

Myg

En akademisk återberättelse om Velaris mörka beskyddare

*Till Minne av Steken den Store, ättling till Steken den Smutsige,
väktare över Kråkkärren samt en kär vän till alla på fortet i Myg.*

Bakgrund

Myg är en stad i nordöstra delen av Velaris och ligger precis bredvid gränsen av Köldländerna. Staden har en befolkning på 5000 invånare som består mest av hantverkare och handelsmän. Utöver detta finns även en obestämd mängd straffsoldater stationerade i området. Staden har under den senaste tiden blivit en alltmer centralpunkt för handeln mellan Velaris största städer såsom Nilmes och Varisia.

Innan upprättningen av fästningen var Myg ett mindre samhälle känt för sin jakt, hantverk och ihärdiga krigare men också för det närliggande träsket fyllt med myggor och faror, därav det valeriska namnet *Mygg*. Andra spekulerar att namnet härstammar från det köldländska ordet *mjúkr*, alltså något magert eller svagt. Därutöver finns det några som tror att namnet kommer från Remos *mug*, som grovt översatt betyder nyckelhål eller nyckelring.

Historia

Det första allmänt kända dokumentet där Myg nämns som en stad beskrivs i ett brev skrivet från Krister Hammarnäve år 641 EAD, där han diskuterade det strategiska värdet av Mygs geografiska läge samt hur Velaris handel skulle bli säkrare om ett fort byggdes i området. Sedan brevet skrevs har man enkelt kunna följa utvecklingen av Myg, från ett enkelt samhälle, till en blomstrande stad med en av världens mest framstående fortifikationer i sin fästning.

Under år 659 EAD påbörjades konstruktionen av ett fort av den remske arkitekten Hippocrates Fabero Vulso, som var känd för sina arkitekturella mästerverk i Altikos och Kydis. I Hippocrates filosofiska loggbok "*Vulso Elementa*", spekulerar han hur Mygs geografiska värde själv skapar ett defensivt överläge för en armé positionerad vid gränsen av Kråkkärren. Under sina 30 år lät Hippocrates bygga en sju meter hög granitmur, format i ett hexagonalt mönster samt ett revolutionärt underjordiskt akvedukt system för en konstant vattentillförsel.

Själva fortet kallas i folkmun *Kråknästet* eftersom torn, spikar och skottgluggar spretade ut som grenar i ett kråkbo. De närliggande kärren kallades således *kråkkärren*, vilket var ironiskt då endast gamar härjade i trakterna. Kråknästet kunde vid sin högpunkt som mest hålla sjuttonhundra man och hundratjugo hästar samt tre års proviant för dessa. Det sägs att fortet blir ointagbart när det befästs av fler än hundra soldater. Det får dock betraktas som en skröna då ett flertal köldländska fälttåg kunnat passera genom att muta garnisonens soldater.

Under historien har ett dussintal slag inträffat i Myg. Ett flertal av dessas syfte var att inta Kråknästet och därifrån leda plundringståg in i Valaris. En av de största konflikterna inträffade år 799 e.Ad när köldländska fältherren Olaúfr Skotiðknungi avancerade 4000 soldater genom

Kräkkärren. Armén avväjdes dock vid Hutvikslems Passet där Steken den Smutsige lyckades hålla Olaúfr i schack i flera veckor med hjälp av 500 penala soldater och 1000 bönder.

Då borgen var nybyggd ansågs det vara en ära att tjänstgöra i Myg och riddare från rikets adelhus reste dit för att försvara det ”högre syftet”. Under århundradens gång har dock Mygs betydelse långsamt glömts och den gamla äran att tjänstgöra i Kråknästet blivit bortblåst. För att underhålla det konstanta behovet av krigare har man vidtagit extrema åtgärder och intagit kriminella, där banditerna ofta fick ett ultimatum: Myg eller att döden...

Styre och ekonomi

Myg är en autonom stad inom kungariket Velaris. Samhället är hierarkiskt och ätten Hammarnäve håller titeln som Markgreve för Myg. Områdets verkliga ekonomiska makt styrs dock från Nilmes. Den interna ekonomin består till största delen av jakt, fiske och militärindustri. På senare år har även ostmakeri blivit en faktor i Mygs ekonomiska spel.

Klimat och geografi

Myg anses ha det mest odrägliga klimatet i hela Velaris. Det är ett konstant blött och molnigt höstväder. Geografin är en blandning av svårframkomlig mark såsom träsk och myr samt tjocka och mörka skogar. Genom området flyter två större floder och det går enbart en väg genom hela regionen. På Myrvägen förs samtlig trafik till och från Myg. Den som kontrollerar Myrvägen är på god väg att kontrollera Myg.

Mode

Modet i Myg är i mycket inspirerat av den karga natur människorna bor i.

Bönderna

Klär sig som bönder gör, men håller sig mest till mörka naturfärger och undviker de ljusare tyg som är vanligare i syd.

Inspirationskällor: Snapphanar, Dalkarlar, Bönder i Bretonnia (Warhammer).

Straffsoldaterna

Är mycket sparsamt utrustade och brukar främst stulen utrustning från köldländare. Deras kläder är överväldigande svarta eller mycket mörka, någon standardisering av vapen bland dem är inte att finna.

Inspirationskällor: Night's Watch, 1400-talets Men-at-Arms.

Mygs spanare

Utgör Velaris första front mot grannlandet och slåss i ett evigt gerillakrig mot likväl köldländare som det hostila klimatet. Den svårframkomliga miljön utgör inte bara en motsättning för invaderare, men också spanarna som konstant behöver förflytta sig i de fuktiga och lömska kärren. Då spanarna inte får någon rustning att tala om från staden skapar de sin egen av läder från de djur de jagat. Detta bär även fördelen att vara mer anpassat för deras roll och blöta klimat, där plåtrustning oftast är för tung eller rostar. Spanare brukare ofta bära lättare kläder i linne som torkar och andas bättre än ylle, samt använder naturliga klädfärger som brun/grön, som i sin tur

gör det enklare att smälta in i miljön. Precis som bönderna så har Mygs spanare inget standardiserat vapen system. Däremot föredrar majoriteten av krigarna lättare pilbågar och kortsvärd som är enkla att bära under längre tid ute i fält.

Inspirationskälla: Spejarens lärling, Ithilien Rangers, Robin Hood, Night's Watch.



"Det många köldländare förstår när dom ska plundra Nilmes är att dom måste gå igenom Myg. Det många köldländare INTE förstår är att dom först måste överleva krokodilerna, myggorna, ormarna, spindlarna, malfiskarna, växterna, sjunksanden, gamarna, blodtaporna, kannibalerna, fällorna och sjukdomarna för att först komma fram till Myg. Efter Myg däremot kan man plundra Nilmes!"

- Pung-Pål