三聖女人物設計文案2017.12.24

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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、首飾(代表物) | | | | |
| 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。  三聖女中第二大的次女，個性非常溫柔賢淑、因本身的惻隱之心，在大戰期間主動治療了許多傷患，正因如此被教團的人們視為三聖女的代表，並特別在大教堂旁蓋一座專屬的聖女塔供次女居住。  能力是三聖女中最受到重視的，不僅有治癒肉體的能力．還有心靈淨化的能力，淨化的能力是指『吸收他人的負面情緒』，包含憤怒、恐懼、悲傷…等等，在大戰期間聖女淨化了許多人恐懼的心靈而聖女使其能夠冷靜並重新走向正確的道路，但吸收的這些情緒都會附加到次女身上。 聖女塔的主要功用在於吸收眾人禱告的憂愁，讓禱告的人們得到安心，而這些負面的情緒會吸收在聖女塔的主要核心內，次女在聖女塔主要的原因是要淨化核心，遊戲的中後期因聖女塔吸收的負能量過載崩塌，次女將所有的負面能量全數吸收，避免向外擴散，惡意的意識也藉此機會入侵了次女，而使她魔化成了BOSS……  (在遊戲中後期，會因故事設定受惡意的意識侵入而成為BOSS，擊敗後獲得其代表物-鍊墜作為主角使用的魔素觸媒) | | | | |
| 故事 | | | | | | |
| －遊戲開始前－ 聖女塔．高聳且佇立於大教堂旁的高塔，塔建造是希望的象徵，而擁有慈悲憐憫胸懷的次女在這裡居住著…… 每當人民向眾神禱告之時，心靈都得以安定，而事實上這並非是眾神給予人們的回應，而是聖女塔的功勞，在塔頂巴德爾水晶（舊世代神祉的聖器）將眾人禱告時的恐懼、悲傷、憤怒等負面的情感給吸收，再由次女淨化水晶來維持塔的功用。  在怪病爆發後教皇下達了聖女追殺令，並派了些許教團騎士前往聖女塔要取三女的性命，聖壁騎士當然對此感到相當反對，但此時的教皇早已成為大祭司的傀儡，根本沒有轉圜餘地，還以反叛的罪名將他押入大牢，教團騎士也就此順利的攻進了聖女塔。  塔中駐守的護衛們也是支持聖女的一方，不斷抵擋教團騎士的進攻，拖延他們到達塔底的時間；但最終所有的護衛隊都倒下，教團騎士也到達了塔底的花園，正準備前往三女所在的花園教堂時，一頭巨大的野獸不知從何冒出，並開始攻擊教團騎士，騎士們沒有任何反擊的餘地很快的就被這頭野獸所吞噬；在這之後教團接連派出了第二、三隊教團騎士，但最終都在塔底的花園被殲滅，此時大祭司心想三女也沒有其餘的助力了，便停止了對聖女塔的攻擊。  攻擊行動結束後次女步出了花園教堂，那頭野獸依然在花園中，靜靜的看著她並沒有做出攻擊，三女從牠身上感到一股熟悉的感覺，不但沒有害怕還嘗試著接近，此時野獸低吼了一聲，貌似在警告著三女別再靠近，三女也像是能夠理解般的走回了教堂。  其實次女早已發現，在野獸的前腳上綁著一條殘破的緞帶，跟聖壁騎士手上所綁的是一模一樣的緞帶，這是很久以前三女為了治療聖壁騎士手上的傷而從自己衣服上撕下來的緞帶，現在出現在野獸身上再加上牠對三女的舉動，就如同聖壁騎士般正在保護著她。  突然……巴德爾水晶因剛剛的殺戮情緒而碎裂，瘟疫爆發期間的所有負面情感宣洩而出，驚覺此事的次女，趕緊往塔頂前去，趕到之時次女將一切吸收，最後因過量的負面情緒無法淨化，而讓次女跪坐在聖壇前惡意也在此時入侵其靈魂，次女的身上開始有了異樣變化……  －第四章聖女塔(遇見女後)－  玩家再次回到地下聖壇時地板多了許多血跡，血跡一路延伸到聖壇前，而聖壇前蹲著一個人，但身上卻長著些許絨毛、且能隱約看到類似鱗片的皮膚，並掛著首飾，這位正是已經遭到毒血侵蝕後的次女。  『………』  『…人們恐懼時的不安、悲傷時的哭泣、憤怒時的怒吼…真是吵雜…十分地厭煩…』  『但…我已經找到了方法，只要將一切破壞殆盡，這些聲響也跟著平息下來…』  『這種感覺你也懂吧…生命消逝後的寧靜…』  語畢後開始BOSS戰。  在BOSS戰後，玩家從次女身上獲得首飾，並帶回去給三女。 語畢後開始BOSS戰【殤之慈悲者】。 | | | | | | |

|  |
| --- |
| 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)-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，教團並不知道三女的治癒及預言能力，而三女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。 三女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三女，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，而回城鎮尋找三女，他用治癒能力將主角的身體回復後，主角睡了一會兒．此時三女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），三女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，三女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，她會選擇自殺在用死亡回歸的能力），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，遊戲的歷程能看見三女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 | | | | | | |
| 三女的預言、預知未來能力都是外人對三女能力的解釋，事實上三女真正的能力是「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，可能會覺得三女能夠預先知道未來的事情，但實際上是三女已經經歷過了所有可能，最後找到存活的一條路。  三女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，使得三女從中體會到了絕望、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，而戰後三女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。  整體來說三女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，三女又再次陷入了無限的死亡輪迴，本以灰心的三女漸漸發現到，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，三女就像看到了希望般，開始幫助這名外來者 – 主角。 最終在無法突破的惡意本質前，三女決定自願犧牲，讓主角進入記憶空間中，並從三女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」 三女「不願正視未來，受困於無法抹滅的回憶」 | | | | | | |
| 故事 | | | | | | |
| －遊戲開始前－  三女本性十分善良，但總是沉默寡言，在教團還在戰爭之地四處遊走的時期，她就不斷的幫助醫治那些在旅途中受傷的人，對教團的幫助非常大，因此也被教皇相當看中；因此在建立城鎮時特地在大教堂旁蓋座專屬於三女居住的聖女塔，並駐守著一些堅石騎士團作為護衛，而其護衛騎士的隊長－聖壁騎士跟三女間有段故事，使他們之間有如同父女般的情誼。  在怪病爆發後教皇下達了聖女追殺令，並派了些許教團騎士前往聖女塔要取三女的性命，聖壁騎士當然對此感到相當反對，但此時的教皇早已成為大祭司的傀儡，根本沒有轉圜餘地，還以反叛的罪名將他押入大牢，教團騎士也就此順利的攻進了聖女塔。  塔中駐守的護衛們也是支持聖女的一方，不斷抵擋教團騎士的進攻，拖延他們到達塔底的時間；但最終所有的護衛隊都倒下，教團騎士也到達了塔底的花園，正準備前往三女所在的花園教堂時，一頭巨大的野獸不知從何冒出，並開始攻擊教團騎士，騎士們沒有任何反擊的餘地很快的就被這頭野獸所吞噬；在這之後教團接連派出了第二、三隊教團騎士，但最終都在塔底的花園被殲滅，此時大祭司心想三女也沒有其餘的助力了，便停止了對聖女塔的攻擊。  攻擊行動結束後三女步出了花園教堂，那頭野獸依然在花園中，靜靜的看著她並沒有做出攻擊，三女從牠身上感到一股熟悉的感覺，不但沒有害怕還嘗試著接近，此時野獸低吼了一聲，貌似在警告著三女別再靠近，三女也像是能夠理解般的走回了教堂。  其實三女早已發現，在野獸的前腳上綁著一條殘破的緞帶，跟聖壁騎士手上所綁的是一模一樣的緞帶，這是很久以前三女為了治療聖壁騎士手上的傷而從自己衣服上撕下來的緞帶，現在出現在野獸身上再加上牠對三女的舉動，就如同聖壁騎士般正在保護著她。  －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 |
|  |  |