

2020-VT

**Designdokument**

Captains & Cannons

Södertörns Högskola

**Översikt**

*Captains & Cannons* är ett turbaserat strategispel i genren Roguelike. Målet är att besegra andra sjöfarare, pirater och andra otyg, för att besegra kaptenen, samt slutbossen, Devon Agewe. Under spelets gång får spelaren bekanta sig med olika pirater som kan rekryteras, som kan tillhöra olika karaktärsklasser. Dessa klasser har unika egenskaper, som kan variera från helande till ökad skada. Att ha en uppsättning med pirater som vid varje speltillfälle är varierande i klasser, så kan man experimentera med olika strategier som kan bidra till vinst. Under spelets gång så transporterar sig spelaren på en karta, där spelaren klickar på olika punkter som går att resa till.

**Filmsekvens för Spelets Introduktion**

En filmsekvens spelas upp vid start av spelet. Denna filmsekvens är ämnad att förmedla spelets narrativ för spelaren och introducera spelaren till *Captains & Cannons* värld.

**Målgrupp**

Den målgrupp som spelet är avsedd mot är tonåringar och unga-vuxna. Spelet innehåller mörka teman, men undviker aspekter som överdrivet våld eller svordomar.

Målgruppen är personer som spelar indie spel, uppskattar utmaningar i spel och inte ser utmaningar som något negativt.

**Grafisk Stil**

Stilen är starkt inspirerad av spelet *Darkest Dungeon* med de tjocka linjerna och vissa proportioner på karaktärer. Dessa karaktärer är delvis inspirerade av verkliga pirater som fanns, och även popkulturella karaktärer från bland annat *Pirates of the Caribbean* filmerna.

Karaktärerna har olika klasser, samt bakgrunder som reflekteras i deras design. Kockar har köksredskap som vapen, vilket varier i utseende beroende på vart de kommer ifrån. Variationen gäller för alla karaktärsklasser, dvs. *fighters, gunners, captains* och *fish* *people*. När karaktärerna dör blir de till en hög med skelett och blod på spelplanen, med små detaljer som en stekpanna, en pistol eller annat märkbart föremål som tillhörde den avlidne karaktären. Detta är för att skapa en känsla av unikhet och betydelse till spelets pirater.

Både karaktärer och skepp har *tiers* som visar hur “bra” karaktären är och dess värde. När man väljer att anlita en karaktär kan man se en ram runt de som har en specifik färg kopplad till värdet. De vanligaste karaktärerna har en grå ram och det är dessa karaktärer som man börjar spelet med. Senare i spelet kan man anlita karaktärer med bättre *stats* och dessa har gröna och guldiga ramar.

Fiendeskeppen följer temat på fiendekaraktärerna:

* Brittiska flottan har den brittiska flaggan
* Fiskpiraterna har sjögräs och ruttna plankor
* Vanliga pirater har tunnor och påsar fyllda med guld

Fiendeskeppen har också olika *tiers*, där sidorna på skeppen har finare färg ju längre in i spelet man kommer och beroende på vilken boss man möter. Den sista bossen har det finaste skeppet i spelet och har fler detaljer, som guldkant på sitt skepp.

**Val av kapten**

Efter filmsekvensen i början av spelet kommer spelaren vara tvungen att välja en kapten från tre möjliga kaptener. Dessa är *Cecilia Wasa*, *Johnny Gold* och *Houngan Alim*. De har olika egenskaper för att ge spelaren varierande upplevelser vid spelstart. Exempelvis har en kapten mer skada i närstrid, en annan har mer skada på avstånd och en kapten som är en balanserad blandning av båda dessa kaptener.

**Förflyttning (Karta)**

* På kartan kan man resa till olika destinationer.
* Man kan klicka på en närliggande destination, och sedan förflytta sig till den genom att klicka på knappen “Set sail”.
* Spelaren kan resa hur länge som helst, så länge spelaren inte hamnar i en strid.

**Förflyttning (Strid)**

* Att gå innebär att förflytta sig från hexagonen man står i till närliggande hexagon
* Karaktärer kan enbart flytta sig avståndet av 2 hexagoner per runda, medans en karaktär som tillhör *Fighter*-klassen kan gå avståndet på 3 hexagoner per runda.
* Står karaktären på en hexagon som är angränsande till ett skepp kan den hoppa över till det intilliggande skeppet.
* Utföra handling till förflyttning. Flytta till närliggande hexagon.

**Handlingspoäng**

* Varje karaktär har 2 handlingspoäng. En karaktär som tillhör *Fighter*-klassen har däremot tillgång till 3 handlingspoäng. Varje handling kostar normalt 1 handlingspoäng, men vissa avslutar karaktärens runda direkt (IE använder alla tillgängliga action points).
* Rörelser kostar 1 handlingspoäng, det är möjligt att gå 2 gånger för 2 handlingspoäng, och gå 3 gånger för 3 handlingspoäng.
* Att attackera kostar alla handlingspoäng, om man attackerar först kan man inte gå efteråt.
* Att använda en förmåga kostar 2 handlingspoäng. Har du inte 2 kvar kan du alltså inte använda förmågor.

**Erfarenhetspoäng (EXP)**

Erfarenhet belönas till alla karaktärer efter en strid. *EXP* delas även ut lika mellan alla karaktärer efter varje vinst. När karaktärer levlar upp så kan man välja att öka den karaktärens *HP*, *Melee DMG*(närstrids-skada)*, Ranged DMG*(avstånds-skada) eller *Crit Chance*(kritisk skada). X-antal stat-poäng.

**Nivå-system**

Karaktärer levlar upp när de får tillräckligt med *EXP*. Denna *EXP* mellan levels kommer att öka exponentiellt för att få det lite mer intressant jämfört med om det var linjärt, det kommer alltså vara mer *EXP* mellan level 2 och 3 än vad det är mellan 1 och 2. När en karaktär får tillräckligt med *EXP* levlar denna karaktär upp med ett level. Detta kommer man se i post-strids skärmen där man ser totala mängden *EXP* som krävs för att levla, vilken level en karaktär är och om denna karaktär har levlat eller inte. Varje gång en karaktär har levlat upp så kommer spelaren kunna höja denna karaktärs *HP*, *Ranged DMG, Melee DMG,* eller crit-chance en gång vid varje level up. Ökningen av dessa stats växer exponentiellt, därav stats som *Ranged DMG* och *Melee DMG* ökar sin räckvidd baserat på hur mycket skada passerar i tiotal. Exempel om skadan är över 10 så befinner sig räckvidden på exempelvis 11-15, medans över 20 kan ha en räckvidd på 21-29  
  
Karaktärers speciella förmågor blir alltid uppgraderade vid varje ny level.

* Captain: Morale Boost +1 DMG, +1 damage reduction.
* Fighter: Dricka Rom -2% av sin debuff (25% debuffen blir 23%).
* Gunner: Shotgun blast +X skada.
* Chef: +2 hp för Heal.

**Handbok**

Spelet har en handbok som innehåller spelets mekaniker och instruktioner för hur olika delar av spelet fungerar. Handboken är uppdelad i ämnen så att det är lätt att hitta relevanta områden vid funderingar om spelet. Varje ämne innehåller en förklarande bild för att förtydliga ämnet och minska oklarheter. Handboken är tillgänglig genom escape menyn genom hela spelet för att inte sätta spelaren i en situation där denne inte vet hur något fungerar.

**Huvudmeny Funktioner**

När man startar spelet har man tillgång till tre olika karaktärer. När man väljer en karaktär får man valet att klicka på “Yes” eller “No”, för att försäkra spelaren om hen har utfört rätt beslut. När man har valt sin karaktär kommer man till huvudmenyn i spelet där det finns fyra knappar i form av föremål. Dessa är *crew, open map, settings* och *items.*

* *Crew*-knappen leder till en meny med de karaktärerna som man har att spela med.
* *Open map* är till för att komma till kartvyn där man kan välja var man vill åka med sin *crew*.
* *Items* visar de föremål som man har att använda under spelets gång och är förbrukningsvaror.

I *settings* öppnas en till meny upp där man kan justera spelets inställningar, samt komma åt buggrapportering.

* *Restart session* raderar ens spelsession och *progress.*
* *Handbook* öppnar upp information om spelet och dess komponenter som karaktärer och hur man spelar.
* *Audio* justerar spelets musik och ljudeffekter.
* *Graphics* ändrar grafikinställningar.
* *Report & feedback* låter spelaren kontakta utvecklarna om möjliga buggar och andra åsikter.
* *Quit* stänger ner spelet.

**Buggrapportering**

I spelet finns det ett formulär för spelaren att kunna direkt skicka in feedback och buggrapporter till utvecklarna. Detta formulär finns i Escape-menyn och är tillgänglig genom hela spelet för att när ett problem inträffar kunna rapportera det på en gång.

Spelet kommer även att vid varje avslutat spel skicka en genererad rapport om spelsessionen som går att använda för att balansera spelet.

All rapportering sker via en discord kanal på grund av avsaknad av serverplats.

**Gameplay Rundor**

* Start of round
* Välj en allierad karaktär:
* Den valda karaktären kan då utföra sina handlingar som att gå, använd förmåga eller utföra en attack.
* Efter den karaktären har valt att utföra sina handlingar, så kan man inte fortsätta utföra fler handlingar åt samma karaktär, men spelaren kan välja att använda *Captain*s förmåga åt denna karaktär. Detta tillåter den valda karaktären att använda en till handling.
* Efter att man har inte längre har tillgång till fler handlingar åt en enskild karaktär, så ska man välja en annan karaktär. Att förbruka handlingar åt en karaktär har ingen påverkan hos andra karaktärers handlingar.
* Möjligheten finns även att passera en karaktärs runda, genom att direkt klicka på “end turn”-knappen, vilket ska slutföra alla karaktärers handlingar hos en spelare.
* Efter alla karaktärer har utfört sina drag kan spelaren lämna över rundan till fienden.
* Sekvensen för spelandet är: **Välj karaktär>Utför handling>Se handlingar**. Denna sekvens ska utföras för varje karaktärer som fortfarande har tillgång till handlingar, men som tidigare nämnt kan man avsluta sin rond innan detta har utförts.

**Stridande**

* Val för attacker:
* Närstrids-attack. Slår en fiende på en närliggande hexagonruta. Slumpmässig skada inom intervall. Kostar alla handlingspoäng.
* Avstånds-attack. Skjut/kasta något på en fiende inom en valfri hexagonruta. Random Dmg-inom intervall. Kostar alla handlingspoäng.
* Rörelse. Tillåter fler handlingar beroende på hur många rutor som karaktären har rört sig inom.
* Avfyra kanonkula från en kanon. Kostar alla handlingspoäng.
* Special character-class ability. Kostar alla handlingspoäng.
* Reparera skepp. Kostar alla handlingspoäng.
* En strid avslutas när en kapten dör eller ett skepp sänks.
* När en strid avslutas så utdelas *EXP* till alla tillgängliga karaktärer.
* Guld tilldelas spelaren.
* Efter en strid får spelaren tillåtelsen att fortsätta resandet framåt i samma riktning som innan stridandet började.

**Karaktärer**

* Har namn
* Har HP, för livmätare
* Har XP, för erfarenhetspoäng.
* Har en Crit-chance, för kritisk chans.
* Har två DMG relaterade stats, en för skada vid närstrid och en annan för skada vid avstånd-stridande.
* Alla har en närstridsattack.
* Kan vara både avståndsbaserad eller närstridsbaserad, med undantaget att *Fighter*-klassen inte kan attackera på avstånd.
* När attacker görs så ska en slumpmässig skada utdelas, men alltid någon form av DMG.
* Har någon form av unik förmåga.
* Vid Level Up kan egenskaper ökas.
* Alla karaktärer har en “Cooldown”(nedkylning) på unika förmågor. Dessa varar ungefär mellan en till tre sekunder.

Captain

**Stats**

HP: Har mest HP av alla klasser i spelet, spelbara karaktärer och bossar har över 100 hp.

Melee/Ranged DMG: *Captain*-klassen har mest balanserad skada av alla klasser, vilket innebär att den inte specialiserar sig inom närstrid eller avståndsbaserat stridande. Spelbara karaktärer av klassen *Captain* kan däremot börja med olika stats som bidrar till att de har vissa fördelar över andra karaktärer av denna klass.

Crit Chance:

Attacker: Melee/Ranged DMG

Spelbara: 10 % (Houngan Alim 25 %).

Fiender:

Akt 1: 3 % Akt 2: 5 % Akt 3: 8 %.

**Passiv förmåga**

Morale boost: Ger intilliggande/allierade enheter ökad moral, detta ger dessa karaktärer ökad skada samt reducerad inkommande skada.

Duelist: Gör ökad skada mot en fiendekapten.

**Speciell förmåga**

Kan uppoffra en egen action till en annan allierad enhet. 2 rundors cooldown

Fighter

**Stats**

Hp: Har näst högst hälsa av alla klasser, ca 20-40 % mindre hälsa än *Captain*-klassen.

Attacker: Melee DMG

Melee DMG: Har högst skada vad gäller närstrider. Spelbara *Fighter*s börjar med ca 15-20 skada.

Crit Chance:

Spelbara: 10-20 %

Fiender: Akt 1: 3 % Akt 2: 5 % Akt 3: 8 %

**Speciell Förmåga**

Dricka rom som ger karaktären en buff på 50% mer skada samt en debuff som gör att karaktären tar 25% mer skada från fiender under denna och nästa omgång. Cooldown 3 rundor.

Gunner

**Stats**

Hp: Har minst hälsa av alla klasser, ca mindre än 50 % i jämförelse till *Captain*-klassen.

Attacker: Melee och Ranged

Dmg: Har högst skada vad gäller avståndsbaserade attacker, spelbara gunners börjar med 10-25 skada.

Crit Chance:

Spelbara: 5-8 %

Fiender: Akt 1: 3 % Akt 2: 5 % Akt 3: 8 %

**Passiv Förmåga**

Tar 20% mer skada i närstrid.

Mer skada på kanonerna.

**Speciell Förmåga**

Shotgun blast: Fyller sitt skjutvapen med en massa kulor, och skjuter ett hagel av kulor som gör x DMG. Cooldown 3 rundor.

Chef

**Stats**

Hp: Har näst lägst hälsa av alla karaktärer, men är relativt nära *Fighter*-karaktärerna i hälsonivå för spelbara. *Chef*-karaktärer som tillhör fiender har däremot lika mycket hälsa som *Fighters*.

Attacker: Melee och Ranged

DMG: Specialiserar sig inte med någon typ av DMG, är relativt balanserad.

Crit Chance:

Spelbara: 10 %

Fiender: Akt 1: 3 % Akt 2: 5 % Akt 3: 8 %

**Speciell Förmåga**

Helar en allierad pirat med 20-35 hp. Cooldown 2 rundor.

**Turbaserade Systemet**

En tur består av att varje karaktär har 2 handlingspoäng. Dessa poäng används med förflyttningar eller handlingar av utvald karaktär.

När alla karaktärer använt alla sina handlingspoäng eller när spelaren trycker på end turn är turen över och Datorspelaren börjar sin tur utifrån samma regler.

**Skepp**

Ett skepp har rutor som karaktärer kan stå på. På skeppet kan man även stå på rutor som befinner sig framför en kanon, varpå man ställer sig på dessa får man möjligheten att avfyra en kanonkula mot ett motstående skepp.

Skepp har HP som kan skadas under fight och under icke-strids möten som t.ex. stormar. Skepp kan lagas på hamnar, där man blir tvungen att betala en särskild summa beroende på mängden av hälsa som repareras.

När en spelare har förlorat all hälsa på sitt skepp, så resulterar detta i en “Game Over”.

Spelaren kan naturligtvis även använda detta mot

**Möten**

När spelaren rör sig mellan och till öar kan det komma upp olika typer av möten och händelser. Det finns en bred mängd av olika typer av möten som spelaren kan få för att det ska vara unikt men samtidigt även användbart för spelaren. Dessa möten är strider, krogar, skeppsvarv, skatter, butiker och olika händelser. Dessa möten kan ge många olika belöningar och effekter som kan vara både positiva och negativa för spelaren. Alla möten ger spelaren en textruta där man antingen kan välja mellan olika val eller handla föremål och rekrytera fler karaktärer till besättning.

**Strider**

* Strider kan inträffa på havet. Dessa har noll chans att inträffa på öar.
* Strider tvingar spelaren att strida mot ett fientligt skepp och besättning, dessa kan vara både enkla och svåra där de svårare striderna ger med erfarenhetspoäng och dubloner.
* Bossar förekommer alltid som sista striden i varje akt av spelet, dessa är svårare än vanliga strider men ger spelaren mer erfarenhetspoäng och guld samt låser detta upp nästa akt i spelet.

**Krog & Skeppsvarv**

* Krogar kan inträffa på öar.
* En krog låter spelaren rekrytera nya personer till sin besättning.
* Skeppsvarv kan inträffa på öar.
* Ett skeppsvarv låter spelaren reparera sitt skepp med dubloner och rekrytera nya personer till sin besättning.

**Skatt**

* Skatter kan inträffa på havet och på öar.
* Skatter ger spelaren oftast en viss summa dubloner men kan även ge spelaren olika föremål eller hälsa direkt till sin besättning.

**Butik**

* Butiker kan inträffa på öar.
* Dessa tillåter spelaren att köpa föremål som ger hälsa, varav dessa kan involvera öl eller rom. Dyrare föremål förekommer under senare akter av spelet.

**Händelser**

* Händelser kan inträffa på havet och på öar.
* Händelser kan göra mycket olika saker. Vissa händelser kan ge spelaren ny besättning, dubloner, något föremål eller erfarenhetspoäng medans vissa andra händelser kan skada besättningen eller skeppet. De flesta händelser har ofta fler än ett val som spelaren kan välja mellan där de olika valen gör att händelsen slutar annorlunda och ger olika belöningar.

Typer av strider

* Fientliga skepp
* Pirater
* Vanliga pirater Akt 1.
* Vanliga pirater Akt 2.
* Vanliga pirater Akt 3.
* Britter / redcoats
* Brittiska slagskepp i Akt 1.
* Spökskepp
* Spökpirater i Akt 3.
* Skelettskepp
* Skelettpirater i Akt 2
* Skepp från havets botten

i. Sjömonster-pirater i Akt 2.

* Bossar
* Admiral Cornwall (Brittisk/Redcoat amiral)
* Captain Lockjaw (Sjömonster-kapten)
* Kraken boss(tentakelmonster)
* Captain Devon (Korrumperad kapten)

Typer av icke-strids möten

* Exempel för att hitta saker i vattnet
* Skattkista
* Föremål som bidrar hälsa
* Rekryterbara pirater som flyter på plankor, välj om du vill rekrytera eller inte.
* Hittar en ö
* Ön har en gömd skattkista
* Ön har en strandad pirat som man kan rekrytera, välj om du vill rekrytera eller inte.
* Väder
* Storm
* Skeppet kan bli skadat i stormen
* Calm seas
* Rain
* Regn gör kanoner och pistoler mindre effektiva

**Karta**

Kartvyn är en återkommande scen där spelaren väljer vart hen ska åka härnäst. Vid spelets start syns flera öar på en karta. Spelaren kan klicka på en ö och få ut ett antal möten på vägen, men spelaren kommer inte veta vad det är för typ av möten som kommer inträffa. Sedan körs denna rutt igenom, och spelaren kan inte avbryta en påbörjad rutt. Möten kommer spelas igenom en i taget, vissa är strider och vissa är icke-strider. Se "Möten" rubriken i dokumentet. Möjligen är även ett möte ingenting, dvs. en tom yta som då skippas och körs förbi. Spelaren kan inte återvända till redan besökta öar.

Sannolikhet encounters:

* 20% - Öppet hav
* 60% - Combat
* 20% - Non-combat Encounter

När spelaren har rest sig till slutet av en akt, så ska spelaren bereda sig inför att strida mot bossen under den tillhörande akten. Vid besegrandet av denna boss, så får spelaren tillåtelsen att fortsätta in till nästa akt. När spelaren även har besegrat slutbossen av spelet, så är spelet över.

Kartan är slumpad så att den känns unik varje gång, med öar på olika avstånd och att de inte alltid ligger på samma ställen utan mer utspridda. Visuellt bör detta också göras mer upptäckar-aktigt genom att ha någon slags fog-of war som försvinner när spelaren finner rutten till nästa område. På denna väg bör spelaren inte stöta på andra encounters än just bossen. Spelaren kommer till nya området genom att klicka på en av öarna på denna del av kartan. Det är inte möjligt att backa på kartan för att förhindra att spelet blir utdraget samt att förhindra att spelaren blir för stark i de tidiga akterna.

**Ekonomi**

Spelets valuta är spanska dubloner. Varje strid belönar spelaren med ett antal dubloner. Spelaren kan spendera sina dubloner på spelets “marknad”, vilket i spelets sammanhang bland annat är ett värdshus där världens olika pirater samlas, och även skeppsvarvet, där man kan spendera dubloner på att reparera sitt skepp och på att rekrytera pirater. Vilka pirater som befinner sig här är varierande, där varje pirat har olika egenskaper.

* Dubloner kan spenderas på att reparera sitt piratskepp (när man är i marknaden), vilket behöver underhåll efter att ha tagit en stor mängd skada efter olika strider. Spelaren betalar ca **200 dubloner(+ 100 per reparation)(\* x area)** för att reparera 20%-enheter av skeppets max-hp.
* Dubloner kan spenderas på ammunition i form av kanonkulor, vilket används till skeppets kanoner.
* Spelaren kan spendera dubloner på att köpa(hyra) pirater till sitt gäng, där varje ny medlem ska vara relativt dyra, beroende på vilken rad av hierarkin de befinner sig på:

**Tier 1:** 110-130 dubloner.

**Tier 2:** 170-190 dubloner.

**Tier 3:** 240-300 dubloner.

**Tier 4:** 300 -400 dubloner.

* Spelaren kan hitta skatter som vid varje tillfälle ger olika mängder av dubloner.

**Ljud och Musik**

Musik

* Main Menu Theme
* Map view Theme
* Combat Themes
* Multiple basic-fights
* Boss-battle
* Ports Themes
* Shady Port
* British Port
* trading port
* Stinger: Death
* Stinger: Victory

Ambience:

* Knakande på skepp
* Måsar
* Vågor
* Vind
* Sorl-ambience folk som pratar

Ljud

* Dödsljud
* Damage-ljud
* Kanon-ljud
* Ship-take damage
* Reparera skepp
* Penga-ljud. Få/spendera
* Karaktärsljud (grunt när man klickar på dem)
* Melee-attack ljud
* Svärd (swooosh)
* Trubbigt vapen svingande.
* Ranged-attack ljud
* Pistol
* Kast-ljud
* Walking-ljud
* Vattenmonster-ljud (splash-ljud)

UI

* Klick-ljud(knapp) / UI
* Hover knapp
* hover port - (klocka?)

Voicelines:

* Tavern
* Recruit character (unique)
* intro cutscene

**Bossar**

**Cap’n Devon Agewe**

He was the most sincere sailor on the sea. Heart be of solid gold, he wanted nothing but then to sail. Unlike others his mind had not been tainted by the elusive appeal for riches. As he returned from his latest voyage nothing was the same. He was not the man he used to be. The possession of his mind was no longer his to keep, scarred, he will only serve the tender kiss of the sea. But the sea is not always so kind, and the only way to stop the terror is to kill its manifestation which is **Cap’n Devon Agewe**.

Devon “Warrior of God”  
Agewe “Spirit of the sea”

**Royal Navy**

The Royal Navy serves the King of England and their main priority is succeeding in the permanent end of threats to English ships and the country. They are the pride of britannia they see all pirates as filth and believe they should be treated as such.

**Sea Monsters**

These fiendish creatures are wretched beings with no mind of their own. They only follow their leader Captain Lockjaw’s commands, and are proven to be fierce combatants while under his rule.

**Skeleton**

Once one of the assertive crews to sail the seven seas. They could not be stopped, spreading terror and misery to all those who dared tread water in its presence. The captain was fierce, he showed no mercy. Legends were told of how his ship sailed on red water. Alas the downfall of the crew was their captain, he claimed the sea as his own. This claim would not be managed as the sea was its own. The greed would end the captain, and his whole crew would be put forth a deep grave in Davy Jones locker. And now his crew serves to sail the sea and do the biddings of the waves.

**Kraken**

Once a normal little squid he did not fit in anywhere, he had to seek shelter somewhere. He found his way to Davy Jones Locker, where he found shipwrecks that he made his home. The sea had never seen someone so innocent and lonely. It helped the squid grow and the squid keep living, thriving, in the Pirate grave. He never left his ship because it made him feel safe, he became big enough to bring it with him.

**Ghost**

The spirits of Davy Jones locker. Pirates that didn't get closure in their death. They are stuck in the presence, not being able to rest. Whispers from the waves tell them that they are this way because of other sailors. Forcing the ghost to believe their enemy is other sailors. While the truth is simply that their own enemies are there inability to accept their death.

**Pirater**

**Handling för Österländska Pirater**

**Captain Houngan Alim**

Houngan Alim was a simple fish peddler barely making ends meet and paying half of his earnings to the congregation. When he was unable to make this payment, they took it in blood. But Houngan did not die. He was given a second chance by nefarious forces, now he will claim what is rightfully his.

**Umi Sakana**

Umi was told at an early age that women should cook. She was forced into learning to cook. But she would not be forced anymore, she left for the sea. To Prove that she was not bound to what others told her. She would be the first female to cook at sea for the fiercest pirates there were.

**Byakko Ame**

Byakko Ame was brought up into a royal family. His older brothers were cruel to him, beat him and treated him as dirt. He ended up taking their life, and naturally made it look like an accident. But it seems like royal living just was not enough for Byakko, he soon turned to a life of crime on the high seas.

**Lóng Wú**

Lóng Wú lives every day like its his last, he is not afraid of death. In fact he believes he has conquered it. This is why he does what no one with a sanity dose, he uses fireworks as his weapons, he does it so he can have that game of chance. It's just as likely that it will backfire as it will kill his opponent.

**Handling för Vikingar/skandinaviska Pirater**

**Captain Cecilia Wasa**

Cecilia Wasa did not see the world as others did, ruled by men, they were all fools. Cecilia Wasa was not to be ordered around. Everytime she got sent out on missions in the word of the king, she always made sure to go off road to recruit people to her crew. She intended to only have the best of the best from all over the world. And she recruited people to her crew on every mission she went on. And as her crew got big enough she would leave the mainland to be her own woman and rule the way she sees fit at sea.

**Big Berthina**

Berthina did not have much as a kid. The only toy she only got was a stone from her poor mother. That stone became her only toy, and she formed a special connection to stone as a whole. This is why she decided to take to the seas, to find even more types of rocks.

**Snorre Sturlasson**

Snorre Sturlasson is not like other vikings; he does not strive to spill blood. Snorres goal is to protect his friends and his crew. Snorre's biggest belief is even if today, we fight as enemies. Tomorrow, we may fight as brothers.. Snorre might be the strongest viking when he fights, but the kindest viking is he always.

**Mjoed Carlsson**

Mjoed Carlsson is somewhat of a gourmet, he can make the most awful ingredients into a good meal. But his true passion is a good drink, this is why he decided to go to sea, to increase his taste library. He is trying to find the most perfect drink, cause all good cooks know that you cannot pair a good solid meal without a fine drink.

**Handling för andra pirater**

**Captain Johnny Gold:**

Johnny always had a habit of taking things too literally. In his early days he was often complimented by his own mother to have such bright and good looking teeth, but facing himself within his own reflection proved to be quite unsatisfying. Having normal, white teeth was no mere satisfaction for a man of his caliber, which would result in him getting golden teeth from a mysterious salesman. However these teeth turned out to have a strange effect, as it would prove to have the ability to bring great fortune around his surroundings.

This has allowed him to gain the reputation that he currently beholds, making him one of the most famous pirates in the great sea for his appearance by itself.

**Jamie Butcher**

Jamie Butcher is notorious by many thanks to his intimidating appearance. There were rumors about the man possibly being a cannibalist after several customers of his happened to mysteriously disappear, despite his passion for eating chicken. He loves chickens so much he’s even seen carrying a chicken around in public, in case he needs a brief lunch break.

**Gore’Don**

Gore’Don has owned quite the reputation all around the seven seas thanks to his impressive talent for cooking a wide range of delicacies. He even has his own restaurant establishment known as “Yell’s Kitchen”, where he is known for yelling at his own employees for their incompetent attempts at cooking. His aim is to find the time to build high quality restaurants all around the world with his brand, while also yelling at people in the process.

**Bastian**

Having faced nothing but cruelty and misfortune for most of his life in prison, Bastian takes out his anger on anyone crossing his path. His large chain whip is able to take out any foe, no matter the size or body strength. Bastian won't find any sympathy for his foes, and prefers to play the role of judge and executioner to display his own sense of justice.

**Corrin Swales**

Having weak kneecaps is generally not a positive character trait for the likes of pirates. This is the consequences that Corrin was forced to deal with after he got both his kneecaps blown off in a cannonball related incident. He has developed a jealousy for people who have particularly strong kneecaps, as he perceives this to be a strong feature for masculine men to have. To compensate, he has been aiming to improve his upper body strength to become a fierce duelist.

**Zorro**

Not to be confused with heroes of equal namesake, Zorro finds no greater pleasure than fighting other bandits and pirates. He expresses his pleasure for combat with delight and sheer pride, while making witty remarks and toying with his enemies. As previously mentioned, his intentions have never been for selfless desires, and his aim in life is to become so wealthy to the point that he can support his carefree lifestyle, with some fighting sprinkled in too.

**“One-Eyed” Rick**

“One-Eyed” Rick has an impressive talent for alluring both women and men alike, and finds himself using this talent to manipulate people for his own benefit. During his voyage on the sea he has won the hearts of hundreds different individuals, while also taking their valuables for himself. His greed has always been his downside, as he will set anything aside to get his hands on any shiny valuables around.