

Mercenari

Questi sono tempi di guerre incessanti, lotte civili, violenza e fame. Tempi di bambini orfani e spietati massacri. Bei tempi per i guerrieri! Da quando è stata scoperta la malapietra, Mordheim è diventata un'attrazione per i guerrieri di tutto l'Impero. Nobili, mercanti e la stessa Chiesa di

Sigmar offrono ricche ricompense per la misteriosa pietra. Tra i mandatori dei mercenari si trovano i tre

più influenti pretendenti al trono di Imperatore: il Principe del Reikland, il Conte di Middenheim e Lady Magritta di Marienburg, prescelta della Gilda dei Mercanti.

Quale capo di una banda di mercenari dovrai decidere a quale dei tre pretendenti al trono di Sigmar vendere i tuoi servizi. Le bande provenienti da luoghi diversi variano notevolmente, offrono benefici diversi ed hanno aspetto e personalità caratteristici.

Reikland

Il Reikland si estende nel centro dell'Impero e la sua città più grande è Altdorf, residenza del Gran Teogonista e sede della Chiesa di Sigmar. Gli abitanti del Reikland sono devoti seguaci di Sigmar, il fondatore, primo Imperatore e dio patrono dell'Impero. La candidatura del Principe del Reikland (al momento Siegfried, reggente del Reikland) è appoggiata dal Gran Teogonista, ma è osteggiata dal Conte di Middenheim e dai Preti di Ulric.

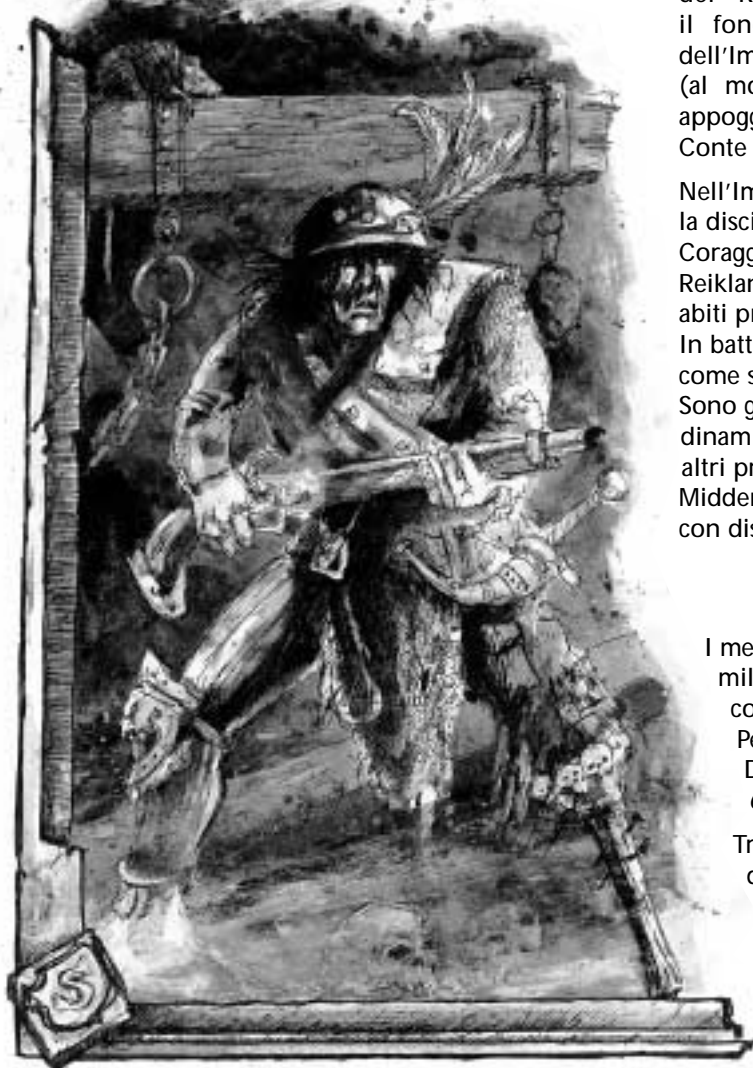
Nell'Impero i guerrieri del Reikland impersonificano la disciplina e la lealtà dei soldati professionisti. Coraggiosi ed abili nelle arti della guerra, le genti del Reikland disdegnano le vesti alla moda in favore di abiti pratici e resistenti.

In battaglia indossano spesso bande colorate come simbolo di identificazione o autorità. Sono giustamente orgogliosi del proprio dinamico ed ambizioso Principe e sdegnanti degli altri pretendenti al trono, specialmente del Conte di Middenheim, Manfred Todbringer, che definiscono con disprezzo "cagnolino di Ulric".

regole speciali

I mercenari del Reikland sono abituati alla disciplina militare ed hanno sviluppato un rapporto di completa fiducia tra soldati e comandanti. Per rappresentare ciò, i guerrieri possono usare la Disciplina del Capitano entro 12^{ui}, anziché entro 6^{ui}.

Tra le genti del Reikland, un'affermata tradizione di duro addestramento è responsabile degli alti standard di precisione degli arcieri. Tutti i tiratori iniziano il gioco con valore di AB 4, siano essi reclutati quando viene composta la banda che dopo.



Middenheim

Middenheim è abbarbicata su un pinnacolo montano, circondato da scure foreste, nel centro del Middenland ed è anche conosciuta come la città del Lupo Bianco a causa del culto di Ulric, l'antico dio dei lupi e dell'inverno. Il culto di Ulric è ancora forte in Middenheim, dove Ulric viene venerato come patrono della città. La tradizionale rivalità tra Middenheim ed il Reikland dura da centinaia di anni ed il Conte di Middenheim, Mannfred Todbringer, è uno dei principali pretendenti al trono di Imperatore. Di conseguenza è sempre esistita profonda discordia tra Middenheim ed il Tempio di Sigmar.

Le genti di Middenheim sono di statura alta, muscolosi e con una reputazione di ferocia giustamente guadagnata. Molti portano velli di lupo, che la tradizione decreta essere il marchio di coloro che hanno ucciso un lupo a mani nude. Questi spietati guerrieri sono famosi per il loro sprezzo del pericolo, vanno frequentemente in battaglia con la testa scoperta, schernendo coloro che scelgono, per ragioni di buon senso, di portare elmetti. Siccome gli abitanti di Middenheim preferiscono i capelli e la barba lunga, la mancanza di un elmo conferisce loro un aspetto particolarmente feroce, quando caricano i nemici urlando brutali canti di guerra.

regole speciali

Gli uomini di Middenheim sono famosi per la loro prestanza fisica. Per rappresentare il vantaggio dato loro dalla taglia, i Bravi ed i Capitani di Middenheim iniziano con Fo4, invece di 3.

Marienburg

Marienburg è la più grande e prosperosa città del Vecchio Mondo. Molti la chiamano la Città dell'Oro, soprannome che da solo dice molto sulla ricchezza di questa metropoli cosmopolita. In nessun'altra parte del mondo può essere trovata una così grande abbondanza di botteghe ricolme di beni che giungono da tutte le terre del mondo, dal reame elfico di Ulthuan in occidente, al distante Cathay in oriente. Gli artigiani della città sono abili in ogni arte conosciuta all'uomo ed anche in alcune sconosciute e si dice che, in Marienburg, non esista attività che non possa facilmente rendere un ottimo profitto.

Molte gilde di mercanti hanno la propria sede a Marienburg. La più importante di tutte è il segreto Alto Ordine degli Onorevoli Liberoscambisti che rappresentano l'élite della classe dei mercanti. Questo vasto, ricco ed ambizioso gruppo di uomini si ritiene oppresso dal vecchio ordine ed è affamato di potere.

Il loro prescelto per il trono d'Imperatore è Lady Magritta. Grazie alla segreta influenza dei Liberoscambisti nell'Impero, tutti i Conti Elettori

minori sono stati persuasi ad appoggiare la candidatura di Lady Magritta. Fu solo il rifiuto del Gran Teogonista ad incoronarla che negò a Marienburg il trono, dando vita ad una faida tra la Città dell'Oro e la Chiesa di Sigmar.

Le bande inviate a Mordheim sono vestite ed armate sontuosamente. Anche se la gente di Marienburg viene spesso definita frivola e puerile, l'abilità con le armi e la spietatezza hanno guadagnato loro grande rispetto. La loro esperienza ricade nel campo dei duelli e nell'uso dei veleni, ed in altri metodi di guerra clandestina. Gli individui più ricchi indossano vesti e gioielli sgargianti. Comunque, la maggior parte dei guerrieri viene reclutata tra gli scaricatori di porto, gli equipaggi delle navi e gli stivatori, che preferiscono abbigliamento più sobri: giacche di cuoio, bandana e spade corte, facili da nascondere.

regole speciali

Essendo mercanti con contatti nelle gilde di Marienburg, le bande ricevono un bonus di +1 quando cercano di localizzare degli oggetti rari (vedi la sezione Mercato).

Per rappresentare le loro enormi ricchezze, i mercenari di Marienburg usufruiscono di 100 Corone d'oro in più degli altri (600 in totale) quando iniziano una campagna. In una partita singola vengono loro concesse il 20% di Corone d'oro in più. Per esempio, in una partita da 1'000 Corone, le bande di Marienburg ne avranno 1'200.

Sceita di guerrieri

Una banda di Mercenari deve includere almeno tre modelli. Puoi spendere fino a 500 Corone d'oro. La banda non può comprendere più di 15 modelli.

Capitano di ventura: la banda deve avere un Capitano: non di più, non di meno!

Bravi: la banda può includere fino a due Bravi.

Gaglioffi: la banda può includere fino a due Gaglioffi.

Uomini d'arme: la banda può includere un qualsiasi numero di Uomini d'arme.

Tiratori: la banda può includere fino a sette Tiratori.

Spadaccini: la banda può includere fino a cinque Spadaccini.

Esperienza iniziale

Il Capitano inizia con 20 punti esperienza.

I Bravi iniziano con 8 punti esperienza.

I Gaglioffi iniziano con 0 punti esperienza.

La Truppa inizia con 0 punti esperienza.



Tabella delle abilità'

MERCENARI del REIKLAND

| | Corpo a corpo | Tiro | Conoscenza | Forza | Velocità |
|---------------------|---------------|------|------------|-------|----------|
| Capitano di ventura | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Bravi | ✓ | ✓ | | ✓ | |
| Gaglioffi | ✓ | ✓ | | | ✓ |

MERCENARI di MIDDENHEIM

| | Corpo a corpo | Tiro | Conoscenza | Forza | Velocità |
|---------------------|---------------|------|------------|-------|----------|
| Capitano di ventura | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Bravi | ✓ | | | ✓ | ✓ |
| Gaglioffi | ✓ | | | ✓ | ✓ |

MERCENARI di MARIENBURG

| | Corpo a corpo | Tiro | Conoscenza | Forza | Velocità |
|---------------------|---------------|------|------------|-------|----------|
| Capitano di ventura | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Bravi | ✓ | ✓ | | | ✓ |
| Gaglioffi | ✓ | ✓ | | | ✓ |

Lista d'equipaggiamento

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata ai Mercenari:

Armi da corpo a corpo

| | |
|-----------------|----------------|
| Pugnale | 1° gratis/2 co |
| Mazza | 3 co |
| Martello | 3 co |
| Ascia | 5 co |
| Spada | 10 co |
| Mazzafrusto | 15 co |
| Arma a due mani | 15 co |
| Lancia | 10 co |
| Alabarda | 10 co |

Armi da tiro

| | |
|-------------------|--------------------------|
| Balestra | 25 co |
| Pistola | 15 co (30 per la coppia) |
| Pistola da duello | 25 co (50 per la coppia) |
| Arco | 10 co |

Armature

| | |
|------------------|-------|
| Armatura leggera | 20 co |
| Armatura pesante | 50 co |
| Scudo | 5 co |
| Brocchiere | 5 co |
| Elmo | 10 co |

LISTA D'EQUIPAGGIAMENTO DEI TIRATORI

Questa lista è riservata ai Tiratori dei Mercenari

Armi da corpo a corpo

| | |
|----------|----------------|
| Pugnale | 1° gratis/2 co |
| Mazza | 3 co |
| Martello | 3 co |
| Ascia | 5 co |
| Spada | 10 co |

Armi da tiro

| | |
|----------------------|--------------------------|
| Balestra | 25 co |
| Pistola | 15 co (30 per la coppia) |
| Arco | 10 co |
| Arco lungo | 15 co |
| Trombone | 30 co |
| Archibugio | 35 co |
| Moschetto "Hochland" | 200 co |

Armature

| | |
|------------------|-------|
| Armatura leggera | 20 co |
| Scudo | 5 co |
| Elmo | 10 co |



Eroi

1 Capitano di ventura

60 Corone d'oro

Un Capitano di ventura è un duro soldato di professione, un uomo che, se il prezzo è giusto, combatte per chiunque e contro chiunque. Mordheim offre a tali uomini la possibilità di diventare ricchi oltre ogni immaginazione, anche se a grande rischio. Siccome la crudeltà e la carenza di pietà e compassione, sono i tratti tipici di ogni Capitano di successo, non bisogna meravigliarsi che molti accorrano a Mordheim.

| M | AC | AB | Fo | R | Fe | I | A | D |
|---|----|----|----|---|----|---|---|---|
| 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 8 |

Armi/Armature: può essere equipaggiato con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento.

REGOLE SPECIALI

Comandante: i guerrieri amici entro 6^{ui} dal Capitano possono utilizzare il suo valore di Disciplina.

0-2 Bravi

35 Corone d'oro

In ogni banda di Mercenari c'è un guerriero più grosso, più forte (e di solito più brutto) dei suoi compagni. Questi uomini sono i Bravi (o fanatici, primi spadaccini e molti altri nomi). I Bravi sono tra i più resistenti e migliori guerrieri della banda. Spesso rispondono alle sfide lanciate dalle altre bande e, dopo il Capitano, sono quelli che si dividono il bottino.

| M | AC | AB | Fo | R | Fe | I | A | D |
|---|----|----|----|---|----|---|---|---|
| 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Armi/Armature: possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento.

0-2 Gaglioffi

15 Corone d'oro

Si tratta di giovani guerrieri senza esperienza, ma ansiosi di guadagnare fortuna e fama nei selvaggi combattimenti nelle rovine di Mordheim.

| M | AC | AB | Fo | R | Fe | I | A | D |
|---|----|----|----|---|----|---|---|---|
| 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 6 |

Armi/Armature: possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento.



Truppa

(Organizzata in gruppi di 1-5 modelli)

Uomini d'arme

25 Corone d'oro

Sono tetri, spietati guerrieri veterani che non temono nulla se hanno con sé armi ed armatura. Formano il cuore di ogni banda di mercenari.

| M | AC | AB | Fo | R | Fe | I | A | D |
|---|----|----|----|---|----|---|---|---|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Armi/Armature: possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento.

0-7 Tiratori



25 Corone d'oro

Gli arcieri ed i cacciatori del Vecchio Mondo sono famosi per la loro abilità e si dice alcuni che, con un arco lungo, possano colpire una moneta da 300 passi di distanza. Nei furiosi combattimenti urbani di Mordheim, tirano ai nemici dalle finestre degli edifici in rovina e bersagliano i comandanti nemici con le loro frecce.

| M | AC | AB | Fo | R | Fe | I | A | D |
|---|----|----|----|---|----|---|---|---|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Armi/Armature: possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento dei Tiratori.

0-5 Spadaccini

35 Corone d'oro

Gli Spadaccini sono soldati di professione, esperti nell'affrontare ed abbattere più avversari contemporaneamente. Vengono ricercati dai comandanti delle bande, dato che le loro capacità sono utilissime nei combattimenti tipici di Mordheim.

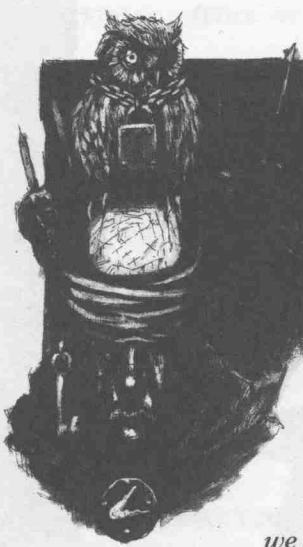
| M | AC | AB | Fo | R | Fe | I | A | D |
|---|----|----|----|---|----|---|---|---|
| 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Armi/Armature: possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento.

REGOLE SPECIALI

Spadaccini esperti: sono così esperti con le proprie armi che possono ripetere i tiri per colpire falliti nel turno in cui caricano. Nota che ciò si applica solo quando sono armati di spade, **non** di spade a due mani o altre armi.





Priest of Morr

If you are having trouble with unwanted
ghouls and ghosts then your warband needs
the services of a priest of Morr.
A new freelancer by TODD ESTABROOK.

"Although we offer blessings upon a departing soul, that Morr may allow it passage through the realm of death, the soul is not our concern. The soul belongs to Morr. Our concern is the body. Our rituals insure that the body remains just as it is; that it is properly sealed and sanctified, lest something enter into the cadaver's shell and corrupt it... or worse."



There are many religions in the Old World and many gods worshiped. Morr, the god of Death, is no exception. Most people within the Empire fear a priest of Morr - for most people fear the unknown. Death, no matter how religious the individual, is an unknown fate that none can escape and the priests of Morr remind everyone of their own mortality. A reminder that most would sooner not have. However, despite this prejudice, the priests of Morr are indispensable in the services they render.

Loved ones must be cared for properly when they die and even those who are unloved are still properly taken care of. Everyone acknowledges the importance of funeral rituals. For, more times than anyone cares to remember the dead, the uncared for dead, risen have up to terrorise the living. And, though sword and hammer will curtail them, Undead only a priest of Morr can put them to rest for good.

So, it is no wonder that the Temple of Morr has sent missionaries to the City of the Damned. Accompanied with both mercenary parties or armed guards and nobles, the priests of Morr come. The Judgement of Sigmar has taken many, many lives and, so the stories go, many more are being lost each day. For the priest of Morr this means their presence is urgently needed.

MERCENARY HERO

The priest of Morr is a new Hero that can be used by mercenary warbands and in doing so he replaces one of that warband's heroes. It is unlikely that Witch Hunters and Sisters of Sigmar will have a priest of Morr accompanying them, so neither of these two warbands may take one.

SKILLS AND EXPERIENCE

Priests of Morr start with 8 Experience.

Priests of Morr use Academic and Speed skills.

HERO

0-1 Priest of Morr 35 gold crowns to hire

Dressed in the plain black robes of their faith, the priests of Morr have come to Mordheim to insure the souls of those who have died safe passage and, more importantly, that the dead remain as such.

Priest of Morr

| | M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld |
|--------|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Priest | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 9 |

Weapons and Armour: As priests of Morr seldom engage in martial activities, they may only be armed with a Dagger and a Scythe as a weapon. Priests of Morr may never wear armour.

SPECIAL RULES

Loner: Few people care to spend any length of time in the company of a priest of Morr - even when it is their duty to do so. As such, a priest of Morr is used to being alone and probably prefers it that way. Priests of Morr do not suffer from the All Alone rules.

Funerary Rites: Priests of Morr are not wizards by any means, however, they do have numerous Funerary Rites, which they may

perform. As such, priests of Morr may choose a Funerary Rite listed below, using the rules for Magic on page 56 of the Mordheim book.

FUNERARY RITES

Priests of Morr use Funerary rites to insure that the dead remain dead, that their body is sanctified and sealed and their soul safely passed into Morr's keeping.

1D6 - Result

1 - Morr's Protection Difficulty: 6

The Priest of Morr calls out to his god when confronted by an abomination and asks that he be shielded from the corrupted magic of the tainted. Any Magical attacks made by a Necromancer, a Magister or Daemons, which would be considered a direct attack on the priest, will be negated if this rite is successful.

2 - Death Holds No Fear Difficulty: Auto

Priests of Morr must be steadfast in their resolution and as such must, above all else, have no fear of death. The priest of Morr is now Fearless for the remainder of the game.

3 - Sanctity of the Fallen Difficulty: 7

'Those who fall shall be sanctified and their soul freed, in the name of Morr, god of death.' The priest of Morr may attempt to perform the Rite of Sanctity on a model (friend or foe) who has been taken Out of Action. The priest of Morr must be within 6" of the model in question. If successful, the model may not be raised up by a Necromancer.

4 - Hand of Morr Difficulty: 9

'By his the hand of Morr, the Undead shall become as dust and ashes.' The priest of Morr must be in base-to-base contact with an Undead model. Before Hand-to-Hand combat occurs, the priest of Morr may attempt to use the Hand of Morr rite. If successful the foe immediately goes out of action (this affects Zombies, Dire Wolves and Vampires). Ghouls and Possessed affected by this rite will immediately flee their full Move away from the priest of Morr.

5 - Do you know who I am? Difficulty: 7

'Gaze upon me, abomination, for I am a priest of Morr.' This rite has a range of 6" and must be directed at the closest Undead model first, or if no Undead are within range, at the next closest human servant of the Undead (Dregs, Ghouls, Necromancers), or finally at any model. If successful, that model is immediately Stunned. If the model cannot be Stunned, then it is Knocked Down instead.

6 - I am death!

Difficulty: 8

'I am a priest of Morr, god of death!' It is a well-known fact that the priests of Morr are not martially inclined. Their divine duties involved the dead, not the taking of life. However, there are times when a priest of Morr will be called to engage in combat and who would be more feared than a representative of the god of Death? This spell gives the priest of Morr a 6+ armour save and increases their WS by either +1 or makes it 4, whichever is greater.

NEW WEAPON

Scythe



Range: Close Combat Strength: As user +1

Special Rules: Difficult to use, Two Handed

Scythes are normally implements used in the fields by farmers. It is rare to see them wielded as weapons of warfare. However, the scythe also carries with it an image of death. It is the symbol of the Grim Reaper, the representation of famine and starvation and disease through the lack of harvested food. Priests of Morr, when they need to, may carry a Scythe as a weapon. This is of heavier manufacture, and designed to reap warriors rather than wheat. Because the Scythe is unwieldy, it must be used with two-hands and cannot be used with another weapon, shield or buckler.



Wolf Priest of Ulric

The Wolf Priests of

Ulric hail from Middenheim, the city of the White Wolf, built on a plateau that according to legend was created by a mighty blow from Ulric's fist. Ulric, the

White Wolf, is the god of winter and a violent god, and his priests see the hammer-like blow of the comet on Mordheim as Ulric's judgment on the decadent Sigmarites.

Wolf Priests may only join a Middenheim Mercenary warband and will replace one of the Champions. They see Witch Hunters and Sisters of Sigmar as heretics and worse due to the intense rivalry between the cults of Ulric and Sigmar.

WOLF PRIEST

Hero 60 GC to hire

| Profile | M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld |
|-------------|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Wolf Priest | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 |

Weapons and Armour

Wolf Priests may not use any armour, trusting only in Ulric's protection. The only exception



is that every Wolf Priest is garbed in a cloak made from the pelt of a white wolf: 6+ save. The cost of the cloak is included in the cost of the priest.



Wolf Priests prefer the use of blunt weapons to those with edges, and thus may only use hammers, maces, clubs, flails, morning stars, and the two-handed version of any of these. The exception to this is the ubiquitous dagger that most models carry.

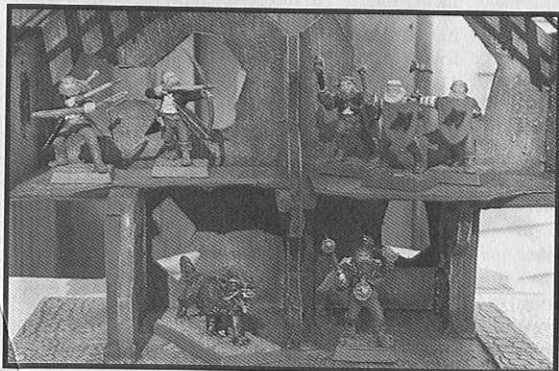
Skills

Wolf Priests may chose from the Combat, Academic, Strength and Speed lists.

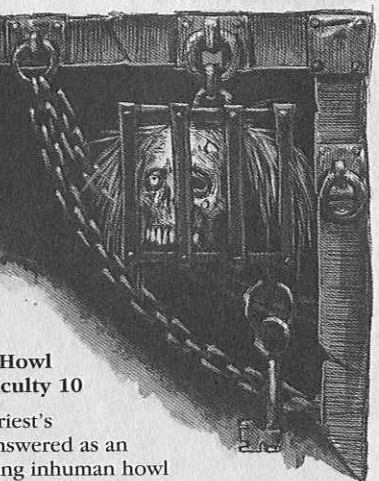
Special Rules

Hatred: Wolf Priests see Witch Hunters (Templars of Sigmar), Warrior-Priests, Sigmarite Matriarchs and Sisters Superior as agents of an opposing cult, and thus they HATE these models. That hatred does not extend to other models in those warbands, as the Wolf Priests see them simply as misguided followers of an errant cult.

Wolf Companion: Wolf Priests may be accompanied by a huge wolf. (See Wolf Companion entry following Wolf Priest rules.)



Being a true and faithful account of a ferocious
new sword for hire by the venerable hand of
Enrique Durand.



Prayers of Ulric



In a similar way to Sigmarite Sisters and Warrior-Priests and their prayers to Sigmar, Wolf Priests call upon their god for assistance in times of battle. Wolf Priests may use a wolf cloak and still chant these prayers. They are prayers, not spells, and thus any special protection against spells does not affect them. Wolf Priests use the rules for magic on page 56 of the rulebook with the following prayers.

D6 result

1 Snow Squall Difficulty 6

Ulric extends his protection to the Wolf Priest in the form of a localised snow squall that engulfs the model. All enemy models in HtH combat with the priest are at -1 to hit due to the swirling snow and winds. The spell lasts for the duration of the HtH combat.

2 Hammerschlag Difficulty 10

The Wolf Priest calls down a hammer blow from Ulric on any model within 6". That model suffers a S4 attack from an enormous ethereal hammer, including the concussion special rule.

3 Bloodlust Difficulty 7

The Wolf Priest is infused with a lust for battle and attacks wildly. All attacks are at S +2, and he scores a critical hit on a 5-6. The Wolf Priest must test, by rolling the prayer's difficulty or greater on 2d6, each turn to see if the prayer remains in effect.

4 Wolf's Hunger Difficulty 7

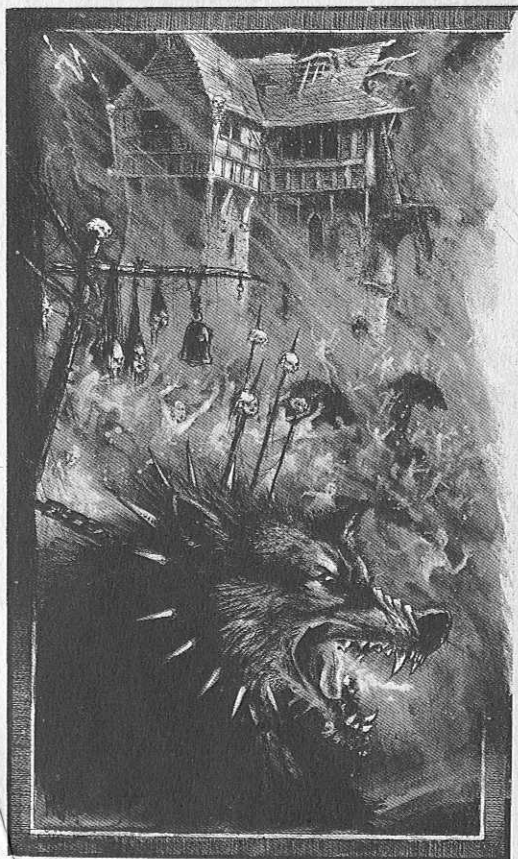
One member of the warband (priest's choice) is thrown into a Frenzy. (See page 39 of the Mordheim rulebook for details.)

5 Ulric's Howl Difficulty 10

The Wolf Priest's prayer is answered as an ear-shattering inhuman howl roars from his throat. For the duration of the battle, all members of the priest's warband are immune to Fear, Terror or All Alone tests as they feel the presence of their god. Additionally, all Rout tests are at +1.



Wolf Priest of Ulric



6 **Call of Ulric** **Difficulty 10**

The Wolf Priest lets out a cry of agony as his body re-shapes itself into that of a huge, slaving wolf with the following profile:

| Profile | M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld |
|---------|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Wolf | 6 | 4 | 0 | 4 | 4 | 1 | 5 | 2 | 6 |

During the time that the priest is in the form of a wolf, he may do nothing but attack as a wolf: no spell-casting or weapons use. He still hates Sigmar's minions, however. In each shooting phase, the priest may choose to make a Ld test (using the Wolf's Ld 6) to regain his human form. If he is still in wolf form at the end of the battle, he gets one last chance to return to human form. If he does not, then he remains a wolf forever! He is still a hero, and thus entitled to XP gains and



attribute increases. He may only choose skills from the Speed Table, with the exception of Scale Sheer Surfaces. The max attributes for a wolf are:

| M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld |
|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| 7 | 6 | 0 | 4 | 4 | 3 | 7 | 3 | 7 |

WOLF COMPANION

Henchman 25 GC to hire

Warbands may only purchase a wolf companion if they have a Wolf Priest of Ulric in their midst. The priest may choose to be accompanied by a huge wild wolf, which often scouts ahead to warn the priest of danger.

| M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld |
|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| 6 | 4 | 0 | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 5 |

Weapons/Armour

The wolf uses its fangs to attack its prey and cannot use any other weapon. Their thick coat of fur counts as a wolf cloak for protection: 6+ save.

Special Rules

Animals: Wolf companions are animals and thus do not gain any experience.