三聖女人物設計文案2018.5.27

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 聖女長女 | | | | | | |
| 性別 | 女 | 身高 | 170cm | 形象強度 | 重要 |  |
| 外觀 | 約30歲、城鎮護衛隊長軍服(特製)、短髮(待議)、魔素細劍(代表物) | | | | |
| 個性 | 精明、冷靜、強勢、威嚴 | | | | |
| 介紹 | 三聖女的設定影射北歐神話中的[諾恩三女神](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%AB%BE%E6%81%A9%E4%B8%89%E5%A5%B3%E7%A5%9E)-烏爾德，代表著過去的女神亦是代表死亡的女神，其代表物是長女所使用的武器-魔素細劍，使用魔素能量才可以控制的細劍，常用來攻擊遠程目標。  三聖女中最大的長女，個性非常強勢，但同時也十分精明冷靜，非常保護妹妹們以及軍隊中的下屬。具有非常強的戰鬥能力，並且能將魔素的能力應用在戰鬥上，形成一個獨特的魔素劍技，也因此輕鬆地擔任上了城鎮護衛隊長，並駐守在貴族區。  (在遊戲中期，會因故事設定受到感染而成為貴族區的BOSS，擊敗後會獲得其代表物魔素細劍為主角使用之新武器) | | | | |
| 故事 | | | | | | |
| －遊戲開始前－  長女為貴族區的護衛隊長，平時就負責維持貴族區的治安，每次只要有衝突事件都會很迅速地被解決，使得貴族區的治安非常良好。  在怪病爆發貴族區淪陷之際，長女也是帶著屬下們鎮壓怪物保護居民，直到教團下達聖女追殺令，騎士團奉命將長女帶走關進貴族區的教堂大牢內，而還在城鎮內鎮壓怪物的護衛隊們少了長女的帶領也逐漸被擊退，貴族區也就此陷落。  －第二章貴族區－  玩家會在貴族區的教堂大牢內見到長女，長女從主角那得知外頭的情形後便迫切的請求主角能幫忙尋求大牢鑰匙，作為交換長女給予玩家一個教堂密道的鑰匙，能過繞過當前封閉的教堂後門，前往大教堂外圍。  在主角走後過沒多久，大祭司帶著些許傀儡騎士來到長女面前，說出了怪病事件的所有真相，並且說出不直接殺長女的原因是因為看中她的實力，想讓她成為傀儡軍團的戰力之一，並以三女的性命作為要脅，迫使長女喝下毒血，但毒血的副作用對長女影響較慢，反而是讓長女抓到機會，獲得毒血的力量後打破牢籠向大祭司攻擊，但被傀儡騎士擋了下來，在一對多的情勢下長女選擇先往教堂外撤退。  逃離教堂後，眼前所看到的都是當初為了保護居民而跟怪物奮戰下屬們的屍體，此時悲痛、憤怒、憎恨的情緒催化著毒血的成長，理智的侵蝕現象已經開始影響，長女不在繼續逃離，而是呆坐在原地。  －第三章大教堂區外圍－  玩家從貴族區的密道繞過峽谷區後來到原本封閉的貴族教堂後門，開啟後回到教堂大牢發現長女早已不在，並從上面禮拜堂的位置傳來打鬥聲，玩家前往後會發現長女正帶領著護衛隊士兵跟教團騎士對抗著，但長女這邊的情況卻不太尋常，每個護衛隊士兵就算受再重的傷依舊會重新爬起攻擊敵人，如同不死軍團般，而長女就像指揮官指揮著這個不死軍團。 戰鬥結束後，教團騎士全滅，此時長女注意到主角而轉過身來，玩家這時會看到的是已經受到毒血感染而逐漸失去理性的長女。  『…我的下屬們很強吧…不論是外頭的怪物，還是這些腐敗的教團騎士都能擊敗…』  『…而身為這群下屬的隊長，連一個人都保護不了…說來還真是諷刺啊…』  『你(主角)之後要去大教堂找 三女(名字) 對吧，那邊現在可是充滿著像我們這樣的怪物…』  『讓我看看你的能耐吧，看你有沒有那個本事能夠保護 三女(名字)』  語畢後開始BOSS戰【不死軍團】。 | | | | | | |

|  |
| --- |
| 參考形象 |
|  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 聖女次女 | | | | | | |
| 性別 | 女 | 身高 | 165~170cm | 形象強度 | 重要 |  |
| 外觀 | 約26歲、長袍、長髮、遮眼(目盲)、杖(能變槍、也能變鐮刀) | | | | |
| 個性 | 溫柔、賢淑 | | | | |
| 介紹 | 三聖女的設定影射北歐神話中的[諾恩三女神](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%AB%BE%E6%81%A9%E4%B8%89%E5%A5%B3%E7%A5%9E)-薇兒丹蒂。 （故事設定原型則以巴德爾之死為延伸改編；巴德爾之死也是導致諸神黃昏的主要原因，很適合放在這快結束的關卡當參考。）  　　次女(Nanna)因遊走在戰地，不分立場地治療受傷的人們，有次意外失去了雙眼，停戰協定後教團將Nanna安置在塔－布羅諾塔。(原設定聖女塔)  布羅諾塔是位於大教堂旁的高塔，其高聳貫徹雲霄，塔頂安置著舊時代遺留下來已失去效用的聖器－巴德爾水晶。（1.傳說巴德爾水晶只要放置在接近光的地方就會重啟力量。2.塔底剛好有擴散的惡意核心。）  　　巴德爾水晶是舊時代神族們用來掌控魔素之光的聖器，其掌管者也就是光明之神－巴德爾，在舊時代祂控制著世界樹所釋放的魔素光芒，讓阿斯加德擁有了規律的晝夜。  　　在停戰期間在此定居的Nanna，因長期地受巴德爾水晶影響，且其包容慈悲的靈魂與水晶的相性十分吻合（次女的靈魂是最接近光的存在），Nanna就此活化了神髓，重新看見了眼前的光明，聖器因為找到了新的宿主，而重啟了力量，讓次女能藉由魔素之光看到世界任何一處的動靜……（但她非神族無法去控制大量的魔素之光，而魔素迴廊本身就有晝夜的週期性。） | | | | |

|  |
| --- |
| 故事 |
| －遊戲開始前－ 　　（舊）大祭司於教團底下，正好是塔的正下方發現了尼德霍格的屍塊，並觸動了惡意核心的活化，使得教團花園的植物快速地生長，攀爬布羅諾塔，並在樹木上長滿了槲寄生樹。  　　（新）大祭司於大山巒後的地底發現了尼德霍格的屍塊，並觸動了惡意核心的活化，當大祭司將龍血帶回大教堂與教皇稟報，突然教團發生了地震，震央是位於布羅諾塔底下，長期以來教團的人們並不知道，在教團底下深處也是有著尼德霍格的屍塊，而正好在塔的正下方存在著惡意核心（世界各處都存在著），因大祭司帶回活化的龍血關係，進而間接地驚動了教團底下的惡意核心，使其活化，使得教團花園的植物快速地生長，攀爬布羅諾塔，並在樹木上長滿了槲寄生樹。  　　最後塔頂也被槲寄生樹給佔據了，並將巴德爾水晶貫穿寄生，Nanna也因此再度失去了光明，並成為了惡意的新宿體，在塔頂纏繞交錯不齊的樹海迷宮之中……  －第四章布羅諾塔(遇見聖女後)－  玩家在教團大橋上遇見了Nanna（分體），她闡述了她前幾天夢見的噩夢，塔的崩落…惡意的甦醒……  『………』  『…那天我夢見了…這座希望的象徵徹底剝落……希望那只是一場夢……』(因Nanna分體並看不見所以並不知道現在塔已崩壞)  『被寄生的希望那是什麼呢…？那就是我們稱之的慾望……』(暗指最初惡意的寄生本身是因為神族的慾望)  『為什麼我會在這裡…而且什麼也看不見……但總有一個感覺……就是等待著像騎士你一樣的人……』 『騎士跟著我…我帶你進塔中……巴爾德會引導著我們……』(就算次女看不見，她仍受水晶引導。)  而在塔的每層當中都會有Nanna在被惡意寄生前，緊急分出來的思念體，來引導玩家到最後的地點並將自己（Nanna）殺掉。(再引導的過程中會補述些世界觀設定)最後引導至樹海的核心，也就是成為惡意通道的Nanna本體，而這些思念體都會在塔中因玩家的行動而有生死變化，這些生死也會影響結局的路線…… 玩家到了樹海核心最後與Nanna本體接觸： 『騎士…包容命運的安排那是種慈悲……』(這是佛教思想，涅槃，又稱為無為。) 『…這片大陸正在哭泣……是否有能讓牠不再哭泣的命運存在…？』(聖經中常以獸來形容國土。)  『…哭泣的孩子需要給牠一個擁抱……』(這裡暗喻惡意，聖經將撒旦說為世界之王，因此不受主蒙召受洗之人必定有罪的說法。) 語畢後開始BOSS戰【殤之慈悲者】。 |
| 場景形象(正常) |
|  |
| 參考形象(BOSS) |
|  |

|  |
| --- |
| 參考形象(正常) |
|  |
| 參考形象(BOSS) |
|  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 聖女三女 | | | | | | |
| 性別 | 女 | 身高 | 155cm | 形象強度 | 重要 |  |
| 外觀 | 約13歲、小禮服外搭破舊斗篷、長髮辮(有花飾)、瞳孔造型異於常人、配匕首、捕夢網 | | | | |
| 個性 | 厭世、無口 | | | | |
| 介紹 | 三女-緹米西亞(Thymesia)的設定影射北歐神話中的[諾恩三女神](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%AB%BE%E6%81%A9%E4%B8%89%E5%A5%B3%E7%A5%9E)-詩寇蒂，代表著未來的女神，是三聖女中潛力最強的，能夠使用當前所知所有的符文能力，其中擁有最稀有的完全治癒能力(死亡回歸的附屬能力)，但因異於常人的瞳色以及瞳孔象徵著另一個能力 - 預言能力，能看到未來的事物，教團並不知道緹米西亞的治癒及預言能力，而緹米西亞自己知道預言能力可能會被有心人利用，因此鮮少跟他人提及預言，僅有在至親或是重大事件即將到來時才會說出。 緹米西亞因在戰亂中覺醒了死亡回歸的能力，看盡了無限輪迴的悲劇，體會到絕望，也因此封鎖了內心，對人的態度冷漠，居住在平民區的教堂。 平時在小房間編織著捕夢網，每個捕夢網代表著一個人，每條線正代表著他們的記憶，而她編織的正是這個人的一生。 主角身受重傷感染了瘟疫在城鎮遇見了緹米西亞，獲得了解藥的治療，當歷程到了主角打完叛逃者後，因解藥而毒血發作，身上長了鱗片逐漸擴張，而回城鎮尋找緹米西亞，他用治癒能力將主角的身體回復後，主角睡了一會兒．此時緹米西亞還是持續在編織著捕夢網，但手上編織著的是新的捕夢網（代表著主角），緹米西亞對主角說他在這裡編織的捕夢網代表著甚麼意義，並說你在那些生亡者身上獲取的記憶碎片可以轉化成捕夢網的線，『人一生的記憶，從出生開始就已存在，能力、知識、意識都是記憶交織而成』此時解鎖升級系統。 在歷程主角打贏了長女之後，緹米西亞看見了突破輪迴的希望，並跟隨著主角，身上配有匕首（當命運用走到了她不想要的結局，她會選擇自殺再用死亡回歸的能力），在與主角一同旅行的過程中，漸漸地找回了自我並看見了希望，將封閉的內心給釋放，從用斗篷遮蔽自我，到後來將斗篷卸去，遊戲的歷程能看見緹米西亞的身上會有微微的變化，也代表著情感的變化，最後與主角產生了羈絆信任，這份情感突破了命運的輪迴。  (整個遊戲最常接觸的NPC，也是整個遊戲故事最重要的核心NPC，最終是唯一和主角離開城鎮的角色) | | | | |
| 預言能力的解釋 | | | | | | |
| 緹米西亞的預言、預知未來能力都是外人對緹米西亞能力的解釋，事實上緹米西亞真正的能力是「死亡回歸」。  在臨死前，其意識會回到死亡前的特定時間並保留之前的記憶，且每次回歸時候所發生的事件都會跟前一次有些微差異，導致事件結果都會有所不同(類似於世界線變動的解釋)，因此從外人角度看，可能會覺得緹米西亞能夠預先知道未來的事情，但實際上是緹米西亞已經經歷過了所有可能，最後找到存活的一條路。  緹米西亞起初並不知道有這種能力，初次發動是在所屬族群遭戰爭波及滅村之時，戰亂中近乎無限次數的死亡回歸，使得緹米西亞從中體會到了絕望、無情且殘酷的現實，最終找出最好的結局即是三姊妹存活的結局，而戰後緹米西亞對自己真正的能力有了深刻的認知…且性格也大變，在輪迴中看過太多恐懼與死亡，變的不愛說話。  整體來說緹米西亞的能力跟主角的能力是類似的，一個是對自己一個是對他人。  在惡意狂侵襲的城鎮內，緹米西亞又再次陷入了無限的死亡輪迴，本以灰心的緹米西亞漸漸發現到，不斷的輪迴中總是有個陌生的外來者都會想盡辦法突破這險惡的環境不斷前進，緹米西亞就像看到了希望般，開始幫助這名外來者 – 主角。 最終在無法突破的惡意本質前，緹米西亞決定自願犧牲，讓主角進入記憶空間中，並從緹米西亞自己無限次輪迴記憶中找到突破困境的方式。  主角「不斷挑戰未來，記錄所有可能性並從中突破困境」 緹米西亞「不願正視未來，受困於無法抹滅的回憶」 | | | | | | |
| 故事 | | | | | | |
| －遊戲開始前－  －輪迴之中－  在這之後即使有野獸的駐守，但終究仍然不敵死亡的命運，三女又再度陷入死亡輪迴中，就算試圖想找出突破現狀的方式但最終都是徒勞無功，強烈的孤獨以及無助感使三女放棄了所有希望，飄盪在這巨大的惡意洪流之中，硬是反抗只會感受到更多痛苦罷了…  經歷了近乎無限次的輪迴，一位陌生的外來者開始出現在三女眼前，這名外來者不斷在這洪流中掙扎著試圖接近惡意的核心，就算告訴他前面只會有無止盡的死亡在等待著他，依然動搖不了他的決心，不是為了這個城鎮，也不是為了自己，而是為了他的人民就能將自己的性命至於事外，如此堅毅的決心引起了三女的注意便開始觀察這名外來者 – 主角。  在多次輪迴的觀察下，三女發覺主角都能比前一次輪迴更接近目標，就好像能知道上一輪死亡的錯誤，在下一輪巧妙地迴避掉似的一步一步慢慢地前進，這執著且強大的身影慢慢勾起三女心中已經消逝已久的希望，便決定開始幫助主角，盼望著有一天能夠脫離這巨大的惡意洪流。  －最後的一步－  三女跟主角開始合作後，逐步突破各種絕境，在這之間三女漸漸開始信賴主角，依靠這個重新給予她希望的外來者。  最終主角成功擊潰了惡意，城鎮也開始塌陷，在逃離時受到惡意最後的追擊使主角倒下，三女眼看差一步就能離開這無限的輪迴，但獨自一人逃離又能如何呢?沒有地方可去、沒有家人、朋友甚至可以依靠的對象，一個人在外遊蕩這樣真的有比現在好嗎?此時的三女心中這麼想著。  短暫的思考後，三女回到了主角身旁，拿起了掉落於一旁的匕首刺向自己胸口後倒臥在主角前方，瀕死前握住了他的手並說到…  「可別再丟下我了，下次…下次一定要一起出去阿……」  三女這舉動的目的主要是觸發主角的能力【記憶迴響】，讓主角進入自己的記憶世界內，在這無限次的輪迴記憶中找到突破現狀的方法。 | | | | | | |

|  |
| --- |
| 三女世界線(遊戲歷程)示意圖（舊版需要變更） |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| 參考形象 | 參考形象 |
|  |  |