



Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

WARHAMMER 40,000

EISENHORN



• READ THIS FIRST • À LIRE EN PREMIER • LEER ANTES DE MONTAR • LIES DIES ZUERST • LEGGI PRIMA QUESTO

- Before assembling your model kit please read through the instructions in this booklet carefully. A pair of plastic cutters is required to remove the resin components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need super glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Super Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.
- Veuillez lire attentivement les instructions de ce livret avant d'assembler votre figurine. Une paire de pinces coupantes est requise pour détacher les éléments en résine de leur grappe. Nous vous conseillons d'utiliser un ébarboir pour retirer les lignes de moulage. Vous aurez également besoin de super glue pour assembler votre figurine. Games Workshop commercialise des Pinces de Précision Citadel, un Ébarboir Citadel et de la Super Glue Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.
- Antes de montar el contenido de este kit, lee estas instrucciones cuidadosamente. Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.
- Bitte lies diese Anleitung sorgfältig, bevor du mit dem Zusammenbau deines Modells beginnst. Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Resinbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile mit einem Gussgratentferner zu säubern. Zum Zusammenbau deines Modells benötigst du Sekundenkleber. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Gussgratentferner und Citadel-Sekundenkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.
- Prima di assemblare il tuo kit, leggi con attenzione le istruzioni contenute in questo libretto. Hai bisogno di un paio di tronchesine per rimuovere i componenti di resina dallo sprue. Sugeriamo l'utilizzo di un attrezzo per ripulire. Per assemblare il modello dovrai usare la colla cianoacrilica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla cianoacrilica Citadel, ma non ne consiglia l'utilizzo da parte di bambini sotto i 16 anni senza la supervisione di un adulto.

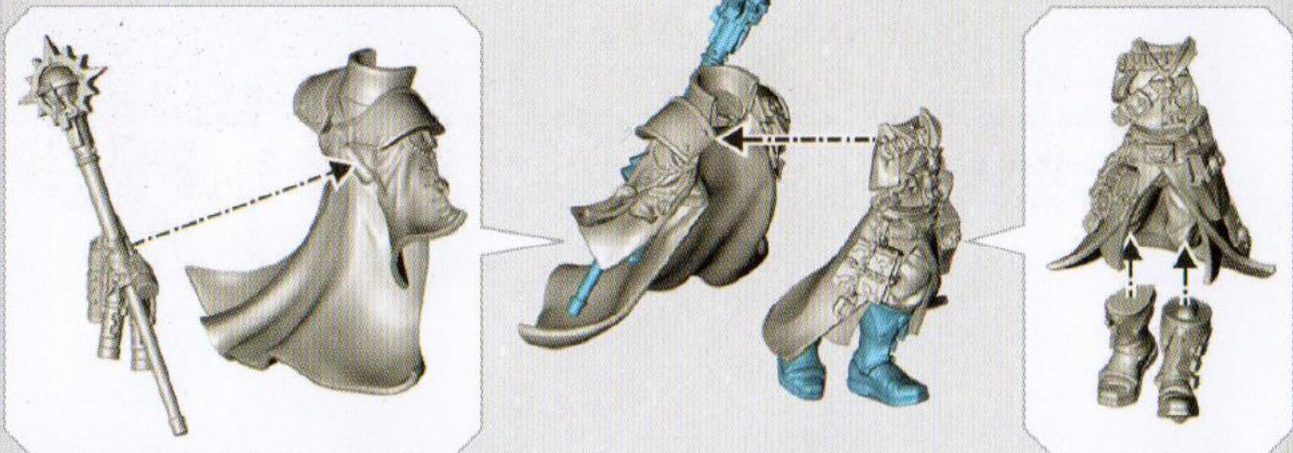
CITADEL®

© Copyright 2018, Games Workshop Ltd. All rights reserved.



993201810014

1



2



3



4



5



6



ENGLISH

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the Codex or Index book relevant to your army.

INQUISITOR EISENHORN



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Inquisitor Eisenhorn	6"	3+	3+	3	3	5	4	10	4+

Inquisitor Eisenhorn is a single model armed with an artificer bolt pistol, the sword Barbarisater, a runestaff and electrobane grenades. Only one of this model may be included in your army.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Artificer bolt pistol	12"	Pistol 1	4	-1	2	-
Barbarisater	Melee	Melee	User	-3	D3	Add 1 to hit rolls for this weapon.
Runestaff	Melee	Melee	+3	-1	D3	-
Electrobane grenades	6"	Grenade 1	4	-1	1	If the target is a VEHICLE and you roll a wound roll of 4+ for this weapon, the target suffers 1 mortal wound in addition to the normal damage, or D3 mortal wounds if the wound roll was 6+.

ENGLISH

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the Codex or Index book relevant to your army.

ABILITIES

Quarry, Authority of the Inquisition (see *Index: Imperium 2*)

Unquestionable Wisdom: All friendly **IMPERIUM** units within 6" of Inquisitor Eisenhorn can use his Leadership characteristic instead of their own.

No Stranger to Pain: Roll a D6 each time Inquisitor Eisenhorn loses a wound; on a 6 that wound is not lost.

Malus Codicium: Once per battle, at the start of any turn, Inquisitor Eisenhorn can use the Malus Codicium. If he does so, he loses his Unquestionable Wisdom ability for the remainder of the battle, but you can immediately set up a Daemonhost model (see *Index: Imperium 2*) anywhere on the battlefield that is within 6" of Inquisitor Eisenhorn and more than 1" from any enemy models. This Daemonhost has the **CHARACTER** keyword and its Strength, Toughness, Wounds and Attacks characteristics are all increased by 2.

Furthermore, whilst this Daemonhost remains within 6" of Inquisitor Eisenhorn, add 1 to hit rolls, wound rolls and invulnerable saving throws made for it. If Inquisitor Eisenhorn is slain, this Daemonhost is removed as a casualty as well. If you are playing a matched play game, you must pay reinforcement points for this Daemonhost.

PSYKER

Inquisitor Eisenhorn can attempt to manifest two psychic powers in each friendly Psychic phase, and attempt to deny two psychic powers in each enemy Psychic phase. He knows the *Smite* power and two psychic powers from the Telethesia discipline (see *Index: Imperium 2*).

FACTION KEYWORDS

IMPERIUM, INQUISITION, ORDO XENOS

KEYWORDS

CHARACTER, INFANTRY, INQUISITOR, PSYKER, EISENHORN

Points Values

If you are playing a matched play game, or a game that uses a points limit, Inquisitor Eisenhorn (1 model per unit) costs 100 points (including wargear).

FRANÇAIS

Ces quelques règles permettent de jouer votre nouvelle unité – ses règles intégrales se trouvent dans le Codex ou l'Index traitant de votre armée.

INQUISITOR EISENHORN



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Inquisitor Eisenhorn	6"	3+	3+	3	3	5	4	10	4+

L'Inquisitor Eisenhorn est une figurine individuelle armée d'un pistolet bolter d'artificier, de l'épée Barbarisator, d'un bâton runique et de grenades électrofléaux. Votre armée ne peut inclure cette figurine qu'en un seul exemplaire.

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
P. bolter d'artificier	12"	Pistolet 1	4	-1	2	-
Barbarisator	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	D3	Ajoutez 1 aux jets de touche pour cette arme.
Bâton runique	Mêlée	Mêlée	+3	-1	D3	-
Grenades électrofléaux	6"	Grenade 1	4	-1	1	Si la cible est un VÉHICULE et si le jet de blessure pour cette arme donne 4+, la cible subit 1 blessure mortelle en plus des autres dégâts, ou D3 blessures mortelles si le jet de blessure donne 6+.

FRANÇAIS

Ces quelques règles permettent de jouer votre nouvelle unité – ses règles intégrales se trouvent dans le Codex ou l'Index traitant de votre armée.

APTITUDES

Autorité de l'Inquisition, Proie (voir l'*Index: Imperium 2*)

Sagesse Indiscutable : Toutes les unités de l'**IMPERIUM** amies à 6" ou moins de l'Inquisitor Eisenhorn peuvent utiliser son Cd au lieu du leur.

Habitué à la Douleur : Jetez un D6 chaque fois que l'Inquisitor Eisenhorn perd un PV ; sur 6, ce PV n'est pas perdu.

Malus Codicium : Une fois par bataille, au début de n'importe quel tour, l'Inquisitor Eisenhorn peut utiliser le Malus Codicium. S'il le fait, il perd son aptitude Sagesse Indiscutable pour le reste de la bataille, mais vous pouvez immédiatement placer une figurine de Daemonhost (voir l'*Index: Imperium 2*) n'importe où sur le champ de bataille à 6" ou moins de l'Inquisitor Eisenhorn et à plus de 1" de toute figurine ennemie. Ce Daemonhost a le mot-clé **PERSONNAGE** et ses caractéristiques de Force, d'Endurance, de PV et d'Attaques sont toutes augmentées de 2. En outre, tant que ce Daemonhost reste à 6" ou moins de l'Inquisitor Eisenhorn, ajoutez 1 aux jets de touche, de blessure et de sauvegarde invulnérable effectués pour le Daemonhost. Si l'Inquisitor Eisenhorn est tué, ce Daemonhost est également retiré comme perte. Si vous disputez une partie en jeu égal, vous devez payer les points de renforts pour ce Daemonhost.

PSYKER

L'Inquisitor Eisenhorn peut tenter de manifester deux pouvoirs psychiques à chaque phase Psychique amie, et tenter d'abjurer deux pouvoirs psychiques à chaque phase Psychique ennemie. Il connaît le pouvoir *Châtiment* et deux pouvoirs psychiques de la discipline de Téléthésie (voir l'*Index: Imperium 2*).

MOTS-CLÉS DE FACTION

IMPERIUM, INQUISITION, ORDO XENOS

MOTS-CLÉS

PERSONNAGE, INFANTERIE, INQUISITOR, PSYKER, EISENHORN

Valeurs en points

Si vous disputez une partie en jeu égal, ou une partie qui utilise une limite en points, l'Inquisitor Eisenhorn (1 figurine par unité) coûte 100 points (équipement compris).

SPANISH

Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Las reglas completas de esta unidad están en el Codex o Index relevante de tu ejército.

INQUISITOR EISENHORN



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Inquisitor Eisenhorn	6"	3+	3+	3	3	5	4	10	4+

El Inquisitor Eisenhorn es una única miniatura armada con una pistola bólter artíficer, la espada Barbarizadora, un báculo rúnico y granadas electropurga. Sólo puedes incluir una miniatura como esta en tu ejército.

ARMAS	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter artíficer	12"	Pistola 1	4	-1	2	-
Barbarizadora	Com.	Combate	Port	-3	1D3	Añade 1 a las tiradas para impactar de esta arma.
Báculo rúnico	Com.	Combate	+3	-1	1D3	-
Granadas electropurga	6"	Granada 1	4	-1	1	Si el blanco es un VEHÍCULO y obtienes un resultado de 4+ para esta arma, el blanco sufre 1 herida mortal adicional al daño normal, o 1D3 heridas mortales si el resultado para herir fue 6+.

SPANISH

Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Las reglas completas de esta unidad están en el Codex o Index relevante de tu ejército.

HABILIDADES

Presa, Autoridad de la Inquisition (ver *Index: Imperium 2*)

Sabiduría incuestionable. Todas las unidades amigas **IMPERIUM** a 6" o menos del Inquisitor Eisenhorn pueden usar su atributo de Liderazgo en lugar del suyo propio.

Habituado al dolor. Tira 1D6 cada vez que Inquisitor Eisenhorn pierda una herida; con un 6 no pierde esa herida.

Malus Codicium. Una vez por batalla, al inicio de cualquier turno, el Inquisitor Eisenhorn puede usar el Malus Codicium. Si lo hace, pierde su habilidad Sabiduría incuestionable durante el resto de la batalla, pero puede desplegar de inmediato una miniatura de Daemonhost (ver *Index: Imperium 2*) en cualquier punto del campo de batalla a 6" o menos del Inquisitor Eisenhorn y a más de 1" de cualquier miniatura enemiga. Esta Daemonhost tiene la clave **PERSONAJE** y sus atributos de Fuerza, Resistencia, Heridas y Ataques aumentan en 2. Además, mientras esta Daemonhost permanezca a 6" o menos del Inquisitor Eisenhorn, añade 1 a las tiradas para impactar, herir y salvaciones invulnerables que realice. Si el Inquisitor Eisenhorn muere, esta Daemonhost es retirada también como baja. Si estás jugando una partida de Juego equilibrado, deberás pagar puntos de refuerzo por esta Daemonhost.

PSÍQUICO

Inquisitor Eisenhorn puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en cada fase psíquica amiga e intentar negar dos poderes psíquicos en cada fase psíquica enemiga. Conoce el poder Castigo y dos poderes psíquicos de la disciplina Telethesia (ver *Index: Imperium 2*).

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, INQUISITION, ORDO XENOS

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, INQUISITOR, PSÍQUICO, EISENHORN

Valor en puntos

Si estás jugando una partida de Juego equilibrado o una partida que use el límite de puntos, Inquisitor Eisenhorn (1 miniatura por unidad) cuesta 100 puntos (incluyendo equipo).

DEUTSCH

Mit diesen Regeln kannst du deine neue Einheit gleich in die Schlacht führen
- die vollständigen Regeln findest du im Codex oder Index für deine Armee.

INQUISITOR EISENHORN



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Inquisitor Eisenhorn	6"	3+	3+	3	3	5	4	10	4+

Inquisitor Eisenhorn ist ein einzelnes Modell, das mit einer Meisterhaften Boltspistole, dem Schwert Barbarisater, einem Runenstab und Elektrofluchgranaten bewaffnet ist. Dieses Modell darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Meisterhafte Boltspistole	12"	Pistole 1	4	-1	2	-
Barbarisater	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	W3	Addiere 1 zu allen Treffern für diese Waffe.
Runenstab	Nahkampf	Nahkampf	+3	-1	W3	-
Elektrofluchgranaten	6"	Granate 1	4	-1	1	Wenn das Ziel ein FAHRZEUG ist, erleidet es zusätzlich zum normalen Schaden eine tödliche Verwundung bei einem Verwundungswurf von 4+ oder W3 tödliche Verwundungen bei einem Verwundungswurf von 6+.

DEUTSCH

Mit diesen Regeln kannst du deine neue Einheit gleich in die Schlacht führen – die vollständigen Regeln findest du im Codex oder Index für deine Armee.

FÄHIGKEITEN

Beute, Autorität der Inquisition (siehe Index: Imperium 2)

Unzweifelhaft weise: Alle befreundeten Einheiten des IMPERIUMS innerhalb von 6 Zoll um Inquisitor Eisenhorn können seinen Moralwert statt ihres eigenen verwenden.

An Schmerz gewöhnt: Wirf jedes Mal einen W6, wenn Inquisitor Eisenhorn einen Lebenspunkt verliert; bei einer 6 verliert er den Lebenspunkt nicht.

Malus Codicium: Inquisitor Eisenhorn kann einmal pro Schlacht, zu Beginn eines beliebigen Zuges, das Malus Codicium einsetzen. Wenn er dies tut, verliert er für den Rest der Schlacht die Fähigkeit *Unzweifelhaft weise*, du darfst aber sofort ein Daemonhost-Modell (siehe Index: Imperium 2) beliebig innerhalb von 6 Zoll um Inquisitor Eisenhorn und weiter als 1 Zoll von feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Dieser Daemonhost hat das Schlüsselwort **CHARAKTERMODELL** und seine Profilwerte Stärke, Widerstand, Lebenspunkte und Attacken werden jeweils um 2 erhöht. Zusätzlich addierst du 1 zu Trefferwürfen, Verwundungswürfen und Rettungswürfen für den Daemonhost, solange er sich innerhalb von 6 Zoll um Inquisitor Eisenhorn befindet. Wenn Inquisitor Eisenhorn getötet wird, wird der Daemonhost ebenfalls als Verlust aus dem Spiel entfernt. Im ausgewogenen Spiel musst du für diesen Daemonhost Verstärkungspunkte bezahlen.

PSIONIKER

Inquisitor Eisenhorn kann in jeder befreundeten Psiphase zwei Psikräfte zu manifestieren versuchen und in jeder gegnerischen Psiphase zwei Psikräfte zu bannen versuchen. Er kennt die Psikraft *Schmetterschlag* und zwei Psikräfte der Disziplin Telethesie (siehe Index: Imperium 2).

FRAKTION

IMPERIUM, INQUISITION, ORDO XENOS

SCHLÜSSELWÖRTER

CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, INQUISITOR, PSIONIKER, EISENHORN

Punktwert

Im ausgewogenen Spiel oder in einem Spiel, das Punktwerte verwendet, kostet Inquisitor Eisenhorn (1 Modell pro Einheit) 100 Punkte (inklusive Ausrüstung).

ITALIAN

Queste regole base ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità; per le regole complete consulta il Codex o l'Index corrispondente alla tua armata.

INQUISITOR EISENHORN



NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Inquisitor Eisenhorn	6"	3+	3+	3	3	5	4	10	4+

L'Inquisitor Eisenhorn è un singolo modello armato con la spada Barbarisater, pistola requiem dell'artefice, bastone runico e granate electrobane. Puoi includere nella tua armata solo un esemplare di questo modello.

ARMI	GITTATA TIPO		Fd	VP	DA	ABILITÀ
Pistola requiem dell'artefice	12"	Pistola 1	4	-1	2	-
Barbarisater	Mischia	Mischia	Mod.	-3	D3	Aggiungi 1 ai tiri per colpire di quest'arma.
Bastone runico	Mischia	Mischia	+3	-1	D3	-
Granata electrobane	6"	Granata 1	4	-1	1	Se il bersaglio è un VEICOLO e il risultato del tiro per ferire di quest'arma è 4+, il bersaglio subisce 1 ferita mortale in aggiunta al normale danno, o D3 ferite mortali se il risultato del tiro per ferire è 6+.

ITALIAN

Queste regole base ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità; per le regole complete consulta il Codex o l'Index corrispondente alla tua armata.

ABILITÀ

Bersaglio, Autorità dell'Inquisizione (vedi *Index: Imperium 2*)

Saggezza Inconfutabile: tutte le unità dell'IMPERIUM amiche entro 6" dall'Inquisitor Eisenhorn possono usare la sua caratteristica Disciplina al posto della propria.

Conosce il Dolore: tira un D6 ogni volta che l'Inquisitor Eisenhorn perde una ferita; con 6 non perde quella ferita.

Malus Codicium: una volta per battaglia, all'inizio di qualsiasi turno, l'Inquisitor Eisenhorn può usare il Malus Codicium. Se lo fa perde l'abilità Saggezza Inconfutabile per il resto della battaglia, ma puoi immediatamente schierare un modello di Daemonhost (vedi *Index: Imperium 2*) ovunque sul campo di battaglia, entro 6" dall'Inquisitor Eisenhorn e a più di 1" dai modelli nemici. Questo Daemonhost ha la keyword **PERSONAGGIO** e le sue caratteristiche Forza, Resistenza, Ferite e Attacchi aumentano di 2. Inoltre, aggiungi 1 ai tiri per colpire, ai tiri per ferire e ai tiri invulnerabilità di questo Daemonhost fintanto che resta entro 6" dall'Inquisitor Eisenhorn. Se l'Inquisitor Eisenhorn viene ucciso, anche questo Daemonhost viene rimosso come perdita. Se stai giocando una partita bilanciata, devi pagare i punti rinforzi per questo Daemonhost.

PSIONICO

L'Inquisitor Eisenhorn può provare a manifestare due poteri psionici in ciascuna fase Psionica amica, e cercare di bloccare due poteri psionici in ciascuna fase Psionica nemica. Conosce il potere psionico *Castigo* e due poteri psionici della Disciplina Telethesia (vedi *Index: Imperium 2*).

KEYWORD DI FAZIONE

IMPERIUM, INQUISIZIONE, ORDO XENOS

KEYWORD

PERSONAGGIO, FANTERIA, INQUISITOR, PSIONICO, EISENHORN

Valori in punti

Se stai giocando una partita bilanciata o una partita che utilizza un limite di punti, l'Inquisitor Eisenhorn (1 modello per unità) costa 100 punti (equipaggiamenti inclusi).