	317	Sigillato	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Oblivion	No
	318	Sigillato	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Guanto Bellicoso	No
	319	Sigillato	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Lupo d'Ebano	No
	320	Sigillato	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Lupo d'Onice	No
	321	Sigillato	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Risan di Kos	No
	322	Sigillato	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Sgravatta	No
	324	Sigillato	Estremordalia - Stanza dei Tesori	Leone di Platino	No



Preso?	ID	Tipo	Luogo	Contenuto	Ogg.Chiave
	325	Normale	Estremordalia - Corridoio dell'Alba	Schegge Curative x1	No
	326	Normale	Estremordalia - Corridoio dell'Alba	Cera Distruttiva x1	No
	327	Normale	Estremordalia - Corridoio dell'Alba	Libro "RIPOSO" x1	No
	328	Normale	Estremordalia - Corridoio dell'Alba	Nucleo Ambra x1	No
	329	Normale	Estremordalia - Corridoio dell'Alba	Erbe Medicinali x20	No
	330	Normale	Estremordalia - Corridoio dell'Alba	Schegge Arcane x1	No
	331	Normale	Estremordalia - Corridoio dell'Alba	QUARZONE LENITIVO x1	No
	332	Normale	Estremordalia - Corridoio dell'Alba	Olio Rigenerante x3	No
	333	Normale	Estremordalia - Corridoio dell'Alba	Zenit x6000	No
	334	Normale	Estremordalia - Corridoio dell'Alba	Diamante Vitale x1	No
	335	Normale	Estremordalia - Corridoio dell'Alba	Pietra Filosofale x1	No
	336	Normale	Estremordalia - Corridoio dell'Alba	Unguento Lucente x1	No
	337	Normale	Estremordalia - Corridoio dell'Alba	Libro "CORAGGIO" x1	No
	338	Normale	Estremordalia - Corridoio del Meriggio	Action Figure: SETH	No
	339	Normale	Estremordalia - Corridoio del Meriggio	Libro "STAMINA" x1	No
	340	Normale	Estremordalia - Corridoio del Meriggio	Of.A.S. Alter x1	No
	341	Normale	Estremordalia - Corridoio del Meriggio	Of.A.S. Tanker OMEGA x1	No
	342	Normale	Estremordalia - Corridoio del Meriggio	Nucleo Celadon x3	No
	343	Normale	Estremordalia - Corridoio del Meriggio	QUARZONE LENITIVO x1	No
	344	Normale	Estremordalia - Corridoio del Tramonto	Schegge Curative x1	No
	345	Normale	Estremordalia - Corridoio del Tramonto	Linfa Eterea x2	No
	346	Normale	Estremordalia - Corridoio del Tramonto	Gd.A.S. Mura Eterna x1	No

# Checklist

Preso?	ID	Tipo	Luogo	Contenuto	Ogg.Chiave
	347	Normale	Estremordalia - Corridoio del Tramonto	Unguento x99	No
	348	Normale	Estremordalia - Scala verso la Notte	Sigillo ALPHA x1	No
	349	Normale	Estremordalia - Scala verso la Notte	Sigillo ALPHA x1	No
	350	Normale	Estremordalia - Scala verso la Notte	Sigillo ALPHA x1	No



Impaginazione, grafica  
e stesura della guida  
by Lollo Rocket Diver

Versione 1.00  
15/09/2015





