

Det Heliga Imperiet

av: Fredrik Ostrozanszky

En modul till

Skymningshem: Andra Imperiet

Introduktion

Tanken bakom den här modulen är att vara en hjälp för att skapa och spela äventyr som på något sätt involverar quentuu och själva Quentuu-imperiet. Du kommer inte att hitta regeltillägg eller speciellt mycket speldata. Modulen kommer istället presentera den delen av spelvärlden i Skymningshem: Andra Imperiet som Quentuu-imperiet utgör. Du kommer att hitta deras historia, hur deras samhälle är uppbyggt, beskrivningar av platser samt några saker som kan vara bra att tänka på när man skapar spelledar och rollpersoner som är quentuu. Inget av det som skrivs här ska betraktas som om det är cementerat och hårda fakta, utan snarare som riktlinjer och stöd som kan följas efter eget behag. Delar utav texten är skriven ur ett Quentuucentriskt perspektiv vilket innebär att det är hur quentuu själva ser på världen omkring dem, inte hur det faktiskt ligger till eller hur Federationen Althea ser på saken.

Quentuu som rollpersoner

Det finns några saker som man bör ha i åtanke när man skapar en rollperson eller för den delen spelledarpersoner som är quentuu. Det har mer med hur deras samhälle är uppbyggt än att alla quentuu skulle ha ett karakteristiskt sätt att bete sig på.

Klasssamhälle

Det quentiska samhället är ett mycket strikt klasssamhälle. Högst upp står Kejsarinnan och medlemmarna av Den Hösta Cirkeln. De betraktas av de flesta quentuu nästan som en sorts halvgudar. Det är väldigt få som skulle uttala sig negativt om dessa och en person som gör det bör tala tyst eller hålla det för sig själv om denne inte vill råka illa ut. Inte för att det finns någon lag mot det men många i personens omgivning skulle ta illa upp och ibland även se det som en personlig förolämpning.

Den näst högsta klassen är Kejsarinnans livgarde. De är en sorts krigarprästinnor som har en obrottslig lojalitet mot Kejsarinnan. De är vida respekterade för deras kunskaper om stridskonst och i att använda Den Högre Makten. De som inte tycker om dem brukar oftast frukta dem.

Maktens Systrar som utgör prästerskapet ligger mycket nära livgardet i rang och det enda som egentligen skiljer dem åt är livvaktens närhet till Kejsarinnan. Deras fokus ligger dessutom mer på deras andliga uppgifter än på deras världsliga.

Längst ner på klassstegen står de vanliga quentuu. Det är de som får hela samhället att fungera. Här finns arbetarna, soldaterna och forskarna. Även här förekommer det skillnader men de är inte lika påtagliga som mellan huvudgrupperna. Något som dock är lite speciellt för den här gruppen som de endast delar med livgardet är att de alla har en militär rank.

Indoktrinering

Quentuu har inte någon familj i vad vi skulle kalla normal bemärkelse (se avsnittet om Familjerna). All uppfostran sköts av staten och den följer statens agenda. Detta innebär att varje quentuu har från barnsben lärt sig vad som förväntas av dem och vilken plats de har i samhället. Huruvida indoktrineringen har lyckats eller ej varierar från person till person. En enda sak som är säker är att den har påverkat rollpersonen på något sätt. Vissa kanske sväljer den med hull och hår medan andra vänder sig rebelliskt mot den medan andra köper vissa delar utav den och förkastar andra.

Utbildningen

Något som är speciellt för Quentuu är att någon form av stridsträning ingår i deras utbildning. Detta kan innefatta att ifrån vapenfärdigheter till stridskonst eller stridsledning. Du bör om du skapar en rollperson från grunden åtminstone välja en färdighet som på något sätt har med strid att göra. Inte för att du nödvändigtvis kommer att behöva den men för att det är helt enkelt så de gör. Hur bra rollpersonen sedan är avgör du själv.

Religionen

Enligt quentuus religion Maktens Väg är quentuu skapelsens arvtagare. Det är deras uppgift att stiga upp som gudar och förvalta världen. En av grunderna i tron är det ansvar som quentuu har och det är för att kunna axla detta ansvar varje quentuu tränas rigoröst redan från barnsben. Hela konceptet är något som genomsyrar samhället, från den lägsta fabriksteknikern till Kejsarinnan. Ett av de största brott man kan begå är att inte ta sitt ansvar. En av anledningarna till att detta har en så stor inverkan på hur samhället ser ut är att det är prästinnorna som styr imperiet. Det kan vara ett väldigt stort ansvar att ta och desto högre upp i samhället man befinner sig desto mer ansvar har man. Hur påverkar det rollpersonen. Är det som en andra natur eller något man varje dag måste kämpa för att klara av? Har man förkastat det totalt?

Quentuu och män

Quentuus förhållande till män är minst sagt komplicerat. När man började möta andra civilisationer var den sista mannen död sedan mer än hundra år. Den enda kontakten med män man hade haft var genom de bilder och holovisioner som hade sparats från genuskriget och tiden innan. Det mesta material som fanns var i form av propaganda. Det dessa första quentuu kände var antagligen en skräckblandad fascination. Även i nu tid, ytterligare hundra år senare finns det quentuu som aldrig ser en man i hela deras liv men motsatsen är allt mer vanlig. Nu förtiden är de värdegrunder och åsikter som utlöste genuskriget och eldade på det i ytterligare nästan hundra år extremt ovanliga. Det är ett helt annat samhälle. De flesta quentuu reagerar med nyfikenhet första gången de träffar en man och ibland kanske lite misstänksamhet om de har lyssnat på för många skrönor. Deras sätt uppfattas ofta som lite udda och ibland även opassande när det kommer till män av andra kulturer.

Speciella Egenskaper

Efter som quentuu är en underart till homo sapiens så finns det saker som skiljer dem åt från normala människor. De mestpåtagliga skillnaderna är en nedsatt sexualdrift och deras storlek. Den

nedsetta seksualdriften är något som de styrande har ansett vara en nödvändighet och har aktivt avlats fram under årens lopp. Aveln har inte helt kunnat ta bort den men deras sexuella cykler liknar mer de som katter eller hundar har med en extremt intensiv period. Dessa perioder avlöses sedan av längre inte så intensiva perioder. Under dessa perioder använder de flesta drogen kamex som har en starkt sexuellt dämpande effekt. Storleken är heller inget att leka med. En quentuu är stor med mänskliga mått mätt, inte ens de flesta av våra basketboll-stjärnor skulle riktigt dra jämnt med dem. Det har till följd att alla vuxna quentuu per automatik har egenskapen stor.

Stor

Rollpersonen har en stor kropp. Det är inte att säga att rollpersonen är fet, bara att rollpersonen är betydligt större än en vanlig människa(ca 155-190 cm).

Det innebär att rollpersonen kan ha problem med att använda utrustning anpassad för personer av normal storlek. Detta innefattar bland annat säten i kollektivtrafik, små rymdskepp som t ex. Tetsuhime, aktiva stridsrustningar och sängar. Det kan också innebära att kläder och skor ibland måste special beställas.

Å andra sidan så är man en person som man lägger märke till, man sticker ut ur mängden, på gott och ont. Man inger även en viss respekt med sin storlek.

Äventyr: Rollpersonen kan var utsatt för konstanta utmaningar från folk som vill hävda sig på något sätt. Annars kan det även handla om hur rollpersonen lär sig leva med sitt utanförskap och vända sin längd till en fördel och bli accepterad av sin omgivning.

Erfarenhet: Om spelaren väljer att spela på sin storlek för att till exempel för att hjälpa någon ur en knivig situation eller på ett kreativt sätt löser ett problem som beror på dennes storlek.

Handling:

- Spelaren når platser som inte andra spelare når till. *"Oroa er inte. Jag når enkelt upp till strömbrytaren för att stänga av försvarsnätet."*
- Storlek kan vara en utmärkt övertalningsförmåga. *"Är du säker på att du inte ska leta upp någon i din egen storlek att bråka med?"*
- En stor person väcker automatiskt lite mer uppmärksamhet än andra. Ibland kan det ju faktiskt uppstå situationer när man vill ha så mycket uppmärksamhet som möjligt. Vid en avledningsmanöver till exempel. *"Hörredu fulhuve! Ja just det, Du! Jag vill prata med dig."*
- Den sista utvägen. Då man måste hindra någon till varje pris. *"Jag får väl helt enkelt sätta mig på honom."*

Historia

För 1316 år (1612 fo'urska långår) sedan möttes ett antal stamhövdingar vid den växande handelstaden Ellassora för att avgöra stadens fortsatta styre. Staden låg vid en knutpunkt mellan de olika stammarnas territorium och den har spontant växt upp till en följd av handeln som skett på platsen. Vid mötet kommer man överens om att välja en kung som ska styra över staden och man kommer även överens om en försvarspakt mot de övriga omkringliggande stammarna. Stadsstaten Ellassora var därmed grundad. Man brukar säga att den händelsen var början till den Quentiska kulturen.

Under tiden som följde bildades en rad olika stadsstater i området kring Ellassora och vartefter de expanderade uppstod handel mellan städerna. Med handeln kom även konflikter och erövring för att säkra städernas ekonomiska och territoriella intressen. Det kulminerade på 500-talet EEG (efter Ellassoras Grundande) under två starkt expansiva perioder som i efterhand kommit att kallas för det första och det andra Enighetskriget. Ellassora var inte längre en stadsstat utan nu ett formidabelt rike.

På slutet av 600-talet så florerade det en massa olika kulturer i Ellassora, de flesta berättade om hur gudarna som kallades för Härskarna hade skapat världen och många väntade på den gyllene åldern när de skulle återvända och ännu en gång vandra bland folket som de hade gjort i begynnelsen. En ung man vid namn Hessom Kewaal motsätter sig dock denna syn och hävdar i stället att härskarna var onda varelser vars mål är att förgöra allt levande. Han påstod att han hade träffat på Samoris andar som berättade allt detta för honom och avslöjade hemligheterna bakom Den högre makten för honom. Till en början var det en liten obskyr sekt med en handfull anhängare men lockelsen att kunna lära sig använda Den högre makten drog ständigt till sig nya troende. Rörelsen kallade sig själv för Den Högre Maktens Ordern och dess anhängare kallade sig själva för Quentuu, de Heliga.

Framåt slutet av 700-talet hade Ordern spridit sig utanför Ellassoras gränser och vuxit sig så stark att den hade en avsevärd makt. Det förekom omfattande trakasserier av andra religioner som ansågs onda. År 785 går Ellassora samman med ett antal omkringliggande stater och bildar Quentiska Förbundet. Maktens Väg som religionen kallas blir statsreligion och inga andra trosinriktningar tolereras av den nya staten. Religiöst och politiskt centrum i det nybildade förbundet blir Ellassora.

I mitten av 800-talet kommer vetenskapliga bevis fram för att inte vem som helst kan använda sig av den högre makten, man måste ha genetiska anlag. Redan tidigare hade folk börjat ana att förmågan var begränsad till ett fåtal och orden hade börjat förlora inflytande över politiken. Allt

färre söker sig till ordern. I ordern så tar man ett beslut om att endast de med förmågan ska antas till prästerskapet, man börjar isolera sig allt mer från samhället i övrigt som blir allt mer sekulariserat och vetenskapligt inriktat. Makten övertas av ett någorlunda demokratiskt valt parlament, kvinnorna får dock endast rösta i de lokala valen. Övertagandet går relativt fredligt till då Den Högre Maktens Order blivit allt mindre intresserat av världsliga frågor och har minskat så pass mycket i medlemsantal att de inte längre har någon solid grund för deras makt. Inom Ordern hänger de gamla maktstrukturerna kvar.

992 sänder det Quentiska Förbundet upp den första bemannade rymdkapseln. Detta är början på en vetenskaplig rivalitet mellan Förbundet och Monarkin Korand som driver på forskning inom en rad olika områden. Medan det Quentiska Förbundet utmärker sig med en rad teknologiska landvinningar blir Korand ledande inom medicinsk forskning.

Runt år 1000 får en koalition av reformistiska grupper makten i Förbundet och inför allmän och lika röst rätt. Reformen väcker stora protester bland de mer konservativa grupperna och många av de nya kvinnliga politikerna får utstå allt ifrån förlöjligande uttalanden till regelrätta mordförsök från mer extrema reaktionära grupper. En av de mer extrema grupperna leds av Ansell Marku som är en uttalad kvinnohatare och förespråkar våldsamma metoder för att förhindra den, som han kallade det för, onaturliga utvecklingen i samhällsordningen.

1009 genomförs den första bemannade färden till Antlar, planeten quentus måne. Från modulen som kretsar kring månen upptäcks för första gången vad som verkar vara en sorts anläggning under månens yta. Den kan dock inte undersökas närmare p g a tidsbrist. Man börjar genast planera framtida expeditioner till området. Framtida färder till Antlar skjuts 5 år in i framtiden för att bättre kunna planera undersökandet av den nyupptäckta anläggningen.

Samma år utbryter kravaller vid ett torgmöte som hålls av Ansell Markus parti samman med motdemonstranter från de reformistiska grupperna. De reformistiska gruppernas taleskvinna Nessa Wún förklarar att de har tröttnat på förföljelserna och hoten, de tänker inte längre sitta tyst och betrakta. Under kravallerna dör ett 20 tal personer och 6 poliser. Ansell Marku och många av de konservativa ledarna lägger skulden på de reformistiska grupperna.

1011 väljs Ansell Markus parti in i parlamentet och kan med hjälp av andra konservativa grupper omintetgöra hela den demokratiska reformen som genomfördes knappt tio år tidigare. Kvinnor måste numera ha en laglig förmyndare som godkänner allt ifrån studier till yrkesval. Situationen är till och med värre än innan reformen. Enda möjligheten för en kvinna att betraktas någorlunda

myndig är att skaffa barn. Nessa Wúns grupp går underjorden och börjar använda sig av utomparlamentariska metoder för att bekämpa den nya regimen.

1013 presenterar en grupp Korandiska forskare resultatet av åratals forskning, den första kvinnan som avlats och fötts med hjälp av partogenes, en metod där man tar arvsmassan från två kvinnliga ägg för att producera ett helt faderlöst foster. Metoden kommer att kallas för Korandmetoden. Under åren som följer väljer fler och fler kvinnor i det Quentiska Förbundet att skaffa barn med hjälp av denna metod för att på så sätt få makt över sina egna liv och protestera mot regimen. Regimen svarar med att göra metoden olaglig men det är vid det här laget redan försent och nästan omöjligt att kontrollera.

Året därpå bryter sig en relativt liten del kvinnor från Den Högre Maktens Order ut och bildar Maktens Systrar i protest mot den patriarkala ordningen inom ordern. Den nya rörelsen har i stort sett samma struktur som den första ordern men tillåter endast kvinnor att gå med. Konflikten inom Förbundet eskalerar och flera politiska mord genomförs på båda sidorna. Samhället blir allt mer polariserat. Det blir svårare och svårare att inte ta ställning för eller emot Regimen och runt om i världen börjar liknande organisationer att dyka upp, med Ansell Markus och Nessa Wúns grupper som modell.

Under ett statsbesök i Korand år 1021 blir Ansell Marku knivmördad av en okänd gärningsman mitt under en bal vid det Korandiska hovet. Gärningsmannen hittas aldrig och ingen tar på sig ansvaret. Det Quentiska Förbundets nya regering håller Monarkin Korand som delvis ansvarig och förklarar krig, samtidigt bryter vad som närmast kan liknas vid inbördeskrig ut i Förbundet. Inom ett år är 80% av världens makter på ett eller annat sätt indragna i kriget som senare kom att kallas för Genuskriget. Det skulle komma att pågå i 72 år.

Under kriget skulle korandmetoden bli den mest tillgängliga och använda metod för reproduktion. Ibland för politiska skäl och ibland för att det helt enkelt inte fanns några män tillgängliga. Under kriget minskade den manliga populationen mellan 70 och 85 %. Orsaken var en blandning av att så få män föddes då korandmetoden endast gav kvinnlig avkomma och den höga dödligheten i kriget. Efter kriget genomfördes ett antal program för att öka den manliga populationen igen men ansträngningarna var för små och kom allt för sent. Den quentiska mannen var dömd att dö ut.

Under genuskriget så kollapsade i stort sett alla stater och samhällena delades upp i olika karvas. Karvas tog över viktiga funktioner som sjukvård och utbildning, samtidigt så fungerade de som en

sorts gerilla grupper. Efter kriget fanns mängder med olika karvas och många av dem hade helt olika agendor som i många fall var helt oförenliga med varandra. Även om tiden efter genuskriget brukar kallas för lugnets tid så var det fyllt med konflikter. År 1112 bröt dessa konflikter ut i ytterligare ett krig, det Tredje enighetskriget. Även om det inte var fullt så omfattande eller blodigt som genuskriget tärde det hårt på de hårt krigshärjade ekonomierna som fanns vid den här tiden. Efter omfattande medling från Maktens Systrar som under genuskriget hade vuxit till proportioner som vida översteg Den Högre Maktens Order och nu var den enda organisation som fanns bland i stort sett alla Karvas lyckades man enas och bilda Quentuu Unionen med Karvasrådet som ett globalt parlament.

Samarbetet mellan de olika karvas är dock fortfarande konflikt fyllt och lämnar Karvasrådet till stor del handlingsförlamat. Man lyckas dock endast tre år efter bildandet av den nya staten skicka iväg den andra expeditionen till Quentuus måne Antlar. Anläggningen under månens yta visar sig vara resterna av en urgammal månbas. Vid en av portarna hittar man en symbol som på quentuu förknippas med Härskarna som i quentisk mytologi skapade världen. Platsen får namnet Härskarnas Tempel, i övrigt så hemligstämplas större delen av expeditionens upptäckter, mycket lite kommer ut om övriga expeditioner.

Arbetet i Karvasrådet blir såpass stagnerat att det tillslut blir helt omöjligt att rösta igenom några beslut som helst. 1138 verkar som om ytterligare ett krig kommer att bryta ut mellan de olika karvas, men hindras av att Maktens Systrar genomför en statskupp. Den Högsta Cirkeln inom Maktens systrar tar den beslutsfattande makten från Karvasrådet och stormästarinnan inrättas som Kejsarinna. Antalet karvas minskas från hundratals till endast 4 genom att de slås i hop och får olika ansvarsområden. Karvasrådet finns kvar men endast som ett samordnande organ i det nya Quentuu Imperiet, alla beslut tas av Den Högsta Cirkeln. Stadskuppen går relativt fredligt till då Maktens Systrar har ett stort stöd bland folket.

Med den stabilitet i samhället som följde efter maktövertagandet tog den quentiska rymdforskningen fart, mycket tack vare de upptäckter man gjorde vid Härskarnas Tempel. Efter några tragiska misslyckanden hade man vid år 1195 utvecklat en fungerande punktgenerator. År 1222 skickas de första kolonisationsskeppen iväg till närliggande stjärnsystem. Fyra år senare upptäcker ett rekogniceringsskepp ett annat skepp som precis är i färd med att göra ett rymdhopp till ett annat system. Man inser att man inte är ensamma ute i rymden. Eftersom ingen kontakt kunde upprättas med det främmande skeppet är man osäkra på främlingarnas avsikter. Det spekuleras även i om det kan vara Härskarna som slutligen återvänt. På Kejsarinnans order inrättas den förbjudna zonen i Alfax systemet, i framtiden så är kommer alla främmande skepp som inte tillhör

Imperiet eller har tillstånd från Kejsarinnan att skjutas ner utan frågor. Maktens Systrar inrättar dessutom en speciell cirkel för att kontrollera aveln av nya quentuu. Uppfostran av barnen tas över av staten i speciella barnbyar och grundläggande stridsträning införs i all utbildning. Som en direkt följd av dessa ändringar kommer begreppet familj att sluta användas i sammanhanget barn och föräldrar. I fortsättningen kom familjen att bestå av de man växte upp och utbildades tillsammans med. Föräldrar slutade att existera överhuvudtaget. Alla blir tvungna att donera sina ägg och den som ville kunde få bära och föda ett barn, där efter tas barnet om hand av speciellt utbildade i barnbyarna.

När man 1230-talet börjar träffa på andra civilisationer, vissa på en medeltida nivå och andra i början av sin rymdålder påbörjas en lång diskussion om hur man ska förhålla sig till dessa. Ska man betrakta dem som ett hot eller försöka knyta band med dem. Efter ca. 20 år lyckas man enas om en handlingsplan. Dessa andra civilisationer och folk är allihop en del av skapelsen och det ingår i quentuus heliga uppdrag att skydda dem från Härskarnas återkomst eller sig själva. Detta vare sig de vill eller inte. Under de 20 åren som följer beslutet sker den största förberedelsen för en enskild operation som någonsin skett i quentuus historia. Hela samhället mobiliseras för att bygga upp Imperiets militära resurser. Straxt efter nyåret 1276 inleds den största militära kampanjen i känd historia bortsett från Hanarakriget. De civilisationer man träffar på ges två val. Gå med på att placeras under quentiskt styre och beskydd eller tvingas till det genom strid. Till en början verkar hela operationen gå om intet, många av de civilisationer man stöter på erbjuder större motstånd än man först har räknat med och detta trots att man har Den Heliga Horden, specialtränade soldater med förmågan att använda Den Högre Makten. Vändpunkten kom 1281 när turen har kommit till den Lanysiska Handelsfederationen, den teknologiskt mest avancerade civilisationen man stött på hittills. Det quentuu trodde skulle bli deras svåraste utmaning visar sig bli en av de få civilisationer som utan protester accepterar quentuus krav. Helt plötsligt hade man stora reserver att ställa till förfogande där man behövde dem och den industriella produktionskapaciteten sköt i höjden. Alla som motsatte sig quentisk överhet var nu i stort sett chanslösa. Vid operationens slut 1294 hade Imperiets storlek mer än tredubblats.

Även om expansionen fortfarande pågår så har Quentuu Imperiet det senaste 20 åren ägnat sig mest åt att bygga upp infrastrukturen mellan de olika systemen. När man 1312 för första gången fick kontakt med Federationen Althea ställdes man inför ett nytt problem. Hur ska man hantera någon som är minst lika tekniskt avancerad som en själv och framförallt större.

Mycket lite är känt om quentuus historia innan Ellassoras grundande då de flesta resultaten av den forskningen anses som kättersk.

Samhälle

Quentuu Imperiet är en totalitär teokratisk diktatur. Det beslutande organet är Den Högsta Cirkeln som består av 8 rådsmedlemmar varav en är Kejsarinnan som har det slutgiltiga ordet i alla frågor. Varje rådsmedlem har ett eget ansvarsområde som de styr över. Det kan en karvas eller Den Heliga Horden. De verkställande organen heter karvas. Det finns totalt fyra karvas och de har alla ett eget ansvarsområde som till exempel militären, transport och sjukvård. Förutom att verkställa Den Högsta Cirkelns beslut så står varje karvas för utbildningen inom sitt eget område. Redan vid 9 års ålder placeras man i den karvas som anses vara bäst lämpad för. Den enda möjligheten man har för att lämna sin karvas är om man har förmågan att använda Den Högre Makten. Det avgörs vid 13 eller 14 års ålder i ett test som alla unga quentuu får genomgå. Karvasrådet finns fortfarande kvar idag men har en samordnande funktion mellan de olika karvas.

Det finns två olika system för att styra över de stjärnsystem och planeter som är under quentiskt styre. Den vanligaste är provinssystemet som tillämpas på alla quentiska kolonier och världar som erövrats med våld.

Provinserna

En provins består oftast av 1-2 planeter, i toppen för varje provins finns en provins-cirkel som är en lokal variant av Den Högsta Cirkeln. Varje provins-cirkel styrs av en general från karvas Bokar som fungerar som kejsarinnans ställföreträdare i provinsen. Det är bokargeneralens uppgift att avgöra hur direktiven från Den Högsta Cirkeln ska tolkas på bäst sätt för att passa situationen. Det enda tillfället då en bokargeneral inte har den högsta beslutsfattande positionen i en provins är om det skulle utbryta en omfattande revolt bland folket. Då förs makten istället över på en gavgeneral.

Protektoraten

Protektoraten är de system eller stater som frivilligt gått med på att ställa sig under Quentuus beskydd. De är ganska få i antal och varierar i storlek. De har fortfarande kvar en hel del självbestämmande till skillnad från provinserna, men i regeringsorganet sitter det även här en bokargeneral som har veto rätt i alla lokala frågor och total bestämmande rätt i alla utrikes frågor. Det allra största protektoratet är idag den Lanysiska Handelsfederationen som omfattar hela 8 stjärnsystem.

Karvas

De verkställande organen i Quentuu Imperiet heter karvas. Det finns totalt 4 karvas som ansvarar för varsitt områden i den quentiska staten, samt utbildning inom dessa områden. Alla som är med i en karvas har en militär rank. Det har sitt ursprung i de militära organisationer som uppstod under genuskriget och som kallades för karvas. En annan kvarleva från den tiden är den grundläggande stridsutbildning som deras medlemmar måste genomgå. Varje karvas har sin egen militära utbildning anpassad efter just deras uppdrag och syften.

De olika karvas är:

Karvas Gav: Den här karvas är helt och hållet militär. De är utbildade för att vara flexibla och kunna utföra olika typer av militära aktioner som offensiva aktioner och rymdstrid. Deras huvudsakliga uppgift är försvara Imperiets territoriella anspråk och rekognicera nya områden att införliva i Imperiet.

Karvas Rojan: Karvas Rojan ansvarar för logistiken i Imperiet. De transporterar allt från mat, förnödenheter och krigsmateriell mellan de olika provinserna och protektoraten. De svarar också för en stor del av matproduktionen i imperiet. De är specialtränade för strid i trånga utrymmen som rymdskepp och militära anläggningar.

Karvas Bokar: Det här är en administrativ karvas. De sköter det byråkratiska och diplomatiska arbetet med de olika provinserna och protektoraten. Andra ansvarsområden är sjukvård, polis och barnbyarna. Deras stridsträning sträcker sig från rent polisiära uppgifter till försvar av provinsernas städer.

Karvas Halis: Förutom att sköta det tekniska underhållet på Imperiets många anläggningar och rymdskepp står de även för en stor del av den tekniska forskningen. De utvecklar nya skeppstyper och vapensystem åt de andra karvas. Deras tekniska utbildning har gjort dem utmärkta för industriellt sabotage.

Den Heliga Horden

Den Heliga Horden brukar ibland kallas för den femte karvas men är egentligen en del av Maktens Systrar. Under den senare hälften av genuskriget när Maktens Systrar börjat växa i antal började de involvera sig mer i striderna. Till en början som helare, förhållare och spioner. Ganska snabbt började fienden se dem som ett hot och började rikta allt större möda på att slå ut dem så fort tillfälle gavs. För att försvara sig själva blev de tvungna att utbilda sig i strid. Deras favorit val av

vapen blev den klassiska sabeln som var betydligt enklare att använda än den tidens otympliga och primitiva eldlansar. De började snart utveckla ett eget system för att använda Den Högre Makten där man ersatte de traditionella handtecknen med olika svärdsrörelser som kunde användas även när man var i strid utan att för den delen behöva sänka garden. Man utvecklade även en rad tekniker som var mycket mer destruktiva och bättre anpassade för strid än de mer fredliga teknikerna som fanns i Den Högre Makten. Man kallade den nya stridstekniken för gavnon. Den fick även ge namn åt de sablar man använde som kom att kallas för gavnonklingor.

Om man har testats positiv för förmågan att använda Den Högre Makten kan man välja att gå med i Den Heliga Horden. Där får man stridsträning som liknar den man får i Karvas Gav samt träning i stridstekniken gavnon. Efter avslutad träning blir man sedan placerad i ett stridsförband inom Karvas Gav där man får en rank beroende på ens kunskaper i strid. De allra bästa eleverna väljs däremot ut till Kejsarinnans livgarde.

Den Högsta Cirkeln

Den Högsta Cirkeln består av Kejsarinnan och sju rådsmedlemmar från Maktens Systrar. De har absolut makt över Imperiets andliga och politiska frågor. Fyra av rådsmedlemmarna styr över en varsin karvas, en styr över Den Heliga Horden, en styr över prästinnorna i Maktens Systrar och den sista styr över utrikesfrågor. Kejsarinnan har alltid sista ordet och kan närsomhelst köra över beslut tagna av rådsmedlemmarna. Tidigare valdes Kejsarinnan av rådsmedlemmarna i Den Högsta Cirkeln, men den nuvarande Kejsarinnan Onatho Wún har lyckats driva igenom en del lagar som gör det till hennes uppgift att utse efterföljare.

Kejsarinnans livgarde

När Kejsarinnan Onatho tillträdde på tronen var Kejsarinnans livgarde en liten ceremoniel styrka på 30 kvinnor. Uppdraget som livgarde var något man tilldelades efter lång och trogen tjänst. Livgardet bestod med andra ord av väldigt erfarna men något slitna soldater. Utnämmandet av livvakter var den enda frågan som Kejsarinnan hade total kontroll över, andra uppgifter hade under Onathos företrädares sista tid alltmer förflyttats till Den Högsta Cirkeln. Onatho började med att sakta men säkert rekrytera ibland Den Heliga Hordens led. Till en början var det mestadels nära vänner och folk hon kunde lita på men ganska snart blev rekryterna allt yngre. Till slut hade rekryteringarna gått så långt ner i åldrarna att man tog in elever som precis hade fått reda på deras förmåga att använda den högre makten.

De äldre rekryterna sattes att träna de yngre och den ursprungliga gruppen vetteraner agerade som en sorts läromästare och översåg uppbyggandet av den nya organisationen inom Kejsarinnans livgarde. Idag rekryteras endast de allra bästa eleverna och utbildningen avslutas i Livvaktens egen

regi. Utöver deras uppgift att skydda Kejsarinnans liv agerar de även som hennes personliga underrättelsetjänst, det är inte alltid självklart om en person är en av livvakterna eller inte då de ofta arbetar under antagen identitet. Det råder en, för quentuu, unik kultur mellan Kejsarinnan och livvakterna. De är de enda som får tilltala Kejsarinnan på ett personligt plan, de behöver inte heller följa några av de hårda etiketts regler som finns när man tilltalar någon med högre rang. Istället för titlar så används ömhetbetygelsen syster. Något som man annars bara använder sig av inom familjerna. Trots eller kanske tack vare den familjära känslan som finns inom livgardet så är var och en av livvakter beredda att följa hennes order blint. En annan sak som märkts är att en person som rekryteras in i livgardet ofta tappar kontakten med sin ursprungliga familj. Organisationen är så pass sluten att det i slutändan är enklare att umgås och knyta nya familjeband inom livgardet. livgardet består idag av hundratusentals kvinnor indelade i olika underavdelningar och har till och med en egen flotta med några av quentuus modernaste rymdskepp. Hade det inte varit för livgardet så hade Kejsarinnan aldrig kunna bygga upp eller hålla fast vid sin makt.

Familjerna

En quentuu har inte en familj i den traditionella meningen. För det första så finns det ingen fader och moderns enda uppgift är att bära, föda och namnge barnet. De första åren i barnets liv spenderas i någon av de många barnbyarna, där är de uppfostras och får grundläggande utbildning i att läsa, skriva och räkna. När barnet har fyllt nio år så blir hon flyttad till en familj. Varje familj är bunden till en karvas och det är en rad olika anlagstest och prov som avgör i vilken familj man blir placerad i. Det är här man får sitt familjenamn. Det finns tusentals familjer inom varje karvas. Från att man är 9 år tills det att man blir 14 nästan all utbildning i ett speciellt familjehus där man bor tillsammans med andra medlemmar i familjen. I varje hus bor det alltid 5 årskullar flickor med fem syskon i varje samt 3 till 4 stycken äldre syskon som ansvarar för uppfostran och utbildning. När den äldsta årskullen flyttar ut vid slutet av året så flyttar nästa årskull med flickor in. Därför bor det hela tiden minst 28 syskon i huset om man räknar in de äldre systrarna. Det är också vanligt att äldre syskon som har flyttat med jämna mellanrum kommer och hälsar på sina yngre syskon. Till sin närmaste familj räknar man de som bott i huset samtidigt som en själv.

Utbildning

Utbildningssystemen är olika beroende på om man är quentuu eller inte. All utbildning i provinserna och protektoraten sköts av lokala organ, utbildningen för quentuu sker i barnbyarna,

karvasen och i akademierna. I barnbyarna finns en sorts lekskola där barnen får lära sig att arbeta i grupp genom lekar samt skriva, läsa och räkna. I karvasen består utbildningen av fördjupande kunskaper som samhällskunskap, historia och religion. Man läser även ämnen som är specifika för ens karvas och det arbete som genomförs där. I akademierna får man lära sig ett yrke som till exempel pilot, soldat eller administratör. Utbildningen i akademierna är blandad mellan de olika karvas men man har inte behörighet att läsa vadsomhelst. Vilka utbildningar man kan läsa beror på vilken karvas tillhörighet man har.

Ka'Shaaku, de förlorade

Det finns de som är födda quentuu men som inte ingår i den quentiska gemenskapen längre. Det är de som av en eller annan anledning blivit utfrysta i samhället. Kanske har de trotsat Kejsarinnan eller brutit mot någon av de heliga lagarna. De betraktas som laglösa och har inte längre rätten att kalla sig för quentuu. Namnet på de quentuu som blivit dömda för något av dessa brott är Ka'Shaaku, de förlorade. Har man blivit Ka'Shakuu så får man ett val, att avsluta sitt liv på ett värdigt sätt eller att vandra runt utan rätt till anställning, familj och ägande av egendom. De tolereras så länge de skyler sitt ansikte bakom en mask och aldrig stannar på en plats i mer än ett halvt quentiskt år. Andra quentuu behandlar dem i bästa fall som luft, i värsta fall så trakaseras de. Det är fullt lagligt att döda en Ka'Shaaku då de redan betraktas som döda av samhället. I familjen sägs alla band med personen upp och man undviker att ens prata om henne. Det är som hon aldrig funnits. Att bli Ka'Shaaku är den absolut största skam en quentuu kan drabbas av, trots detta så är det väldigt många av de som blir dömda till det som väljer att fortsätta sina liv och ge sig ut på den så kallade vandringen. Många livnar sig på att vara prisjägare, legosoldater och de är väldigt eftertraktade bland provinserna som livvakter. De senare åren har många börjat leta sig in i federationen och dess yttre gräns i förhoppning att kunna skapa sig ett bättre liv.

Tribunalen

Tribunalen är den quentiska domstolen. Det är dess uppgift att tolka och praktisera lagen som fastställs av Kejsarinnan och den högsta cirkeln. De enda som kan ändra en dom är rådsmedlemmarna och Kejsarinnan. Kejsarinnans ord väger alltid tyngre än rådsmedlemmarna. Det är dock vid ytterst få tillfällen som denna rätt har praktiserats. I övrigt så fungerar även tribunalen som en sorts högsta domstol för provinserna och protektoraten. I protektoraten så är det ovanligt att man överklagar till tribunalen då tribunalen alltid följer quentisk lag utan hänsyn till lokala lagar. Det medför att det väldigt sällan lönar sig att överklaga till tribunalen.

Imperiets Tjänare

När Quentuu-imperiet under sin största expansionstid blev mer och mer militäriskt blev det allt mer ont om arbetskraft. Lösningen på problemet blev att man samlade ihop föräldra lösa barn från de folk man hade erövrat. De fick mat, utbildning och husrum. De utbildades till alla de yrken som man längre inte kunde avvara quentuu till att göra. När de hade vuxit upp började de bilda egna familjer och bygga upp en kultur vid sidan av quentuu. De har sina egna bostads områden och sina egna skolor. De lever nästan helt åtskilda från quentuu förutom i yrkeslivet. De har rätt att bilda familjer på det sätt de själva önskar men måste bo där de behövs i arbete. Det finns platser dit de inte får gå utan tillstånd från någon quentuu. De har heller ingen rätt att resa utanför den förbjudna zonen, förutom i undantagsfall. För att undvika onödiga konflikter har de flesta männen ”osynliga” jobb som inte kräver alltför stor interaktion med quentuu till exempel industriella jobb, medan kvinnorna ofta jobbar i direktkontakt i olika service yrken som tjänare och liknande. Det finns en liten handelsflotta som livnär sig på att importera kuriosa varor från imperiets alla hörn.

Tjänarnas Marknad

I början av imperiets stora erövringståg var det många quentuu som tog med sig souvenirer från de platser de hade besökt. Vartefter att fler fick höra om dessa saker vill fler ha dem. Det började då med en småskalig smuggling bland soldaternas personliga packning. Till en början var problemet litet men vartefter efterfrågan ökade var det fler som började ägna sig åt smugglingen. Till slut blev problemet så stort att bränsle tillgången ökade markant. För att lösa problemet avdelade man en del av Imperiets Tjänare och gav dessa ett antal nästan utslitna fraktare. Deras jobb var nu att förse Imperiets kärnvärldar med kuriosa varor från världens alla hörn. Vilka varor som är tillåtna att föra in är strängt reglerat av lagar. Man får till exempel inte föra in råvaror, basmat eller frakta personer. Efterlevnaden av dessa lagar är inte den bästa från någon av sidorna. Smuggling förekommer och båda sidorna vet om att den andra vet. Så länge man håller sig väl med myndigheterna har man inget att frukta. Tjänarnas marknad finns idag i princip varje större stad eller station i imperiet idag och det sägs att det finns ingen vara eller tjänst som inte går att få tag på. För rätt pris naturligtvis.

Att resa i Quentuu Imperiet

Att resa i Quentuu Imperiet är ganska enkelt. Det går regelbundna transporter från alla system och de knyts samman vid speciella nav som regelbundet trafikeras av Superfraktare. Det finns även privata alternativ men dessa är lokala för regionerna och allmänt dyrare. Om man är quentuu behöver man inte betala något för resan så länge man reser med quentuus egna skepp, man bokar

helt enkelt en plats i mån av tillgång, övriga betalar en liten självkostnads summa. Betalande resenärer har dock förtur så det är inte ovanligt att man som quentuu betalar för resan för att försäkra sig om en plats. Om man tillhör en erövrade provins, ett protektorat eller är medborgare i någon annan stat kan det i vissa fall krävas ett resetillstånd. För att få ett resetillstånd ansöker man hos sitt lokala Kavras Rojan kontor. I resetillståndet anger man vilka platser man vill åka till och vad syftet med resan är. Det finns permanenta och tillfälliga resetillstånd. De tillfälliga är relativt enkla att få medan man måste ha speciella skäl för att få de permanenta, till exempel att man önskar driva en import/export verksamhet.

Federationen och Quentuu Imperiet

Relationen mellan Federationen Althea och Imperiet var redan från början diplomatisk om än kylig. Båda är supermakter i den kända rymden om än med fundamentala skillnader i synsätt och mål. Federationen är i första hand en ekonomisk och politisk sammanslutning med ett vagt outlat mål att bygga upp ett samhälle liknande det i det mytiska första imperiet som gick under för ca. 1600 år sedan (fo'urska år). Quentuu Imperiet är i stället en militär och religiös sammanslutning med mål att förgöra en mytisk fiende som ingen har sett till på nästan lika lång tid. I federationen ses alla levande varelser som jämställda medan Quentuu betraktar sig själva som en slags halvgudar vars uppgift är att styra över allt annat liv. Federationen har en tradition att bygga upp samhällen och låta stater som vill, gå med om de uppfyller vissa krav. Quentuu har en tradition att erövra stater och samhällen som inte går med på deras krav. Båda är ungefär jämnstarka rent militärt och ingen vill egentligen riskera en konfrontation. Trots sina skillnader har man nu ingått en del grundläggande handelsavtal med varandra. Mycket på grund av stora delar av deras gränsområden går in i varandra och det är det enda sättet att undvika konflikter. Man respekterar varandras anspråk till en viss gräns och blandar sig inte i så mycket vad som pågår i den andres områden. De officiella kontakterna är fortfarande mycket sporadiska och man håller fortfarande på att känna sig för med varandra då man endast haft kontakt i 4 år. Än så länge har man inte haft några större intressekonflikter. All handel och transport mellan de olika staterna sker via speciella knytpunkter då de båda staternas portalsystem ännu inte blivit ihoplänkade. Vid de här knytpunkterna har båda parterna satt upp sina portaler och man blir därför tvungen att ta sig till ett av de här gränssystemen först för att kunna resa mellan federationen och imperiet. Den största och mest kända knytpunkten är Stechion Reelej 5 är varken under federationens eller imperiets kontroll utan är ett sorts samstyre som regleras av handelsavtalet.

Quentuu Imperiets förhållande med andra stater

Varje gång man stöter på en ny tidigare okänd civilisation följer man ett visst protokoll. Protokollet innehåller tre olika faser. De olika faserna är observation, planering och införlivning. Under första fasen observeras civilisationens samhällsstruktur, utvecklingsnivå och militära kapacitet. Till en början sker observeringen med hjälp av sonder och observationsstationer. Om läget bedöms lämpligt så tar man kontakt och gör fält undersökningar. Att vara fältagent är ett av de farligaste och svåraste jobben som finns. Det ställer höga krav på utbildningsnivån, förmågan att lära sig nya språk och självgående då man spenderar långa tidsperioder utan kontakt med andra quentuu. Det är också ett av de mest attraktiva jobben inom quentuu imperiet då det erbjuder stor frihet och mycket resande.

Den andra fasen består av att planera hur själva införlivandet ska ske. Vilka samhällsförändringar som måste göras och vad man ska ta i beräkning beroende på om det sker frivilligt eller om man måste ta till militära medel. Under den här fasen börjar man även försiktigt sprida propaganda om fördelarna med att tillhöra imperiet.

Den tredje och sista fasen består av själva införlivandet. Det innefattar allt från att bygga upp och anpassa infrastrukturen så att den passa imperiet till den eventuella militära kampanjen.

Federationen Althea anses vara i den första fasen men det är tveksamt om man någonsin kommer att lämna den. Protokollet är helt enkelt inte skrivet för att fungera under de omständigheterna som råder mellan Quentuu Imperiet och federationen Althea.

Språket

Språket som quentuu själva talar har väldigt lite gemensamt med de andra språken som finns i Quentuu-imperiet. grammatiken är gravt annorlunda och väldigt få gemensamma ord återfinns i något eller alla av språken. Det enda man egentligen behöver tänka på om man skulle vela använda sig av det är att det innehåller ofta långa vokaler och att sh-ljud är ovanliga. Om man vill säga något i bestämd form lägger man till prefixet "ka" i singular form och prefixet "ke" i plural. I övrigt är det fritt att fantisera fram. Skriftspråket är piktografiskt och bygger ursprungligen på beskrivningar av truppförflyttningar och svärdsrörelser. Deras utseende har dock blivit så stiliserat och förvanskat under årens lopp att deras ursprungliga betydelse har fallit bort.

Idag är det vanligt att man använder sig av det lanysiska handelsspråket "baters" alfabet.

Valuta

Valutan är Den(D). På varje D går det tjugo din(d). Växel kursen mellan imperiet och federationen

är ungefär att man får hälften av värdet av den valuta man försöker byta till sig. Det innebär att man får automatiskt en halverad Likviditet varje gång man växlar från den ena valutan till den andra. Man kan också använda bara en del av sin likviditet för att köpa likviditet i den andra valutan. Det går till så att en person som har Likviditet +6 kan välja att använda 2 likviditet för att köpa +1 i likviditet i den andra valutan. Det sänker omedelbart grundlikviditeten från +6 till +4. Det här gäller endast om man växlar valuta. Det är betydligt billigare att köpa på sig något av ett stort värde och sedan sälja det på andra sidan.

Mode

Den vanligaste klädseln bland Quentuu är gav-uniformen som är ett krav för alla som är i aktiv tjänst. Gav-uniformen är alltid i respektive karvas färg. Gav-uniformen består av en löst sittande långärmad rak klännings liknandeplagg som heter taku som når ner till anklarna, delad längs båda benen för att möjliggöra sparkar, lösa byxor som är nedstoppade i de snörda knähöga stövlarna och en mantel med huva. Manteln är sydd så att den viras runt kroppen, den lämnar svärdsarmen bar men täcker den andra.

Följande färger används:

- Karvas Gav; grön med grå mantel
- Karvas Rohjan; röd
- Karvas Bokar; grå med blå mantel
- Karvas Halis; brun
- Den Heliga Horden; svart med vit mantel
- Kejsarinnans livgarde; svart med kanter av guld på manteln och takun

Barn bär en kortärmad taku och byxor i vitt när de är små och likadant i sin karvas färg när de blir större.

Bland Maktens Systrar bärs en långärmad taku och en mantel med huva i vitt med guld kanter. Deras mantlar skiljer sig från gav-uniformen genom att de är lika långa runt om. Tempelflickor bär en enkel vit taku liknande den som Maktens Systrar men utan guld kanterna och utan manteln.

För quentuu som är lediga har det dock blivit vanligt med två delade dräkter i starka och mörka färger med något mönster på.

Håret på små barn och ungdomar klipps i en kort page med kort lugg. När en quentuu når vuxen ålder klipps håret kort förutom i nacken där det vävs i en fläta.

Maktens Väg

Maktens Väg är den största religionen i Quentuu Imperiet och har även anhängare som inte är quentuu. Den har sitt ursprung i stadsstaten Ellassora och dess trossystem formulerades av Hessom Kewaal redan på 600-talet. Under den här tiden fanns det mängder med olika kulturer och sekter i området varav de flesta var rätt så lika varandra. Det som skilde Maktens Väg från de andra var att Hessom Kewaal var den första som skrev ner grunderna i sin religion. Men det som verkligen gav Maktens Väg sin genomslagskraft var Hessom Kewaals upptäckt av Den Högre Makten och att lyckades konstruera ett system för att lära ut hur man använde sig av den. På den här tiden trodde man att det var fullt möjligt för vem som helst att lära sig detta om man bara levde efter skrifterna. Det var inte förrän på 800-talet man upptäckte att man var tvungen att ha anlag för att kunna lära sig att använda den.

Hessom Kewaal

Mycket lite är känt om personen Hessom, de få skrifter som finns bevarade om honom är oftast sagor och myter som skrivits efter hans död. Det man med säkerhet kan säga är att han var en munk eller präst som levde under 600-talet. Redan som mycket ung skrev han boken Maktens lära som skulle bli central i hans religion. Den innehöll en skapelseberättelse, några myter och en massa levnadsregler. Enligt myten så drabbades han av en uppenbarelse som avslöjade Den Högre Maktens hemligheter för honom. Dessa uppenbarelser skrev han sedan ner i boken Quentuu.

Maktens Systrar

Prästerskapet inom Quentuu Imperiet utgörs av Maktens systrar. De skapades straxt före qenuskriget utbrott när en liten grupp kvinnor bröt sig ut ur Den Högre Maktens Order för att de var trötta på den totala mansdominansen i Orderns högre kretsar. De behöll i stort sett hela strukturen från den ursprungliga ordern men uteslöt alla män. Det högsta styrande organet är den högsta cirkeln som har sitt ursprung i den första cirkeln som bildades av Hessom Kewaal. Ens ställning i Maktens Systrar avgörs av ens ålder och ens färdigheter i att använda den högre makten. Ju äldre och skickligare man är desto högre upp i hierarkin hamnar man.

De heliga skrifterna

Den första boken som Hessom Kewaal skrev heter Maktens Lära. I den berättar han om hur Härskarna i begynnelsen skapade Samori och gav dem i uppgift att bygga en värld åt dem. Samori var mäktiga varelser, nästan lika mäktiga som Härskarna, men lika mäktiga som de var lika korta var deras liv. Avundsjuka på Härskarna och deras odödlighet med vilken de skulle få njuta av den vackra värld Samori hade skapat åt dem trotsade de sina skapare och vägrade dem tillträde till världen. Vredgade som Härskarna var på Samori för deras svek lät de himlens eldar regna ner över världen tills den nästan var tillintetgjord. I en sista kraftansträngning skapade de sista Samori Quentuu, det heliga livet, för att vaka över världen och skydda den från Härskarna. Även Härskarna hade lidit stora förluster i deras strid mot Samori och de drog sig därför tillbaka, men innan de lämnade världen svor de att återvända för att avsluta det de hade påbörjat. En kort tid efter Härskarnas avfärd levde Samori och Quentuu sida vid sida. De arbetade hårt för att återställa den skada som Härskarna hade gjort på världen och Samori försökte lära ut deras sätt till Quentuu. Tiden var dock för knapp och de sista Samori hann dö innan arbetet var färdigställt och mycket av deras kunskap föll i glömska. Quentuu stod nu ensam inför Härskarnas återkomst. Det enda de hade kvar av Samoris arv var lagarna och löftet från Härskarna.

En av de mer lustiga av Samoris lagar lyder som följande: ”Ingen Quentuu må födas utan en moder, ty detta är härskarnas verk.” Längre debatterades vad just denna passage i lagarna innebar, men då mest som något kuriöst. Alla vet ju att alla levande ting som föds måste ha en moder. Det var först under genuskriget som den här lagen fick verklig betydelse. Allt efter som männens antal började minska sökte man desperat efter ett sätt att utöka sina antal i samma takt som kvinnorna. Man började till en början att modifiera korandmetoden så att den kunde göras på män. Detta krävde syntetiska äggceller och livmödrar. Detta fick just den bi effekten att de som föddes var utanmödrar. Många quentuu tog det som att männen tillslut helt och hållet hade korrumpats av härskarna bortom all räddning. De kvarvarande männen från splittringen i Den Högre Maktens Orden drog genast tillbaka sitt stöd och lämnade dem åt sig själva. Detta var en definitiv vändpunkt i kriget som till stor del påverkade dess utgång.

Den andra boken av Hessom Kewaal heter just Quentuu och handlar mest om hur han i en syn träffar de sista Samoris andar. De visar honom Quentuus förflutna och deras syfte, att ena världen för att kunna stå emot Härskarnas makt. Han får även se vad som väntar om detta inte lyckas, hur Quentuu strider sinemellan och Härskarna slutligen segrar. De berättar för honom hemligheten om den högre makten med vilkens hjälp de ska kunna besegra härskarna och ger honom i uppdrag att lära ut den till de som önskar lära sig. Den sista delen i boken är troligtvis skriven av någon av hans lärljungar och berättar om Hessom Kewaals många stordåd och hur han skapade Den Högre Maktens Orden. Utöver det så innehåller den även beskrivningar på de grundläggande teknikerna i

hur man använder den nya makten.

Den Högre Makten

Den högre makten är liksom andra magier i SH2I inte någon magi utan ett semireligöst system för att använda sig av psi-förmågor som telekinesi, telepati och klärvojans. För att kunna använda sig av den högre makten så måste man ha gåvan. Gåvan är inget man kan lära sig utan något man föds med. Enligt Maktens lära består verkligheten av fyra aspekter. Kropp, Sinne, Ande och Värld. Tar man bort en enda av dessa blir verkligheten ogripbar och upphör att existera. På samma sätt så består den högre makten, som är själva gåvan, av fyra mindre makter namngivna efter vilken av verklighetens fyra aspekter som de kontrollerar.

Hessom Kewaal formulerade redan i boken Maktens Lära de fyra aspekternas förhållningssätt till varandra.

- Utan **Kropp** kan inte Anden vistas i Världen och dess Sinnen blir meningslösa.
- Utan **Sinne** så kan inte Anden uppfatta varken sin Kropp eller Världen.
- Utan **Ande** så finns det ingen vilja bakom Kropp och Sinne, Världen blir alltså meningslös.
- Utan **Värld** finns inte de andra tre.

Detta skrevs innan han upptäckte Den Högre Makten, vilket antyder att denna världsbild har sina rötter långt tidigare. I Den Högre Makten brukar man beskriva de fyra makterna på följande sätt:

Kropp (*Teshwa*)

Helandets och sjukdomens makt. Den av makterna som kontrollerar kroppen och dess funktioner. De som använder sig av Teshwa kan hela allt från de dödligaste såren till de svåraste sjukdomarna. Eller orsaka dem.

Sinne (*Balv*)

Njutningen och smärtans makt. Balv kontrollerar sinnesintrycken, allt ifrån syn och lukt till hunger och smärta.

Ande (*Soter*)

Tröstens och förtvivlans makt. Genom att sträcka ut sin ande kan man känna en persons känslor,

påverka dem samt förnimma saker som har hänt eller som kommer att hända. Soter är den mest ogripbara av de fyra mindre makterna.

Värld (*Male*)

Skapandets och förgörandets makt. Male är den av makterna som är mest spridd hos Quentuu. Gavnon är till större delen baserad på den här makten. En skicklig utövare kan med tanken förstärka ett material eller få det att vittra sönder.

För att använda sig av någon av dessa makter är det inte nödvändigt att lära sig använda alla fyra.

Det finns inga trollformler för att använda sig av den högre makten. Det kallas istället för tekniker. Det finns två skolor i att använda den högre makten. Det vanligaste sättet kallas helt enkelt maktens väg. Maktens väg bygger på att man skapar en inre bild av vad det är man ska göra och sedan gör man ett handtecken och uttalar orden som är förknippade med den bilden. Handtecknen och orden har i sig självt ingen påverkan på tekniken. De finns bara till som hjälp för att fokusera förmågan att göra som man vill. För en tillräckligt skicklig utövare så är ord och handtecken överflödiga, men ibland används de ändå för att ge extra fokus i pressade situationer.

Den andra skolan som främst används av Kejsarinnans livgarde kallas för gavnon. Gavnon har sitt ursprung i maktens väg och är i princip uppbyggt på samma sätt. Handtecknen är i gavnon istället ersatt av olika svärdsrörelser och de flesta av teknikerna finns i makten Male. En del av dessa tekniker är unika för gavnon på samma sätt en tekniker är unika för maktens väg. Det speciella med gavnon är att förutom ett krav på teologi så har det även samma krav på svärdskonst.

Både maktens väg och gavnon följer samma graderingssystem.

- På det som kallas för det första planet så kan man instinktivt använda sig Makten fast då utan någon kontroll. Man kan även lära sig att fokusera makten med hjälp av ord och hand/svärdsrörelser.
- På det andra planet så behöver man inte längre använda sig av orden för fokus, vilket leder till att man inte är lika bunden och därför enklare kan använda sig av mer komplicerade tekniker.
- På det tredje planet så sker fokuseringen helt naturligt utan några hjälpmedel. Det är i princip nästan bara ens egen fantasi och styrka som sätter begränsningar över vad man kan göra med Makten. De flesta kan uppnå det här planet med en eller två tekniker som de använder sig av väldigt ofta, men det påverkar inte övriga tekniker.

Tempelflickor

När en quentuu når fjorton års ålder gör hon en prövning ifall hon kan använda Den Högre Makten. De som klarar testet får resten av sin utbildning av Maktens Systrar som en tempelflicka. De övriga spenderar också ett halvår som tempelflicka innan de fortsätter med deras utbildning.

Tempelflickornas uppgift är att sköta om och ta hand om gäster i Templen och De Heliga Salarna samtidigt som de får sin religiösa utbildning.

Alfax

Alfax är stjärnsystemet som utgör själva hjärtat av Quentuu-imperiet. Det består av 7 planeter som kretsar kring den gula stjärnan Alfax. De tre planeterna närmast stjärnan är bebodda plus ett antal månkolonier och rymdstationer. Den planet som ligger närmast stjärnan Alfax är planeten Quentuu. Det är här huvudstaden Ellassora ligger och kejsarinnan har sitt palats. Efter planeten Quentuu kommer Kaarman. Kaarman har ett mer varierat klimat än planeten Quentuu och är betydligt mer bebyggd då man försöker bespara så mycket som möjligt av naturen på Quentuu. Den tredje planeten är Faontuun. Hela planeten är täckt av ett istäcke och de städer som finns är under enorma kupolbyggnader. De yttre planeterna är gasjättar och omgivs av rymdstationer och gruvbaser på de olika månarna. Hela stjärnsystemet utgör den förbjudna zonen. För att kunna röra sig fritt i den förbjudna zonen måste man vara quentuu men man kan få tillträde till den genom speciella inbjudningar och tillstånd. Imperiets Tjänare får fritt vistas i den förbjudna zonen men får bara röra sig inom de områden de har tillstånd till.

Quentuu

Quentuu, imperiets hjärta och urhemmet för alla quentuu. Medeltemperaturen på Quentuu är hög och klimatet varierar mellan subtropiskt och tropiskt klimat. Polerna saknar istäcke men är dock något kallare än den övriga världen. Årstiderna är mycket jämna, de brukar delas in i regnperioden och den torra perioden. Det finns tre huvudkontinenter på planeten varav butoon är den största. Den sträcker sig från den södra polen upp mot det som anses vara det östra halvklotet. De andra två kontinenterna är kampin och duur. De ligger på det västra halvklotet.

Ellassora

Huvudstaden Ellassora, även kallad den eviga staden, ligger på den norra delen av butoon. Det är här som imperiet har sitt kulturella, politiska och religiösa maktcentrum. Det är dock inte den största staden i I imperiet. Den är belägen på och runtomkring en platå som reser sig upp ur omgivningen. Det är utan tvekan den äldsta staden på quentuu. Här finns kejsarinnans palats, de heliga salarna och hjältarnas torg. Dessa är omgivna av kontor åt högt uppsatta Quentuu samt bostäder åt Maktens Systrar och Kejsarinnans livgarde.

På låglandet runtomkring platån ligger de olika huvudkvarteren för de olika Karvas. De är omgivna av skolor och bostäder för respektive Karvas. Området nordost om platån tillhör Karvas Gav, sydost tillhör Karvas Rojan, sydväst tillhör Karvas Bokar och området nordväst tillhör Karvas Halis. Utspritt i alla dessa delar finns barnbyarna. Det som omger dessa områden är de områden och

fabriker som Imperiets Tjänare bor och arbetar i.

Palatset är ett enormt byggnads komplex som är en stor blandning av olika stilar, allt omgivet av en hög ornamenterad mur. De äldsta delarna av palatset är över 800 år gamla och härstammar från den tiden då Ellassora inte var mer än en stadsstat. Under åren har palatset byggts till och ändrats ett otal gånger varför det är svårt att hitta en komplett ritning över hela palatset. Förutom att vara bostad åt kejsarinnan är det även högkvarter åt Kejsarinnans livgarde och sammanträdesplats åt Den Högsta Cirkeln.

De heliga salarna är den mest heliga platsen för alla quentuu. Byggnadskomplexet består av ett antal byggnader som sammansluts av parker och välvda gallerier som skydd för väder och vind. Här finns otroligt vackra bad i salar fulla av mosaiker där folk samlas för att koppla av och umgås. Finns théhus där man kan umgås och träffa människor eller helt enkelt luta sig tillbaka på en av de många kuddarna som finns utspridda på golvet medan man blir upppassad av någon av de många vitklädda salflickorna. Här tränas många av de quentuu som har fötts med gåvan att använda den högre makten. Men framför allt så finns den stora tempelsalen som kan rymma hela 10 000 personer på en och samma gång här. I altaret i den stora tempelsalen finns originalmanusen till Hessom Kewaals böcker. Förutom den stora tempelsalen finns ett antal mindre utspridda i byggnadskomplexet. Ingen person som befinner sig på quentuu kan nekas tillträde till De heliga salarna. Detta innefattar även de få personer som lyckats få tillstånd att komma in i den förbjudna zonen och de personer som befinner sig på planeten olagligt. Under alla krig som Quentuu fört är de heliga salarna den enda platsen som helt förskonats från förstörelse.

Hjältarnas torg uppfördes till en början för att hylla alla de kvinnor och även män som hade utmärkt sig på något sätt och dött heroiskt under genuskriget. När imperiet blev till började man fylla på med andra personer som hade gjort imperiet en stor tjänst och varje Kejsarinna som Quentuu har haft är också avbildade här. Varje staty är ungefär 15 meter hög och det finns omkring 120 statyer än så länge. Detta är en ganska vanlig mötesplats om man håller på med mer ljusskygga aktiviteter eller ska träffa någon käraste då torget är ganska folktomt de flesta dagarna under året. Mycket folk i rörelse och som är på väg att träffa andra, men ingen stannar speciellt länge. De enda gånger som torget är fyllt är när det är någon speciell helgdag och folket kommer dit för att visa Kejsarinnan sin uppskattning.

Även om staden ursprungligen byggdes på en naturlig platå är det inte mycket kvar av den. Åratal av byggande och tunnel arbete har gjort att hela platån har fler tunnlar och gångar än en myrstack. Det här är stadens och quentuus sista försvar. Inne i gångarna och tomrummen som sprängts in i platån finns det hangarer, garage, skyddsrum, baracker och stridsledningscentraler.

Stämningen i staden är allt annat än lugn. De olika Karvas spionerar konstant på varandra, Maktens Systrar, Kejsarinnans livgarde och tillochmed på Kejsarinnan själv, samtidigt som de försöker

undvika att bli spionerade på. Allt för att få en så stark ställning inom politiken som möjligt. För tillfället är det Kejsarinnan som har den starkaste positionen tack vare hennes livgarde. Det går till och med rykten om att anledningen för hårdrekryteringen till livgardet den senaste tiden beror på att hon planerar att ersätta Maktens Systrar med den. Det skulle ge henne nästan oinskränkt makt då de olika karvas styrs av de mäktigaste rådsmedlemmarna. Det sägs att palatset och de olika karvas-högkvarteren är så hårt buggade och infiltrerade att det enda säkra sättet att mötas och diskutera något av känslig natur är att gå till de heliga salarna, även då bör man åtminstone ta med sig en portabel störsändare och sitta med ryggen mot väggen.

Det är inte ohört att det förekommer lönnmord. Då oftast för att förhindra någon annan grupp att lyckas med en uppgift för att visa på deras inkompetens och kanske samtidigt visa att man själva klarade uppdraget. Detta kan ske i allt från triviala rutin uppdrag till riktigt viktiga saker. Allt beror på vad för information man har samlat in innan. De flesta grupperingarna har en liten skara lönnmördare och spioner som man kan kalla in vid högrisk uppdrag. På det sättet kan man enkelt skylla på terrorister och rebeller. Det enda undantaget från det här är Kejsarinnans livgarde som sällan blir påkomna och oftast har en fullkomligt logisk anledning att vara där de är.

Trots det toleranta och öppna erövrade imperium som Quentuu ändå är så finns det ändå en hel del problem i huvudstaden. Det handlar om Imperiets Tjänare. De flesta är överens att de behövs, vad många inte är överens om är huruvida de borde få vistas på planeten. De tycker främst att de besudlar den med deras oheliga närvaro. Konstruktiva förslag har lagts fram om att de arbeten som de genomför ska ersättas av robotar och att de produktionsarbeten som de genomför kan lösas med rymdstationer som skickar det som behövs med skytteltrafik. I de heliga salarna kan man se att Imperiets Tjänare håller sig för sig själva och undviker kontakt med Quentuu. Ofta får de också leda bön själva eftersom det kan vara svårt för dem att hitta någon Syster som kan genomföra ritualerna. Som regel kan sägas att ju färre portal du har till Alfax systemet desto större är motsättningarna mellan de olika karvas och fördomarna mot icke quentuu. Allra störst är den på självaplaneten quentuu och värst av alla är invånarna i Ellassora. Undantaget är Kejsarinnans livgarde.

Korand

Korand är beläget på södra delen av kontinenten duur. Staden ligger i ett bergigt område omgivet av djupa lövträdsskogar. Det var här man ursprungligen utvecklade korandmetoden som skulle leda till den quentiska mannens utrotning. Korand har länge haft en vetenskaplig tradition och många viktiga forskningslaboratorier är belägna här, främst de inom bioteknik och genetik. Något annat man kommer märka är den stora delen gravida quentuu som rör sig i staden. Det är tradition för många quentuu att bege sig hit för att bli gravida och för att senare, när det är dags för att föda. Barnen behålls där en kort tid för observation för att sedan föras vidare till någon av barnbyarna.

Det har beräknats att av alla som vistas i staden är cirka 75% nyfödda. Här finns också några av de bästa utbildningarna för läkare. Den rent militära stämningen som ibland kan vara ganska påtaglig i Ellassora saknas här. Stämningen är mer av en akademisk natur och många av invånarna går gärna på någon av de många öppna föreläsningarna som ofta anordnas i det lokala templet, som är byggt för att efterlikna De heliga salarna, när de inte har studier eller arbete att sköta.

Antlar, Quentuus måne

Quentuus måne är kal, kall och saknar atmosfär. Planetens yta består av en rödaktig sten men det är sällan man ser det då månen på grund av sin speciella rotation befinner sig i Quentuus skugga lite mer än hälften av året. Det finns fyra militära stationer på Antlar som alla är sammanknutna av höghastighetståg under ytan. Själva stationerna är bunkrar nersprängda i berget. Det enda som syns från ytan är en kontrollbunker, ett antal landningsplattor av varierande storlek och försvarsnätet. Det speciella är att endast Maktens Systrar, Den Heliga Horden och Kejsarinnans livgarde har tillträde på dessa stationer. Det har förekommit att man skjutit ner skepp med quentuu som saknat gåvan att använda den högre makten som försökt nödlända, för att försäkra sig om att det inte blir några överlevande. Stationerna finns inte där för att försvara planeten Quentuu, de är där för att vakta härskarnas palats.

Härskarnas palats är beläget på Antlars sydpol. Tre av stationerna är utspridda i en triangel runtomkring och varje station har exakt lika långt till härskarnas palats. Den fjärde stationen är placerad på nordpolen och är den enda av stationerna som kan ta emot något större än jakt och attackskepp. Själva palatset är egentligen inget palats utan en kvarvara från första imperiet. Det består av ett till stor del av ett byggnadskomplex under marken med delar och ingångar som sticker upp här och var. Dess namn har det fått ifrån skapelse myten om hur härskarna skapade samori i sitt palats på månen och skickade ner dem till quentuu för att forma världen åt dem.

Hela komplexet är många gånger större än alla de stationer som quentuu senare konstruerat runt det. Hur stort är det ingen som vet eftersom större delen ännu är utforskad. Många av dess automatiska försvarssystem är fortfarande funktionella och har gjort att utforskandet av det gått smärtsamt sakta. De delar som man har utforska har ändå gett stora skatter i form av bortglömd teknologi. De flesta av dessa är fortfarande mysterier på grund av deras komplexitet men de har också haft en avgörande roll i quentuus snabba expansion i början av imperiet. Bland annat är det troligt att det var härifrån quentuu hämtade sin punktgeneratorteknologi. Det ryktas också bland besättningen på stationerna om att det finns en fullt fungerande Kartsal i komplexet med ett stort antal av härskar sigill, men all kunskap om dessa har högsta sekretess och det skulle i så fall endast vara Kejsarinnan och Den Högsta Cirkeln som har access till dessa uppgifter.

Syftet med komplexet är lika mystiskt det som att det blev övergivet. Vad man kan säga är att det inte verkar ha varit en militär byggnad och att det mesta av större värde redan blivit bortplockat. Överallt finns det spår efter apparatur som är spårlöst försvunnen och de föremål man har hittat har ofta varit utslängt på golvet eller inslängt i något hörn som om det haft föga värde. De saker man har hittat har dock i de flesta fall varit så komplexa att man inte ens kunnat aktivera dem. Ändå vilar det en känsla över platsen, inte att det är övergivet utan snarare att det väntar.

Manskapet på stationerna är stationerade där på livstid och utöver dem så är det bara ett fåtal officerare som har tillträde.

Kaarman

Utan tvekan den folktätaste planeten i afax systemet och den största av de beboeliga planeterna. Det är inte de vackra skogarna eller de röda haven som man pratar om när man talar om Kaarman, det är metropolen. Överallt finns dessa vida städer med sina topplösa byggnader dit man importerat allt möjligt från imperiets alla hörn. Man tycker om att vältra sig i de rikedomar man erövat här och det sägs att om man inte kan hitta något på Kaarman så finns det inte i universum. Tjänarnas marknad är här alltid överfyllda med de mest exklusiva varorna, man kan till och med hitta varor från den avlägsna Federationen Althea.

Klimatet är varierande på Kaarman och växtligheten består till större delen av importerade växter från imperiets alla hörn för att passa de olika regionerna. De flesta av skogarna är systematiskt planterade och koncentrerade kring städerna då planeten en gång terraformerades. Mellan städerna finns fortfarande planteringsstationer som arbetar upp jorden och tillför ny växtlighet. En annan rest från terraformeringsperioden är de röda haven. Färgen kommer av en speciell alg som blommar i princip året om, den här metoden är inte speciellt vanlig längre då algerna har en tendens att slå ut annat liv i haven.

Jempin

Jempin är den största staden på Kaarman och huvudstad i Wún regionen. Byggnaderna i Jempin är funktionalistiska och sparsamt besmyckade. En av sevärdheterna här är tjänarnas marknad som är den största i hela imperiet. Anledningen till detta är att de flesta av tjänarnas handelsflotta utgår härifrån. På tjänarnas marknad kan du hitta i princip allt du kan önska, både lagligt och olagligt, till och med skjuts till och från de flesta andra platser i den förbjudna zonen. Staden och dess ledning har upprepade gånger blivit anklagad att vara för slapp och korrupt. Det har lett till att det viskas om spioner utsända av kejsarinnan och att det planeras ett totalt utbyte av ledningen.

Faontuun

Det finns tre saker som Faontuun är känt för. Det kalla klimatet, den starka militarismen och dess geosynkrona måne, Kend. Städerna på Faontuun är alla byggda under jättelika glaskupoler, Anledningen till detta är att temperaturen är så pass låg att en person skulle frysa ihjäl på mindre än en halv minut utan skyddsdräkt. Atmosfären är mycket tunn då de flesta gaserna ligger frusna i ett tunt dammtäcke över planeten. Årstiderna är uppdelade i två. Fall och dimma. När det blir kallare på planeten så ser man kolsyreis falla och lägga sig i ett tunt täcke. Ett halvår senare kommer dimma när kolsyreisen återgår till gasform och dunstar i en tjock dimma som täcker omgivningen i någon månad.

Det mest iögonfallande med Faontuun är tvillingstäderna Ambeen och Tumbeen. Den ena är belägen på Faontuun och den andra på månen Kend. De båda städerna förbinds med imperiets längsta rymdhiss. Själva rymdhissen fungerar även som hemma hamn för en stor del av flottan. Detta har lett till att befolkningen till större delen består av Karvas Gav och Karvas Rojan, något som också speglas i den allmänt militära stämningen i de båda städerna. Ambeen är belägen på Faontuun och Tumbeen på Kend. Det är ingen större skillnad på städerna då det är i princip en och samma stad. Det som skiljer dem åt är styret och att det i regel är fler människor som rör sig igenom Ambeen. Tumbeen har en något mer lugn stämning men är samtidigt striktare. Hela regionen har sitt styre i rymdhissen som förbinder de båda städerna.

En stor del av befolkningen är äldre. De bor främst i andra städer än tvillingstäderna. Det har sitt ursprung i en kult inom Maktens Lära som förr sa att de dödas andar vilar på Faontuun, varför stämningen ibland uppfattas som något dystert av utomstående. Det finns ett talesätt som lyder: ”Quentuu är början till livet, till Faontuun kommer man för dö.” Det kan syfta på både de äldre som åker dit av just den anledningen och de alla unga som åker dit för att för första gången i sitt liv mönstra på ett stridsskepp.

Nyligen har man funnit vrakrester från ett stort rymdskepp i en frusen kratersjö. Skeppet var helt klart inte av quentiskt ursprung, vilket väckte stor oro. Hade någon främmande makt funnit ett sätt att bryta sig igenom de försvarsnät som man hade upprättat. Men av allt man kunde hitta så fanns det inget som pekade på att skeppet hade någonsorts punktgenerator. Här efter fick kratersjön samma säkerhetsstatus som Antlar. De rykten som har spridits efter åt har varit minst sagt kryptiska. Som alltid finns ryktet att det är ett av härskarnas spanings skepp som nödlandat. Andra rykten som florerar är att skeppet var fullt av kropparna från quentiska män och att det hela är ett misslyckat koloniserings projekt från genuskriget. Något som med vad man vet idag skulle ha varit omöjligt att genomföra på den tiden.

Den Lanysiska Handelsfederationen

Den Lanysiska Handelsfederationen och de världar som tillhör den utgör idag det största av alla protektoraten i det Quentiska-imperiet. Det var ursprungligen en samling handelshus som verkade i stjärnsystemet Lanysis. Därifrån spred de sig med hjälp av punktgeneratorer och portalbyggande till andra närliggande stjärnor. Man upprättade handel med de kulturer som man träffade på och de lärde sig i sin tur tekniken att färdas mellan planeter och stjärnor. Dessa bildade sedan egna handelshus som uppgick i den lösa handelsfederationen. När de blev upptäckta av quentuu hade man redan spridit sig till ett tiotal stjärnsystem.

Handelsfederationen styrs av de tre mäktigaste handelshusen, under sig har de ett råd som består av olika rivaliserande handelshus. För att sitta med i rådet måste man varje år betala in en viss summa till rådet. Pengarna går oavkortat till de tre stora som delar den lika mellan sig. Klarar man inte av att betala medlemsavgiften blir man utan röst och hamnar utanför rådet. Summan som ska betalas och antalet handelshus i rådet varierar från år till år. Det betyder att de flesta av de små handelshusen står utanför. I teorin så sitter de tre stora handelshusen vid makten permanent men det har hänt att det blivit maktskifte. Dessa har alltid varit blodiga historier och det har nästan alltid blivit en tredje oberoende part som fått makten när konflikten tagit slut. Därför sker dessa resningar allt mer sällan.

Den senaste resningen skedde samtidigt som några medelstora ganska unga handelshus tog första kontakten med Quentuu-imperiet. I utbyte mot militärt stöd erbjöd dessa handelshus sin underkastelse till Kejsarinnan och att handelsfederationen skulle inordna sig som ett protektorat. De andra parterna hade inte en chans mot Quentuus rutinerade och tekniskt överlägsna styrkor. Sedan dess styrs handelsfederationen även av en Bokar-general och en fjärdedel av de årliga medlemsavgifterna betalas till imperiet. Detta var en av de få gånger som införlivandet av ett protektorat skedde med hjälp av en militär kampanj.

Samhälle

Det lanysiska samhället är helt centrerat kring de olika handelshusen. Alla har sina egna interna regler och bestämmelser. De lagar som finns är främst till för att reglera förhållandena mellan de olika handelshusen. Det har resulterat i att vad som är tillåtet för en person ansluten till ett handelshus är strängt förbjudet för en annan. Att bli utesluten från sitt handelshus kan vara förödande då de flesta andra inte skulle peta i en efter en sådan händelse. Det förekommer att folk byter handelshus men detta är en mycket riskabel handling då man ofta får sitt gamla handelshus efter sig. Skeppare äger oftast inte sina egna skepp utan blir tilldelade ett av handelshuset de tillhör.

På grund av detta visas ofta en stor lojalitet till det egna huset då handlingar som missbehagar ledningen kan leda till att man blir marksatt och tvingas arbeta i någon av industrierna istället. I värsta fall kan man uteslutas helt och då blir man i princip utan någon som helst säkerhet.

De lagar som bestäms av de tre stora och rådet gäller för alla handelshusen. Därutöver gäller att de handelshus som inte har råd att betala medlemsavgiften för en plats i rådet har i stort sett inga rättigheter, bara skyldigheter. Det är inte ovanligt att handelshus som har en plats i rådet stjälar affärer från mindre handelshus som står utan efter att betalning redan är genomförd. Dessa har då ingen rätt att kräva tillbaka betalningen, medan försäljaren får dubbel betalning. Många handelshus går därför till extrema åtgärder för att behålla sin rådsplats. Det finns exempel på handelshus som under dåliga år sålt av precis alla sina tillgångar för att sitta kvar. En del försvinner i glömska och andra lyckas resa sig igen. Har man väl fått en rådsplats är det för många ett bättre val att försvinna helt än att hamna utanför igen. Lagar stiftas genom att ett hus eller flera hus lägger fram ett förslag till rådet. Om förslaget gillas röstas det vidare till de tre stora. De tre stora röstar i sin tur mellan sig. Om förslaget får två eller tre röster antas förslaget medan det i andra fall förkastas.

De tre Stora

De tre stora handelshusen är Sammersvind, Koltran och Gend. Under den senaste resningen var de alla medelstora uppstickare som hade lyckats skaffa sig makt på mer eller mindre tvivelaktiga metoder. De var varken för stora eller för små så de stod till en början utanför konflikten. När Koltran fick kontakt med en hittills okänd civilisation (Quentuu-imperiet) såg man plötsligt en möjlighet att stiga till oanade höjder mycket snabbt. Problemet var att de ensamma stod i en allt för svag position även ur med hjälp av dessa främlingar. Man började i största hemlighet leta efter en möjlig partner och valet föll tillslut på Sammersvind. Relationerna var relativt goda, man hade med andra ord inte haft mycket med varandra att göra tidigare och Sammersvind hade tidigare visat prov på att man inte var främmande för okonventionella metoder. Tanken var att de två husen tillsammans med quentuu skulle bilda de tre stora. Planen var också nära att sättas i vatten när de blev kontaktade av huset Gend, bittra rivaler till huset Koltran. Man hade genom spioneri fått reda på planerna och krävde sin bit av kakan. Alternativet hade varit att deras planer avslöjades. Det hade i sådana fall funnits två möjligheter. Antingen skulle totalt krig mellan de olika husen bryta ut för kontrollen av federationen eller så skulle man enas under något eller några av de större husen och ha ett ofrånkomligt krig med Quentuu-imperiet. Med stor motvilja inkluderade man även huset Gend i planerna, vilket var nog tursamt. Utan Gends som stöd hade man nog inte haft resurserna för kampanjen och det hela hade nog slutat i katastrof.

Även efter övertagandet ligger de gamla förhållandena kvar mellan husen. Förhållandet mellan Sammersvin och Koltran är fortfarande rätt goda medan de båda har ett relativt bittert förhållande

till Gend. Gend har ändå lyckats hålla sig kvar i sin position då handelshuset har något mer makt än någon av de andra två.

Quentuu roll i handelsfederationen

Quentuu-imperiet gör mer än att inkasera en fjärdedel av de årliga medlemsavgifterna till rådet. De utgör den enda enhetliga polisiära styrkan och står även för utbildning och sjukvård för de som inte omfattas av handelshusens egna program. Det har lett till att medan makthavarna i de större handelshusen på sin höjd tolererar Quentuu närvaro och överhöghet är det en stor del av folket som välkomnat dem. Om det skedde ett brott förr var man hänvisad till handelshusens polis. Deras polis fanns mest till för att bevaka deras egna intressen. Med andra ord var det sällan man kunde få någon reell hjälp. Oftast kunde man vara glad att man inte spärrades in som uppviglare.

Frilansarna

Det finns även en grupp skeppare som inte tillhör något handelshus överhuvudtaget. De så kallade frilansarna. Det är antingen personer som motsätter sig alliansen mellan De tre stora och Quentuu, hela handelshusystemet eller som helt enkelt blivit av med allt inflytande och blivit utfrysta av resten. Den gemensamma nämnaren är att de på något sätt har lyckats skaffa sig rymdskepp. Antingen genom att stjäla dem eller genom att de var i deras ägo innan de blev frilansare. Några få grupper har till och med fått sina skepp donerade i hemlighet av något handelshus.

I själva verket är "frilansare" bara ett finare namn på pirater. De livnär sig på i huvudsak på att stjäla gods från andra skepp och att utföra ljusskygga högrisk uppdrag. Skeppen de har är oftast mycket små med mängder av sensorstörningsutrustning, starka motorer och endast lätt bestyckade. Lastutrymmet är också relativt begränsat för att ge plats åt en punktgenerator av svagare klass. Man koncentrerar sig helst på högrisk med högavkastning och last som inte är så skrymmande. Det kan vara vapen eller komponenter. Man stjälar med andra ord hellre reservdelar till tanks än själva tanken. Reservdelarna kan modifieras eller säljas vidare som de är med större avkastning.

En räd går oftast mycket snabbt och sker i så stor hemlighet som möjligt. Den ska helst vara över innan offret märker något. Det är endast i undantagsfall man försöker stjäla hela skepp. Det går oftast till som så att man närmar sig offret i hög hastighet med så mycket sensorstörning och kamouflageskydd som möjligt medans signalisten försöker ta sig in i offrets datasystem. Lyckas man kopplar man ut delar av försvarsnätet och låser eventuella hangarer. Annars hänger det på pilotens manöverförmåga att undvika försvarsnätets pulsar och strålar. Skyttarna får då slå ut så stor del som möjligt. När man nått offrets skrov gör man en hård dockning och skär sig in i skeppet om

så behövs. Först går två eller tre soldater som säkrar lastområdet och håller eventuella soldater på avstånd. Sedan springer lastarna in och tar så mycket de har tid och plats med. Slutligen lämnar alla officersskeppet och signalisten skickar in något i skeppets system som jävlas med dem tillräckligt länge för att frilansarna ska kunna fly så snabbt som möjligt. Hela taktiken bygger på snabbhet och hemlighet inte på råstyrka. Därför är det inte ovanligt att mycket stora skepp blir räddade av ensamma korvetter.

Phurmon

Phurmon är den fjärde planeten i Lanysis systemet och var ett handels och maktcentrum långt innan Quentuu-imperiet dök upp. Dess historia börjar egentligen innan kataklysmen som man kallar det första imperiets fall. Redan på den tiden var Lanysis systemet något av ett nav i regionen. När kataklysmen kom blev i stort sett all teknologi man hade för att resa mellan stjärnorna förstörd bortom all räddning. Man lyckades hålla liv i några få skepp för interplanetär drift i ytterligare några decenniummen det blev snart alldeles för kostsamt. Dessutom saknade man industrin och kunnandet för att underhålla dem. Därefter tog det inte lång tid tills samhällena i Lanysis gick tillbaka till en industriell nivå och endast minnet från den tid då man färdades mellan stjärnorna fanns kvar. Även om kommunikation mellan planeterna förekom var denna sporadisk då de organisationer som hade intresse av att uppehålla dessa kommunikationer var allt för instabila. Snart föll även den utrustning offer för försummelse. Man gjorde en del försök med att skicka egentillverkade raketer till de andra bosättningarna i systemet men hur det gick med dessa var det ingen som visste. När en grupp handelshus på privat initiativ äntligen lyckades återupprätta en regelbunden kontakt mellan planeterna i systemet hade hundratal år förflutit. Handelshusen skulle med sitt monopol på den interplanetära handeln få ett sådant inflytande att de tillslut tog över makten från de statliga organen. Phurmon hade alltid varit handelshusens säte och är det än idag.

Bekt Jassvil

Bekt Jassvil, den lanysisiska eldsjuvelen. Kallad så p g a. det sken som syns från omloppsbana genom smogmolnen som nästan alltid täcker staden. Staden är imperiets största och samlar folk, kulturer och komers från imperiets alla hörn och bortom. Här kan man hitta allt ifrån exotiska kryddor, droger, ja till och med människor. Det första man lägger märke till är de tre förtöjningstornen som sträcker sig upp likt babelstorn mot den molntäckta himmelen. Längst upp förtöjs endast småskepp som personskyttlar och jaktskepp medans i de djupaste dockorna ligger superfraktarnas enorma lastskyttlar och väntar på sin last. I mitten av förtöjningstornen som ligger placerade i en triangel ligger en struktur som man kanske missar jämte de massiva tornen, marktornet för rymdhissen som

kopplar samman staden med rymdstationen i omloppsbanan. Redan när den började för byggas för snart 70 år sedan stod det klart att den inte skulle räcka till för all trafik som krävdes. Även om staden har en stor industri är större delen av de varor som säljs på marknaderna importerade. Varor förs in, säljs och förs sedan ut igen. Staden är indelad i flera olika skikt med de stora industrierna längst ner, marknader och billiga bostäder i mitten och handelshusens kontor längst upp. Varje skikt har en bokstavskod. Utöver det delas staden in i sektorer, på varje skikt i de olika sektorerna finns sedan kvarteren och i varje kvarter har byggnaderna sina unika nummer. Systemet gör det väldigt lätt att veta var saker och ting är. Tyvärr säger det inte speciellt mycket om hur man tar sig från en sak till en annan.

Hyr en inföding

Det första som möter en när man stiger ut från sin skeppsdocka eller kliver ut från rymdhissens transportvagn är kartförsäljare, alla med en bättre karta än den förre. Men eftersom staden befinner sig i ett ständigt stadium av ombyggnation är det i princip omöjligt att göra en aktuell karta. Ett bättre alternativ är att gå några meter längre till guiderna. Dessa är personer som är födda och uppvuxna i Bekt Jassvil gränder och gångar. De vet var de viktigaste sakerna finns, hur man tar sig emellan dessa på ett effektivt sätt och de är insatta i de lokala kulturerna om man skulle vara lagd åt det hållet. Ofta har de även någon form av transport att erbjuda. Men även här ska man vara försiktig. En del av dessa ”infödingar” jobbar för något av de mer ljusskygga handelshusen som håller till på ”De hopplösa marknad”. Det som till en början verkade vara en god affär kan visa sig ha ödesdigra konsekvenser när alla ”tilläggstjänster” läggs till priset och man finner sig själv jobba på en avfallsfraktare på väg till de yttre regionerna för att betala av skulden.

De hopplösa marknad

Även om slaveri är förbjudet i imperiet så har man kommit runt det genom ett system med såkallad tjänsteskuld. En person som skuldsätter sig blir tvungen att arbeta av sin skuld. Problemet är att det är den som äger skulden som sätter lönen och räntan på skulden. Lönen ligger oftast under räntan. På ”De hopplösa marknad” köper man inte människor, man köper andras skulder. De flesta med tjänsteskuld har blivit lurade in i det på ett eller annat sätt. Oftast går det till så att man köper en tjänst eller lånar pengar av någon. När man ska betala har det tillkommit kostnader eller så har räntan höjts till hutlösa nivåer. Problemet uppstår när myndigheterna blir inblandade eftersom handelshusen även tillhandahåller sin egen polis. Om man försöker rapportera oegentligheterna finner man sig helt plötsligt förklarad som tjänsteskyldig. Handelshuset köper sedan skulden av personen som lurade en och sedan kan de antingen sätta en i arbete eller sälja skulden vidare. Man kan vända sig till de lokala quentiska myndigheterna men även det kan få oönskade konsekvenser.

Stechion Reelej 5

Systemet som till en början hade utforskats av Federationen Althea ansågs ointressant för kolonisering. Istället arkiverades den som en möjlig plats att slå upp reläportaler om framtida behov skulle uppstå i regionen. När man gjorde sina första diplomatiska förhandlingar som senare skulle bli ramen för det handels och gränsavtal som gäller nu kom systemet upp som ett förslag till en gränstation. Stechion Reelej 5 är i praktiken en egen stat vars administration sköts av ett för Imperiet och Federationen gemensamt organ, det så kallade .