

## Lizardmen

### Ambasador Slazec

Lustrian ambasador voor dit continent, staat bekend als rechtvaardig maar hard. Elk vergrijp, hoe klein ook wordt bestraft met harde hand. Dit recht wordt gesproken in het paleis van de ambasadeur waar de de portal of truth staat. Voor deze portal moet de beschuldigde schuld bekennen of ontkennen. Betrapt de portal of truth iemand op een leugen, dan wordt de persoon naar binnen gezogen waar eeuwige marteling op hem wacht.

De Ambasador is één van de oudste slann's van deze wereld. Hij heeft dit vroegere rijke gebied gekregen om te regeren vanwege zijn het vroegtijdig traceren en vernietigen van een nieuwe skaven tunnel naar de stad OyxI. Nadat hij de tunnel ontdekt had, heeft hij er eerst een magisch fuik in gelegd, zodat de skaven wel dichterbij de stad konden komen maar niet meer terug. Toen de skaven op 5 mijl van de stad waren, heeft Slazec de fuik van OyxI, zoals deze later is gaan heten, dicht laten vallen en vervolgens de tunnel laten vollopen met water. Na 1 maand werd de fuik geopend waarna de vernietigende kracht van het bloedbad zichtbaar werd. Duizenden skaven dreven uit de tunnel de rivier in waar de carnausurs, razardons en salamanders nog maanden op hun lijken konden feesten.

Na dit bloedbad werd Slazec belast met de algehele verdediging van lustria. Hij koos als zetel natuurlijk de stad OyxI. Waren er weer nieuwe rumoeren van skaven activity, dan stuurde hij een van zijn meest vertrouwde veldheren eropaf. Velen zijn gestorven maar Lustria heeft nog nooit zoveel rust gekend.

Bij de ontdekking van het nieuwe eiland Oban heeft raad van wijze Slann's besloten Slazec als Amabasdeur aan te stellen. Slazec heeft hierdoor alle macht gekregen over de belangen van de lizardmen op het eiland. Met zijn vertrek naar het eiland zijn zijn drie beste veldheren Alx'LotI, Hac'Nun en Klash'nik mee gegaan om de belangen in naam van Slazec te verdedigen. Alle drie de veldheren kennen een lange staat van dienst.

**Axl'lotI** was de eerste Oldblood die sinds lange tijd weer een carnasour wist te temmen. Samen met zijn trouwe 2-voeter was hij verantwoordelijk voor het neerslaan van de grote saurus opstand zonder ook maar een saurus neer te slaan. Hij deed dit door de stad waarin de opstand plaats vond te omsingelen. Hij ging vervolgens zelf op jacht naar een mogelijke reden voor de opstand. Al snel kwam hij op het spoor van een skaven warpriest genaamd Miminimi, die zich hoog op een berg verstopt had. Axl'lotI bedacht zich geen twee keer en chargeerde meteen de berg op waar hij de skaven warpriest versloeg.

**Hac'Nun** staat bekend als de leider van de common lizardman. Hij was hoofd van de stadswacht van OyxI toen Slazec daar zetelde. Mede door krachtig leiderschap van Han'Nun is OyxI van een van de meest criminele steden omgetoverd naar een stad waar handel floreert zonder veel criminaliteit. De bijnaam van Hac'Nun is vooral in zijn beginjaren als hoofd van de stadswacht ontstaan. Het werd al snel duidelijk dat hij de moorden, verkrachtingen en afpersingen niet meer zou tolereren zoals zijn vele voorgangers deden. Dit betekende direct een oorlogsverklaring aan het grote Coldblood Syndicaat die de stad beheerste door angst zaaien. Al snel waren de eerste moordpogingen op Hac'Nun een feit, maar iedere keer wist hij op het nippertje te ontsnappen, totdat eindelijk na 10 jaar de leider van het coldblood syndicaat voor de portal of thuth beweerde dat hij geen banden had met

het syndicaat. De twee jaar na de dood van de leider, zijn nog regelmatig personen opgestaan die geprobeerd hebben het leiderschap op zich te nemen, maar de spirit was uit het syndicaat en de rollen waren omgedraaid tot een punt waarop iemand uit het syndicaat zijn leven niet meer zeker was.

**Klash'nik** staat bekend als the lord of the swamp. Daar waar Axl'Iotl problemen probeert op te lossen met subtiliteit, is Klash'nik meer een oldblood van daden. Dit bleek wel toen de stad Tlaxtlan belegerd werd door groot tombkings leger. Toen hij hoorde dat zijn geliefde geboortestad belegerd werd heeft hij zonder toestemming direct een leger van cold one calvary verzameld in OyxI. een week later stond hij met zijn leger voor de porten van Tlaxtlan. Waar hij zonder waarschuwing op de units tomb kings chargeerde. De vijand was compleet verrast door deze snelheid. (Het leger van Klash'nik werd pas een week later verwacht). Aangezien alle units gericht waren naar de stad stonden te tombkings geen schijn van kans.

Na de ontzetting van Tlaxtlan werd Klash'nik bij de raad van wijze Slann's geroepen om zich te verantwoorden voor zijn daden. Door het leger zo snel en zonder toestemming naar TlaxTlan mee te nemen, liet hij OyxI vrijwel onbeschermd achter. Vele van de Slann's waren zo furieus, dat ze Klash'nik wilden verbannen uit Lustria. Slazec vond echter dat hij zijn waarde als veldheer wel bewezen had, en dat ondanks de risico's en Tlaxtlan en OyxI in handen waren van de lizzardmen. Hij stelde daarom voor om Klas'nik als derde veldheer mee te nemen naar Oban. Hierin stemde de Slann's toe op voorwaarde dat hij nooit meer voet op Lustia zou zetten.

### **Greenguard**

De greenguard is de persoonlijke lijfwacht van Slazec, en was dit al ten tijde van de fuik van OyxI. de greenguard staat bekend als een van de dodelijkste templeguard units ter aarde.

### **Coldfury vanguard**

De coldfury vanguard vormden de vanguard van Klash'nik tijdens de ontzetting van Tlaxtlan. Nadat Klash'nik voor de raad van Slann's moest komen om zich te verantwoorden ging de coldfury vanguard in staking totdat Slazec Klash'nik meenam naar Oban. De coldfury beëindigend hun staking alleen toen bleek dat de coldfury vanguard mee mocht met Klash'nik naar Oban

### **Fireflies**

De Fireflies staan bekend om hun grote kennis van natuurlijke materialen. Hierdoor weten ze onder alle omstandigheden zich snel aan te passen en hun wapens te versterken door materialen uit hun omgeving.

de Fireflies worden zelden in de steden van Lustria gezien. Ze voelen zich meer op hun plaats in de swamps eromheen. Als een Firefly in een stad gezien wordt, betekent dit vaak slecht nieuws. Meestal wordt dan namelijk de stadwacht gewaarschuwd voor een aanstormende vijand. Als de vijand echter voor de porten staat, is het leger soms al gehalveerd omdat de rest van het leger gedood is of ligt te kernen van de pijn door de poison blowpipes.

## **Famous stories of the Lizardmen**

### **Battle 14 november 2012**

Nadat de grote stofwolk die Cassandra's komeet achter had gelaten opgetrokken was, werd duidelijk wat voor een immense chaos de komeet had achtergelaten. In het midden van het slagveld was een diepe krater geslagen waarin overal zwart geblakerde ledematen van ork en spin lagen. De grote oorlogsmachines waarmee de vijand de vanguard probeerde lam te slaan stonden brandend aan de rand van het bos. De moeder was de orks in de schoenen geschoten en ze verlieten verslagen het slagveld. De saurus en skinks stonden te popelen om de achtervolging in te zetten, maar Klash'Nik, beviel de achtervolging te staken. Dit waren ze niet gewend van hun veldheer. Wat was er aan de hand? In plaats van de achtervolging in te zetten beviel Klash'nik de krater te omsingelen. Midden in de krater lag namelijk een metalen voorwerp ter grootte van een spawnpool.

Terwijl Klash'nik van zijn cold one af stapte en naar het object toe liep ging er ineens een luik open en kwamen er allemaal tentakels naar buiten. Meteen volgde het eerste salvo van darts van de fireflies op de tentakels. Hoewel er 2 tentakels "dood neer vielen kwamen er steeds meer tentakels uit het luik. Klash'nik dacht niet na en stormde naar het luik toe en lanceerde zijn speer in het luik. Een snerpand hoog geluid weerklonk uit het luik en alle tentakels vielen als dood neer. Toen Klash'nik zijn speer terug wilde halen kwam alleen het heft van de speer rokend naar buiten. Het leek wel of de rest van de speer weggebrand was. Klash'nik nam geen risico en liet het monster uit het luik flamberen door de salamander. Nadat de crematie van de tentaculos (zoals Klash'Nik het monster genoemd had) voltooid was trad Klash'nik het object binnen. Er was niet veel over, maar in een glazen luik lag een vreemd gloeiend wapen. Hij maakte het luik open en pakte het wapen. Het lag goed in de hand en besloot het te houden als goede vervanging van zijn speer