

# WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY I



◆ 『ウォーハンマー RPG』第4版へのコンバート案 ◆  
～初版および第2版から

## クレジット

ライティング：アンディ・ロー、ベン・スケッチ

追加ライティング：ペドレイグ・マーフィ

イラストレーション：ラルフ・ホースレイ、サム・マンリー、  
スコット・パーディ

レイアウト：ローリー・マコーマック&ラファエル・マッケン

エディティング：スィーネ・クイン

プロデューサー：アンディ・ロー、ペドレイグ・マーフィ

パブリッシャー：ドミニク・マクドウォール

スペシャル・サンクス：ゲームズ・ワークショップ

英語版発行所：キュービクル7エンターテイメント社  
アイルランド、ミーズ県、スタマレン、

シティ・ノース・ビジネス・キャンパス、ユニット6、ブロック3B

Release: v1.0, June 2020

日本語版：2024年9月

翻訳：岡和田晃、阿利浜秀明

翻訳協力：待兼音二郎、見田航介、田井陽平

編集：伏見義行、山田瞬、宮崎樹

日本語版デザインワーク：田中彰

営業：上田明

カスタマーサービス：whrpg@hobbyjapan.co.jp

発行：株式会社ホビージャパン

〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8

## 目次

はじめに .....	3
大きな差異 .....	3
能力値をコンバートする .....	4
初版の能力値を第4版にコンバートする .....	4
第2版の能力値を第4版にコンバートする .....	5
キャリア .....	6
初版の基本キャリアを第4版にコンバートする .....	6
初版の上級キャリアを第4版にコンバートする .....	8
第2版の基本キャリアを第4版にコンバートする .....	10
第2版の上級キャリアを第4版にコンバートする .....	12
技能と異能 .....	14
初版の技能を第4版にコンバートする .....	14
第2版の技能を第4版にコンバートする .....	18
第2版の異能を第4版にコンバートする .....	19



OFFICIALLY  
LICENSED



本書のいかなる内容も、事前の許可なく電子的、機械的、コピー、録音、その他の方法で、複製、検索システムへの保存、またはあらゆる形式での送信を行うことを禁じます。

ウォーハンマー RPG の著作権はゲームズワークショップ社に帰属します。ウォーハンマー RPG、ウォーハンマー RPG のロゴ、GW、ゲームズワークショップ、ウォーハンマー、ファンタジー・バトル、双尾の彗星のロゴ、及び関連するロゴ、イラスト、画像、名称、クリーチャー、種族、乗り物、地名、武器類、キャラクター、それら独自の創作物は世界中で多様に登録され、権利者の許可の下でのみ使用されます。

キュービクル7エンターテイメント、及びキュービクル7エンターテイメントのロゴは、キュービクル7エンターテイメント社の登録商標です。

Cubicle 7 Entertainment Ltd. © Copyright Games Workshop Limited 2024



# 4TH EDITION ◆ CONVERSION TABLES ◆

## 『ウォーハンマー RPG』第4版へのコンバート案 ～初版および第2版から



### はじめに

以下のガイドは、『ウォーハンマー RPG』初版（以下、**初版**。社会思想社現代教養文庫より『ウォーハンマー』の題で三分冊にて刊行された。シリーズは1991年から1993年まで日本語展開）および『ウォーハンマー RPG』第2版（以下、**第2版**。ホビージャパンより刊行された。シリーズは2006年から2015年まで日本語展開）から、現行の『ウォーハンマー RPG』第4版（以下、**第4版**。ホビージャパンより発売中）へ、キャラクターを移行させる手助けになるようデザインされた。しかしながら、この過程は完璧なものでも、それを企図したものでもない——版ごとで変わったのは、ルールだけではないからで、そのことは、ありとあらゆる要素をきっちりコンバートできるわけでは決してないということの意味している。むしろ、プレイグループ内でコンバートが何を意味するかについて話し合い、新しい版の設定に触れ、キャラクターを再評価するきっかけとして捉えられるべきものだ。その過程を円滑に進めるため、私たちは版ごとの**大きな差異**、**能力値**のクイックコンバーター、**キャリア**の比較、そして**初版**や**第2版**のキャラクターが持っていたものにふさわしい**第4版**での「**技能**」や「**異能**」を選ぶためのガイドを用意した。

このガイドをヒントにして、**第4版『ルールブック』**P.24以降の新ルールを用いて、キャラクターを作り直すのもお勧めだ。この再作成を、君が自分のキャラクターがどうあってほしいのか、どのようにプレイするのがいちばん楽しいのかを再調整する絶好の機会だと考えてほしい。これまでの冒険をふまえて、何が理にかなっているのかを考えて選択を行なうこと。ただし、いちばん楽しいと思える選択にするのも大事だ。ワクワクしないキャラクターをプレイしても仕方ないだろう？

経験点（XP）の合計は、どの版でもまったく同じように捉えてかまわないので、いったんキャラクター作成を終えたら、以前のキャラクターが獲得していたのと同じだけのXPを消費し、通常通りキャラクターを成長させること。

第4版の新しいキャリア・システムと、それがキャラクターの物語が進行するのに、どのような影響をもたらすのかも考える価値がある。キャラクターが過去、異なるキャリア間をあれこれ大胆に転職して回っていたのであれば、そうするのは合理的だ！ ルールブックとこのコンバート案は、君と君のグループが、素晴らしい物語を語るための道具なので、好きなように使ってほしい。

### 大きな差異

#### 初版から第4版へのコンバート

- **第4版**の「能力値」は通常1から100の間をとるが、それでも例外的な状況においては、これを超えることもある。
- **第4版**のキャラクターの「耐久値」は、**初版**のキャラクターの「耐久度」のおよそ2倍である。
- **第4版**には【攻撃回数】の「能力値」はなく、代わりに最新の戦闘システムに依拠している。
- **初版**とは異なり、**第4版**には【敏捷力】の「能力値」がある。
- **初版**における【冷静度】の「能力値」の役割は、【意志力】の「能力値」と〈冷静さ〉の技能の組み合わせで担われている。
- **初版**における【統率度】の役割は、【協調力】の「能力値」と〈指揮〉の技能の組み合わせで担われている。
- **第4版**では、**初版**における「技能」が、「技能」と「異能」に分かれている。

#### 第2版から第4版へのコンバート

- **第4版**の「能力値」は例外的に100を超えることもある。
- **第4版**には【攻撃回数】の「能力値」はなく、代わりに最新の戦闘システムに依拠している。
- **第4版**は**第2版**とは異なり、【敏捷力】に加えて【器用度】の「能力値」がある。
- **第4版**は**第2版**とは異なり、【知力】に加えて【機転】がある。

## 初版の能力値を第4版にコンバートする

(訳注：カッコ内の値はダイス・ロールの期待値を指す。「運命点」と「執念点」の指針はないため、GM判断で決めること。

第4版P.33を参照して算出し直すのもよいだろう)

	版	人間	エルフ	ドワーフ	ハーフリング
移動力	初版 第4版 変換するには	1d3+2 4 =4に変換	1d3+2 (4) 5 =5に変換	1d2+2 (3) 3 =3に変換	1d2+2 (3) 3 =3に変換
武器 技術度	初版 第4版 変換するには	2d10+20 (31) 2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+30 (41) 2d10+30 (41) =現状のまま	2d10+30 (41) 2d10+30 (41) =現状のまま	2d10+10 (21) 2d10+10 (21) =現状のまま
射撃 技術度	初版 第4版 変換するには	2d10+20 (31) 2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+20 (31) 2d10+30 (41) =現状に+10する	2d10+10 (21) 2d10+20 (31) =現状に+10する	2d10+20 (31) 2d10+30 (41) =現状に+10する
筋力	初版 第4版 変換するには	1d3+1 (3) 2d10+20 (31) =現状に10倍する	1d3+1 (3) 2d10+20 (31) =現状に10倍する	1d3+1 (3) 2d10+20 (31) =現状に10倍する	1d3 (2) 2d10+10 (21) =現状に10倍する
強靭力/ 頑健力	初版 第4版 変換するには	1d3+1 (3) 2d10+20 (31) =現状に10倍する	1d3+1 (3) 2d10+20 (31) =現状に10倍する	1d3+2 (4) 2d10+30 (41) =現状に10倍する	1d3 (2) 2d10+20 (31) =現状に10倍する
反応度/ 機転	初版 第4版 変換するには	2d10+20 (31) 2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+50 (61) 2d10+40 (51) =現状に-10する	2d10+10 (21) 2d10+20 (31) =現状に+10する	2d10+40 (51) 2d10+20 (31) =現状に-20する
敏捷力	初版 第4版 変換するには	— 2d10+20 (31) =新しく算出する	— 2d10+30 (41) =新しく算出する	— 2d10+10 (21) =新しく算出する	— 2d10+20 (31) =新しく算出する
器用度	初版 第4版 変換するには	2d10+20 (31) 2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+30 (41) 2d10+30 (41) =現状のまま	2d10+10 (21) 2d10+30 (41) =現状に+20する	2d10+30 (41) 2d10+30 (41) =現状のまま
知力度/ 知力	初版 第4版 変換するには	2d10+20 (31) 2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+40 (51) 2d10+30 (41) =現状に-10する	2d10+20 (31) 2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+20 (31) 2d10+20 (31) =現状のまま
抵抗度/ 意志力	初版 第4版 変換するには	2d10+20 (31) 2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+30 (41) 2d10+30 (41) =現状のまま	2d10+40 (51) 2d10+40 (51) =現状のまま	2d10+20 (31) 2d10+30 (41) =現状に+10する
冷静度	初版 第4版 変換するには	2d10+20 (31) — =能力値ごと削除	2d10+40 (51) — =能力値ごと削除	2d10+40 (51) — =能力値ごと削除	2d10+10 (21) — =能力値ごと削除
協調度/ 協調力	初版 第4版 変換するには	2d10+20 (31) 2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+30 (41) 2d10+20 (31) =現状に-10する	2d10+10 (21) 2d10+10 (21) =現状のまま	2d10+30 (41) 2d10+30 (41) =現状のまま
統率度	初版 第4版 変換するには	2d10+20 (31) — =能力値ごと削除	2d10+30 (41) — =能力値ごと削除	2d10+40 (51) — =能力値ごと削除	2d10+10 (21) — =能力値ごと削除
耐久力/ 耐久値	初版 第4版 変換するには	1d3+4 (6) 【筋+】+【頑+】×2+【志+】(12) =算出し直す	1d3+3 (5) 【筋+】+【頑+】×2+【志+】(13) =算出し直す	1d3+5 (7) 【筋+】+【頑+】×2+【志+】(16) =算出し直す	1d3+3 (5) 【頑+】×2+【志+】(10) =算出し直す
攻撃回数	初版 第4版 変換するには	1 — =能力値ごと削除	1 — =能力値ごと削除	1 — =能力値ごと削除	1 — =能力値ごと削除

## 第2版の能力値を第4版にコンバートする

(訳注：カッコ内の値はダイス・ロールの期待値を指す。「運命点」と「執念点」の指針はないため、GM判断で決めること。

第4版P.33を参照して算出し直すのもよいだろう)

	版	人間	エルフ	ドワーフ	ハーフリング
移動力	第2版	4	5	3	4
	第4版 変換するには	4 =現状のまま	5 =現状のまま	3 =現状のまま	3 =現状に-1する
武器 技術度	第2版	2d10+20 (31)	2d10+20 (31)	2d10+30 (41)	2d10+10 (21)
	第4版 変換するには	2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+30 (41) =現状に+10する	2d10+30 (41) =現状のまま	2d10+10 (21) =現状のまま
射撃 技術度	第2版	2d10+20 (31)	2d10+30 (41)	2d10+20 (31)	2d10+30 (41)
	第4版 変換するには	2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+30 (41) =現状のまま	2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+30 (41) =現状のまま
筋力	第2版	2d10+20 (31)	2d10+20 (31)	2d10+20 (31)	2d10+10 (21)
	第4版 変換するには	2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+10 (21) =現状のまま
頑健力	第2版	2d10+20 (31)	2d10+20 (31)	2d10+30 (41)	2d10+10 (21)
	第4版 変換するには	2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+30 (41) =現状のまま	2d10+20 (31) =現状に+10する
機転	第2版	—	—	—	—
	第4版 変換するには	2d10+20 (31) =新しく算出する	2d10+40 (51) =新しく算出する	2d10+20 (31) =新しく算出する	2d10+20 (31) =新しく算出する
敏捷力	第2版	2d10+20 (31)	2d10+30 (41)	2d10+10 (21)	2d10+30 (41)
	第4版 変換するには	2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+30 (41) =現状のまま	2d10+10 (21) =現状のまま	2d10+20 (31) =現状に-10する
器用度	第2版	—	—	—	—
	第4版 変換するには	2d10+20 (31) =新しく算出する	2d10+30 (41) =新しく算出する	2d10+30 (41) =新しく算出する	2d10+30 (41) =新しく算出する
知力	第2版	2d10+20 (31)	2d10+20 (31)	2d10+20 (31)	2d10+20 (31)
	第4版 変換するには	2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+30 (41) =現状に+10する	2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+20 (31) =現状のまま
意志力	第2版	2d10+20 (31)	2d10+20 (31)	2d10+20 (31)	2d10+20 (31)
	第4版 変換するには	2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+30 (41) =現状に+10する	2d10+40 (51) =現状に+20する	2d10+30 (41) =現状に+10する
協調力	第2版	2d10+20 (31)	2d10+20 (31)	2d10+10 (21)	2d10+30 (41)
	第4版 変換するには	2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+20 (31) =現状のまま	2d10+10 (21) =現状のまま	2d10+30 (41) =現状のまま
耐久力/ 耐久値	第2版	第2版P.18の表 (12)	第2版P.18の表 (11)	第2版P.18の表 (13)	第2版P.18の表 (10)
	第4版 変換するには	【筋+】+【頑+】×2+【志+】(12) =算出し直す	【筋+】+【頑+】×2+【志+】(13) =算出し直す	【筋+】+【頑+】×2+【志+】(16) =算出し直す	【頑+】×2+【志+】(10) =算出し直す
攻撃回数	第2版	1	1	1	1
	第4版 変換するには	— =能力値ごと削除	— =能力値ごと削除	— =能力値ごと削除	— =能力値ごと削除

## 初版の基本キャリアを第4版にコンバートする

初版の基本キャリア	第4版における代替案
幹旋人	幹旋人——レベル1：売人
医学生	医者——レベル1：医者見習い
遺跡荒らし	墓荒らし——レベル1：遺体漁り
占い師	占い師——レベル1：辻占い
追いはぎ	盗賊——レベル1：空き巣狙い
街道巡視員	街道巡視員——レベル1：料金番
海兵	兵士——レベル1：新兵
学生	学者——レベル1：学生
家畜泥棒	無法者——レベル1：野盗
狩人	狩人——レベル1：畏師
看守	<b>第4版『ルールブック』</b> では「看守」に相当するキャリアは公的には設けられていないが、「警備兵——レベル1：新米警備兵」を選択すれば、似たキャラクターにできる。
技術者	技師——レベル1：技術学生
貴族	貴族——レベル1：貴族子弟
行商人	行商人——レベル1：漂泊者
御者	御者——レベル1：御者助手
吟遊詩人	芸人——レベル1：大道芸人
警備兵	警備兵——レベル1：新米警備兵
剣闘士	剣闘士——レベル1：拳闘士
小売商	商人——レベル1：小売商
こぎ手	川舟乗り——レベル1：漕ぎ手
採鉱者	鉱夫——レベル1：採鉱者
催眠術師	<b>第4版『ルールブック』</b> では「催眠術師」に相当するキャリアは公的には設けられていないが、「芸人——レベル1：大道芸人」あるいは「占い師——レベル1：辻占い」を選択し、〈芸能：催眠術〉を取得すれば、似たキャラクターにできる。
使者	伝書——レベル1：使者
従者	騎士——レベル1：従者
狩猟番	所領管理人——レベル1：守衛
賞金稼ぎ	賞金稼ぎ——レベル1：捕盗
書記	学者——レベル1：学生
斥候員	騎兵——レベル1：騎手
扇動家	扇動家——レベル1：ピラ書き
大道芸人	芸人——レベル1：大道芸人
徴税人	領地代官——レベル1：徴税人
洞窟戦士	兵士——レベル1：新兵（訳注：「洞窟戦士」は未訳の『 <b>Enemy Within Campaign - Volume 4: The Horned Rat Companion</b> 』で追加された）
盗賊	盗賊——レベル1：空き巣狙い
ドルイド	ウォーハンマー世界の魔法体系は、版を追うごとに大きく変化するため、初版に登場した「ドルイド」は第4版には登場せず、そのままコンバートができない。しかしながら、「似非魔術師——レベル1：似非魔術師見習い」あるいは「魔術師——レベル1：魔術師見習い（翡翠の学府）」を選択すれば、似たキャラクターにできる。

初版の基本キャリア	第4版における代替案
トロール殺し	スレイヤー——レベル1：トロール殺し
流れ者	流れ者——レベル1：ならず者
入信者	司祭——レベル1：入信者
ネズミ捕り	ネズミ捕り——レベル1：ネズミ狩り
墓荒らし	墓荒らし——レベル1：遺体漁り
博徒	いかさま師——レベル1：ペテン師
咄家	自分の言うことを信じ込んでいる場合は「扇動家——レベル1：ピラ書き」、そうではない場合は「いかさま師——レベル1：ペテン師」。
船乗り	船乗り——レベル1：陸者 <small>カモ</small>
兵士	兵士——レベル1：新兵
牧者	村人——レベル1：小作農
水先案内人	水先案内人——レベル1：河川案内人
密輸商人	密輸商人——レベル1：河川密売人
見習い職人	職人——レベル1：見習い職人
見習い魔術師	魔術師——レベル1：魔術師見習い
見習い錬金術師	<b>第4版『ルールブック』</b> では「錬金術師」に相当するキャリアは公的には設けられていないが、「薬剤師——レベル1：薬剤師見習い」を選択し、〈職能：薬剤師〉の技能を〈職能：錬金術師〉に変更すれば、似たキャラクターにできる（訳注：「錬金術師」は未訳の『Winds of Magic』で追加された）。
民兵	兵士——レベル1：新兵
無法者	無法者——レベル1：野盗
召使い	召使い——レベル1：奉公人
物乞い	物乞い——レベル1：貧者
森番	村人——レベル1：小作農
薬剤師	薬剤師——レベル1：薬剤師見習い
葉草師	葉草師——レベル1：葉草採り
用心棒	衛兵——レベル1：歩哨
傭兵	兵士——レベル1：新兵
ラバ追い	御者——レベル1：御者助手
料金番	街道巡視員——レベル1：料金番
漁師	河川の民——レベル1：魚獲り
労務者	<b>第4版『ルールブック』</b> では「労務者」に相当するキャリアは公的には設けられていないが、「物乞い——レベル1：貧者」を選んで〈隠密：都市〉を〈職能：大工〉や〈職能：石工〉に変更し、社会的地位を真鍮級1に上昇させれば、似たキャラクターにできる。さもなければ「港湾労働者——レベル1：荷揚げ人」を選ぶのもよいだろう。
畏師	狩人——レベル1：畏師



## 初版の上級キャリアを第4版にコンバートする

初版の上級キャリア	第4版における代替案
暗殺者	流れ者——レベル4：暗殺者
いかさま師	いかさま師——レベル2：いかさま師
医者	医者——レベル2：医者
射手	技師——レベル3：上級技師
学者	学者——レベル2：学者
偽造人	芸術家——レベル2：芸術家
騎馬盗賊	無法者——レベル2：無法者
巨人殺し	スレイヤー——レベル2：巨人殺し
決闘者	決闘者——レベル2：決闘者
航海士	「水先案内人——レベル4：上級水先人」か「船乗り——レベル4：船長」。
工兵	技師——レベル2：技師
拷問人	魔狩人——レベル1：尋問者
故買人	故買人——レベル2：故買人
司祭	司祭——レベル2：司祭
自由騎士	騎士——レベル2：騎士（訳注：『武器を掲げよ！ ウォーハンマー RPG サプリメント』では、「自由騎士」のキャリアが追加されており、そちらを選択するのもよいだろう）
職人	職人——レベル2：職人
聖堂騎士	騎士——レベル2：騎士
船長	船乗り——レベル4：船長
大衆指導者	扇動家——レベル4：大衆指導者
大商人	商人——レベル2：商人
代理戦士	決闘者——レベル4：代理戦士
探検家	偵察兵——レベル4：探検家
偵察兵	偵察兵——レベル2：偵察兵
ドルイド僧	ウォーハンマー世界の魔法体系は、版を追うごとに大きく変化するため、初版に登場した「ドルイド僧」は第4版には登場せず、そのままコンバートができない。しかしながら、「似非魔術師——レベル2：似非魔術師」あるいは「魔術師——レベル2：魔術師（翡翠の学府）」を選択すれば、似たキャラクターにできる。
奴隷商人	密輸商人——レベル2：密輸商人
偽金造り	第4版『ルールブック』では「偽金造り」に相当するキャリアは公的には設けられていないが、「故買人——レベル2：故買人」を選択すれば、似たキャラクターにできる。
弁護士	弁護士——レベル2：弁護士
砲手	技師——レベル2：技師
魔狩人	魔狩人——レベル2：魔狩人
魔術師	魔術師——レベル2：魔術師
密偵	密偵——レベル2：密偵
無法者頭	無法者——レベル3：無法者頭
ゆすり屋	ゆすり屋——レベル2：ゆすり屋
弓使い	第4版『ルールブック』では「弓使い」に相当するキャリアは公的には設けられていないが、「芸人——レベル2：芸人」を選択して〈遠隔攻撃：投擲武器類〉を〈遠隔攻撃：弓類〉に変更すれば、似たキャラクターにできる。

初版の上級キャリア	第4版における代替案
傭兵隊長	兵士——レベル4：士官
錬金術師	<b>第4版『ルールブック』</b> では「錬金術師」に相当するキャリアは公的には設けられていないが、「薬剤師——レベル2：薬剤師」を選択すれば、似たキャラクターにできる（訳注：は、「錬金術師」は未訳の『Winds of Magic』で追加された）。
（訳注：下記の4キャリアについては、原文でも表の最後にあり、他の上級キャリアと分けられているため（初版でも他の上級キャリアと掲載箇所が別）、原文と同じく末尾に置き、4キャリア内での並べ替えにとどめた。）	
悪魔使い	<b>第4版『ルールブック』</b> では「悪魔使い」に相当するキャリアは公的には設けられていないが、「魔術師——レベル2：魔術師」を選択して《秘術魔術：悪魔術》を取得するか、「魔女——レベル4：黒魔術師」を選択すれば、似たキャラクターにできる。
幻術師	ウォーハンマー世界の魔法体系は、版を追うごとに大きく変化するため、 <b>初版</b> に登場した「幻術師」は <b>第4版</b> には登場せず、そのままコンバートができない。しかしながら、「魔術師——レベル2：魔術師（灰色の学府）」を選択すれば、似たキャラクターにできる。
精霊使い	ウォーハンマー世界の魔法体系は、版を追うごとに大きく変化するため、 <b>初版</b> に登場した「精霊使い」は <b>第4版</b> には登場せず、そのままコンバートができない。しかしながら、「魔術師——レベル2：魔術師（輝きの学府）」を選択すれば、似たキャラクターにできる。
妖術師	ウォーハンマー世界の魔法体系は、版を追うごとに大きく変化するため、 <b>初版</b> に登場した「妖術師」は <b>第4版</b> には登場せず、そのままコンバートができない。しかしながら、「魔術師——レベル2：魔術師」を選択し、《秘術魔術：死霊術》を取得すれば、似たキャラクターにできる。



## 第2版の基本キャリアを第4版にコンバートする

第2版の基本キャリア	第4版における代替案
遺跡荒らし	墓荒らし——レベル1：遺体漁り
エスタリア剣士	決闘者——レベル1：剣客
似非魔術師	似非魔術師——レベル1：似非魔術師見習い
街道巡視員	街道巡視員——レベル1：料金番
海兵	兵士——レベル1：新兵
学生	学者——レベル1：学生
家内工業人	職人——レベル1：見習い職人
狩人	狩人——レベル1：罾師
看守	<b>第4版『ルールブック』</b> では「看守」に相当するキャリアは公的には設けられていないが、「警備兵——レベル1：新米警備兵」を選択すれば、似たキャラクターにできる。
キスバンド戦士	<b>第4版『ルールブック』</b> では「キスバンド戦士」に相当するキャリアは公的には設けられていないが、「狩人——レベル1：罾師」を選択して、〈てなずけ〉を〈隠密：農村〉に変更すれば、似たキャラクターにできる。
キスレヴ蛮人	<b>第4版『ルールブック』</b> では「キスレヴ蛮人」に相当するキャリアは公的には設けられていないが、「兵士——レベル1：新兵」を選択して、〈演奏：太鼓または横笛〉を〈言語：キスレヴ語〉に変更すれば、似たキャラクターにできる。
貴族	貴族——レベル1：貴族子弟
狂信者	鞭打苦行者——レベル1：狂信者
御者	御者——レベル1：御者助手
近侍	召使い——レベル1：奉公人
警備兵	警備兵——レベル1：新米警備兵
剣闘士	剣闘士——レベル1：拳闘士
鋳夫	鋳夫——レベル1：採鋳者
漕ぎ手	川舟乗り——レベル1：漕ぎ手
小作農	村人——レベル1：小作農
従者	騎士——レベル1：従者
渉外使者	渉外使者——レベル1：伝令官
賞金稼ぎ	賞金稼ぎ——レベル1：捕盗
書記	学者——レベル1：学生
炭焼き人	村人——レベル1：小作農
斥候騎乗者	騎兵——レベル1：騎手
扇動家	扇動家——レベル1：ピラ書き
大道芸人	芸人——レベル1：大道芸人
盾破き	兵士——レベル1：新兵
中産階級	都市住民——レベル1：店員
チンピラ	ゆすり屋——レベル1：チンピラ
伝書	伝書——レベル1：使者
盗賊	盗賊——レベル1：空き巣狙い
トロール殺し	スレイヤー——レベル1：トロール殺し
流れ者	流れ者——レベル1：ならず者
入信者	司祭——レベル1：入信者

第2版の基本キャリア	第4版における代替案
ネズミ捕り	ネズミ補り——レベル1：ネズミ狩り
ノーシャ狂戦士	<b>第4版『ルールブック』</b> では「ノーシャ狂戦士」に相当するキャリアは公的には設けられていないが、「剣闘士——レベル1：拳闘士」を選択して、「形成逆転」を《狂乱》に変更すれば、似たキャラクターにできる（訳注：望むなら、〈冷静さ〉を〈言語：ノース語〉にしてもよいだろう）。
野辺巡視員	<b>第4版『ルールブック』</b> では「野辺巡視員」に相当するキャリアは公的には設けられていないが、「街道巡視員——レベル1：料金番」を選択して《遠隔攻撃：クロスボウ類》を《遠隔攻撃：投石武器類》に変更すれば、似たキャラクターにできる（訳注：「野辺巡視員」は未訳の『Archives of the Empire: Volume I』で追加された）。
墓荒らし	墓荒らし——レベル1：遺体漁り
漂泊者	行商人——レベル1：漂泊者
船乗り	船乗り——レベル1： <sup>おかもろ</sup> 陸者
兵士	兵士——レベル1：新兵
ベテン師	斡旋人——レベル1：売人
骨拾い	物乞い——レベル1：貧者
密輸商人	密輸商人——レベル1：河川密売人
見習い魔術師	魔術師——レベル1：魔術師見習い
民兵	兵士——レベル1：新兵
無法者	無法者——レベル1：野盗
召使い	召使い——レベル1：奉公人
森番	村人——レベル1：小作農
野営追行者	斡旋人——レベル1：売人（訳注：「野営追行者」は『武器を掲げよ！ ウォーハンマー RPG サプリメント』で追加されており、そちらを選ぶのもよいだろう）
用心棒	衛兵——レベル1：歩哨
備兵	兵士——レベル1：新兵
理容外科医	医者——レベル1：医者見習い
料金番	街道巡視員——レベル1：料金番
漁師	河川の民——レベル1：魚獲り
領地代官	領地代官——レベル1：徴税人
ルーン伝令	伝書——レベル1：使者
渡し守	川舟乗り——レベル1：漕ぎ手



## 第2版の上級キャリアを第4版にコンバートする

第2版の上級キャリア	第4版における代替案
悪魔殺し	スレイヤー——レベル4：悪魔殺し
暗殺者	流れ者——レベル4：暗殺者
いかさま師	いかさま師——レベル2：いかさま師
居酒屋亭主	都市住民——レベル2：都市住民
医者	医者——レベル2：医者
為政者	都市住民——レベル4：市長
射手	<b>第4版『ルールブック』</b> では「射手」に相当するキャリアは公的には設けられていないが、「芸人——レベル2：芸人」を選択して〈遠隔攻撃：投擲武器類〉を〈遠隔攻撃：弓類〉に変更すれば、似たキャラクターにできる。
学者	学者——レベル2：学者
技工	技師——レベル2：技師
騎士	騎士——レベル2：騎士
騎馬盗賊	無法者——レベル2：無法者
吸血鬼狩人	<b>第4版『ルールブック』</b> では「吸血鬼狩人」に相当するキャリアは公的には設けられていないが、「魔狩人——レベル2：魔狩人」を選択して〈知識：魔女〉を〈知識：アンデッド〉に変更すれば、似たキャラクターにできる。
巨人殺し	スレイヤー——レベル2：巨人殺し
ギルド頭領	職人——レベル4：ギルド頭領
吟遊詩人	芸人——レベル3：吟遊詩人
軍曹	兵士——レベル3：下士官
決闘者	決闘者——レベル2：決闘者
航海士	「水先案内人——レベル4：上級水先案内人」か「舟乗り——レベル4：船長」。
故買人	故買人——レベル2：故買人
古参兵	兵士——レベル2：兵士
司祭長	司祭——レベル3：司祭長
執事	召使い——レベル4：執事
忍 <sup>しのぶ</sup> 馳	<b>第4版『ルールブック』</b> では「忍馳」に相当するキャリアは公的には設けられていないが、「狩人——レベル3：狩師」を選択すれば、似たキャラクターにできる（訳注：「忍馳」は未訳の『Archives of the Empire: Volume I』で追加された）。
銃騎兵	騎兵——レベル2：騎兵（訳注：『武器を掲げよ！ ウォーハンマー RPG サプリメント』では、「小銃兵」のキャリアが追加されており、そちらを選ぶのもよいだろう）
熟練職人	職人——レベル2：職人
首席魔術師	魔術師——レベル4：首席魔術師
上級魔術師	魔術師——レベル3：上級魔術師
掌帆長	舟乗り——甲板長
尋問者	魔狩人——レベル1：尋問者
司祭	司祭——レベル2：司祭
聖別司祭	司祭——レベル2：司祭
船長	舟乗り——レベル4：船長
大貴族	貴族——レベル4：大貴族
大衆指導者	扇動家——レベル4：大衆指導者

## 第2版の上級キャリア

## 第4版における代替案

大商人	商人——レベル2：商人
隊長	兵士——レベル4：士官
代理戦士	決闘者——レベル4：代理戦士
托鉢僧	修道士——レベル2：修道士
探検家	偵察兵——レベル4：探検家
中堅魔術師	魔術師——レベル2：魔術師
偵察兵	偵察兵——レベル2：偵察兵
廷臣	顧問——レベル2：顧問
伝令官	渉外使者——レベル2：渉外使者
盗賊頭	盗賊——レベル3：熟練盗賊
内陣騎士	騎士——レベル4：内陣騎士
犯罪団首領	ゆすり屋——レベル4：犯罪王
魔狩人	魔狩人——レベル2：魔狩人
密偵	密偵——レベル2：密偵
鞭打苦行者	鞭打苦行者——レベル2：鞭打苦行者
無法者頭	無法者頭——レベル3：無法者頭
猛者	剣闘士——レベル4：：剣闘英雄
屋根跳び泥棒	盗賊——レベル4：怪盗
ゆすり屋	ゆすり屋——レベル2：ゆすり屋



## 初版の技能を第4版の技能と異能にコンバートする

(訳注：以降のページでは、基本技能と上級技能に分かれた記述がある版は、参照の利便性のため基本技能か上級技能かを明記した。  
また、見分けがつきやすいよう異能もそれと記してある)

初版の技能	第4版における代替案
悪魔知識	〈知識：悪魔学〉上級技能
足跡追跡	〈追跡〉上級技能
暗号術	〈符丁：(専門分野)〉上級技能
暗算力	《暗算力》異能
暗視	《夜目》異能
石加工	〈職能：石工〉上級技能
演技	〈芸能：演技〉上級技能
演説	〈話術〉基本技能と《演説家》異能
大酒飲み	〈大酒飲み〉基本技能
外国語の会話	〈言語：(専門分野)〉上級技能
解錠	〈開錠〉上級技能
怪力芸	《剛力》異能
格闘	《喧嘩屋》異能
化学	〈知識：化学〉
楽才	〈大道芸：(専門分野)〉上級技能
崖登り	〈登攀〉基本技能と《壁登り》異能
鍛冶	〈職能：鍛冶〉上級技能
歌唱	〈芸能：歌唱〉基本技能
語り	〈芸能：物語り〉基本技能
貨幣知識	《貨幣学》異能
軽口	〈芸能：コメディ〉基本技能
軽業	〈大道芸：軽業〉上級技能
川の知識	〈知識：河川〉上級技能
関節芸	〈大道芸：縄抜け〉上級技能と《縄抜け》異能
聞き耳	《鋭敏感覚：聴覚》異能
気絶打撃	《気絶打撃》異能
機知	〈話術〉基本技能
強運	《幸運》異能
強韌	《強韌》異能
強打	《強打》異能
狂乱攻撃	《狂乱》異能
曲芸	〈大道芸：ジャグリング〉上級技能
曲乗り	《曲乗り》異能
芸術	〈芸術：(専門分野)〉基本技能

初版の技能	第4版における代替案
言語力	《言語学》異能
航海術	〈航海〉上級技能
工業技術	〈職能：技師〉上級技能
拷問	〈知識：拷問〉上級技能
剛力	《剛力》異能
採掘	〈職能：採掘〉上級技能
裁縫	〈職能：裁縫〉上級技能
催眠術	〈大道芸：催眠術〉上級技能（訳注：〈催眠術〉は未訳の『Power Behind the Throne』で追加された）
魚獲り	〈野外生存術〉基本技能と《漁師》異能
死人識別	〈知識：死霊学〉上級技能
射撃術	〈遠隔攻撃：（専門分野）〉上級技能
重傷打撃	《負傷打撃》異能
手術	《手術》異能
呪文詠唱	〈言語：（専門分野）〉基本技能と〈魔風交信：（専門分野）〉上級技能
狩猟	〈野外生存術〉基本技能
駿足	《俊足》異能
笑劇	〈大道芸：道化〉上級技能
醸造	〈職能：醸造〉上級技能
乗馬	〈騎乗：（専門分野）〉基本技能
植物鑑定	〈知識：薬草〉上級技能
神学	〈知識：神学〉上級技能
水泳	〈水泳〉上級技能
水脈探知	〈直観〉基本技能
スリ	〈手先の早業〉上級技能
大工仕事	〈職能：大工〉上級技能
打撃回避	〈回避〉基本技能
ダンス	〈大道芸：舞踊〉上級技能
地図作成	〈芸術：地図製作〉基本技能
着服	《着服》異能
調教	〈調教〉上級技能
長視野	《鋭敏感覚：視覚》異能
調理	〈職能：料理〉上級技能
手相占い	〈大道芸：手相占い〉上級技能
てなずけ	〈てなずけ〉基本技能
掌隠し <sup>てのひらかくし</sup>	〈手先の早業〉上級技能
天啓	〈直観〉基本技能
天文学	〈知識：天文学〉上級技能
道化	〈話術〉基本技能

初版の技能	第4版における代替案
逃走!	《逃走!》異能
動物の世話	〈動物の世話〉上級技能
特殊武器	〈近接攻撃：(専門分野)〉基本技能または〈遠隔攻撃：(専門分野)〉上級技能
読唇術	〈知覚〉基本技能と《読唇術》異能
毒に対する免疫	《耐性：毒物》異能
毒物調整	〈職能：毒使い〉上級技能
賭博	〈賭博〉基本技能
縄抜け	〈大道芸：縄抜け〉上級技能と《縄抜け》異能
値切り	〈値切り〉基本技能
値踏み	〈値踏み〉上級技能
買収	〈賄賂〉基本技能
馬車操作	〈操縦〉基本技能
反射神経	《反射神経》異能
火食い芸	〈大道芸：火食い芸〉上級技能(訳注：初版の「火食い芸」は火を吹いて攻撃もできるため、〈大道芸：火吹き〉で代替してもよいだろう)
尾行	〈隠密：(専門分野)〉基本技能
秘術語	〈言語：(専門分野)〉上級技能
秘密言語	〈言語：(専門分野)〉上級技能
秘密符号	〈符丁：(専門分野)〉上級技能
病気治療	〈治療〉上級技能
病気に対する免疫	《耐性：病気》異能
武器落とし	《武器落とし》異能
腹話術	〈大道芸：腹話術〉上級技能
負傷治療	〈治療〉上級技能
船こぎ	〈舟漕ぎ〉基本技能
船造り	〈職能：ボート建造〉上級技能
変装	〈芸能：演技〉基本技能と《変装の達人》異能
方向感知	《方角感知》異能
宝石加工	〈職能：宝石加工〉上級技能
法律	〈知識：法律〉上級技能
巻き物作成	現在、第4版『ルールブック』に魔法の巻き物作成のためのルールは設けられていない。さしあたり、P.197の「製作」に関するルールを自由に使うてかまわない。
巻き物知識	〈知識：魔法〉上級技能
町の忍び歩き	〈隠密：都市〉基本技能
町の姿隠し	〈隠密：都市〉基本技能
魔法の品物作成	現在、第4版『ルールブック』に魔法の品物作成のためのルールは設けられていない。さしあたり、P.197の「製作」に関するルールを自由に使うてかまわない。
魔法の品物識別	〈直観〉基本技能と《アーティファクト探知》異能
魔法の薬品作成	《調剤》異能

初版の技能	第4版における代替案
魔力感知	〈直観〉基本技能と、《魔力感知》異能に加え（あるいは）《第二の視覚》異能
魔力探知	〈直観〉基本技能と、《魔力感知》異能に加え（あるいは）《第二の視覚》異能
身ぶり	〈大道芸：パントマイム〉上級技能
魅惑	〈話術〉基本技能
無駄話	〈話術〉基本技能と《無駄話》異能
瞑想	〈魔風交信：（専門分野）〉上級技能
物乞い	〈話術〉基本技能
ものまね	《ものまね》異能
紋章学	〈知識：紋章学〉上級技能
野外の忍び歩き	〈隠密：農村〉基本技能
野外の姿隠し	〈隠密：農村〉基本技能
冶金学 <sup>冶金学</sup>	〈知識：冶金学〉上級技能
薬草知識	〈知識：薬草〉上級技能
薬物調整	《調剤》異能
誘惑	〈話術〉基本技能
読み書き	《読み書き》異能
両手利き	《両手利き》異能
ルーン使用	〈知識：ルーン〉上級技能
ルーン知識	〈知識：ルーン〉上級技能
礼儀作法	《礼儀作法：（社会グループ）》異能
歴史	〈知識：歴史学〉上級技能
レスリング	〈近接攻撃：格闘武器類〉基本技能
罾設置	〈罾設置〉上級技能
罾発見	〈知覚〉基本技能



## 第2版の技能を第4版にコンバートする

第2版の技能	第4版における代替案
〈足跡追跡〉上級技能	〈追跡〉上級技能
〈威圧〉基本技能	〈威圧〉基本技能
〈大酒飲み〉基本技能	〈大酒飲み〉基本技能
〈開錠〉上級技能	〈開錠〉上級技能
〈学術知識(各種)〉上級技能	〈知識：(専門分野)〉上級技能
〈崖登り〉基本技能	〈登攀〉基本技能と《壁登り》異能
〈騎乗〉基本技能	〈騎乗：(専門分野)〉基本技能
〈言語(各種)〉上級技能	〈言語：(専門分野)〉上級技能
〈航海術〉上級技能	〈航海：(専門分野)〉上級技能
〈拷問〉上級技能	〈知識：拷問〉上級技能
〈催眠術〉上級技能	〈大道芸：催眠術〉上級技能(訳注：〈催眠術〉は未訳の『Power Behind the Throne』で追加された)
〈察知〉基本技能	〈知覚〉基本技能
〈指揮〉基本技能	〈指揮〉基本技能
〈忍び歩き〉基本技能	〈隠密：(専門分野)〉基本技能
〈常識(各種)〉上級技能	〈知識：(専門分野)〉上級技能
〈職能(各種)〉上級技能	〈職能：(専門分野)〉上級技能
〈水泳〉基本技能	〈水泳〉上級技能
〈姿隠し〉基本技能	〈隠密：(専門分野)〉基本技能
〈世間話〉基本技能	〈世間話〉基本技能
〈搜索〉基本技能	〈知覚〉基本技能
〈操縦〉基本技能	〈操縦〉基本技能
〈大道芸(各種)〉上級技能	〈大道芸：(専門分野)〉上級技能
〈打撃回避〉上級技能	〈回避〉基本技能
〈調教〉上級技能	〈調教〉上級技能
〈手先の早業〉上級技能	〈手先の早業〉上級技能
〈てなずけ〉上級技能	〈てなずけ〉基本技能
〈動物の世話〉基本技能	〈動物の世話〉上級技能
〈読唇術〉上級技能	〈知覚〉基本技能と《読唇術》異能
〈毒物調整〉上級技能	〈職能：毒使い〉上級技能
〈賭博〉基本技能	〈賭博〉基本技能
〈値切り〉基本技能	〈値切り〉基本技能
〈値踏み〉基本技能	〈値踏み〉上級技能
〈尾行〉上級技能	〈隠密：(専門分野)〉基本技能
〈秘術語(各種)〉上級技能	〈言語：(専門分野)〉上級技能
〈秘密言語(各種)〉上級技能	〈言語：(専門分野)〉上級技能
〈腹話術〉上級技能	〈大道芸：腹話術〉上級技能

第2版の技能	第4版における代替案
〈負傷治療〉上級技能	〈治療〉上級技能
〈船こぎ〉基本技能	〈舟漕ぎ〉基本技能
〈変装〉基本技能	〈芸能：演技〉基本技能と《変装の達人》異能
〈方角案内〉上級技能	〈方角案内〉基本技能
〈魔風交信〉上級技能	〈魔風交信：(専門分野)〉上級技能
〈魔力感知〉上級技能	〈直観〉基本技能と、《魔力感知》異能に加え(あるいは)《第二の視覚》異能
〈魅惑〉基本技能	〈話術〉基本技能
〈無駄話〉上級技能	〈話術〉基本技能と《無駄話》異能
〈野外生存術〉基本技能	〈野外生存術〉基本技能
〈読み書き〉上級技能	《読み書き》異能
〈罨設置〉上級技能	〈罨設置〉上級技能



## 第2版の異能を第4版へコンバートする

第2版の異能	第4版における代替案
《暗黒の魔術》異能	《魔女！》異能
《暗黒の魔法体系》異能	《秘術魔術：（秘術魔法体系）》異能または《混沌魔術：（混沌の魔法体系）》
《暗算力》異能	《暗算力》異能
《アンデッド》異能	「アンデッド」のクリーチャー特徴
《威圧感》異能	《威圧感》異能
《受け流し巧者》異能	<b>第4版『ルールブック』</b> では、防御のための「アクション」に厳格な制限を設けていないため、この「異能」は何ら意味のないものになっている。君が、来たる一撃を受け流す技倆に長けたキャラクターをデザインしたいのであれば、攻撃を受けた際に敵へダメージを与えられる《突き返し》の「異能」を取得するか、加えて（あるいは）「上級技能」の《近接攻撃：受け流し用武器類》を学んで「防御用」の「特性」を有する武器の使用を検討するとよいだろう。
《鋭敏聴覚》異能	《鋭敏感覚：聴覚》異能
《エーテル順応》異能	《エーテル順応》異能
《似非魔術》異能	《秘術魔術：似非魔術》異能
《怨恨》異能	《憎悪：（グループ）》異能
《演説術》異能	《演説術》異能
《恐れ知らず》異能	《恐れ知らず：（敵）》異能
《怪奇な顔》	Terrifying（訳注： <b>第4版</b> に該当の「異能」は存在しない。「恐慌」の「クリーチャー特徴」などで代替してもよいだろう）
《火球類威力増大》異能	《射撃威力増大》異能
《下級魔術》異能	《秘術魔術：（秘術魔法体系）》異能
《気絶打撃》異能	《気絶攻撃》異能
《肝っ玉》異能	《肝っ玉》異能
《急所射撃》異能	《急所射撃》異能
《強運》異能	《幸運》異能
《強韌》異能	《強韌》異能
《強打》異能	《強打》異能
《恐怖誘発》異能	《恐怖誘発》異能
《狂乱》異能	《狂乱》異能
《曲乗り》異能	《曲乗り》異能
《空中浮遊者》異能	「飛翔（数値）」のクリーチャー特徴
《芸術家肌》異能	《芸術家肌》異能
《ケンカ慣れ》異能	《喧嘩屋》異能
《言語力》異能	《言語学》異能
《陰相》異能	《威圧感》異能
《交渉力》異能	《交渉力》異能
《剛力》異能	《剛力》異能
《混沌耐性》異能	《耐性：混沌》異能

第2版の異能	第4版における代替案
《策士》異能	《陰謀家》異能
《射撃威力増大》異能	《射撃威力増大》異能
《射撃術》異能	《射撃術》異能
《射撃名手》異能	《射撃名手》異能
《重傷打撃》異能	《重傷打撃》異能
《手術》異能	《手術》異能
《呪文動作迅速》異能	《スリ》異能
《駿足》異能	《俊足》異能
《初歩魔術》異能	《初歩魔術》異能
《信仰魔法体系》異能	《奇跡：(信仰体系魔法体系)》異能
《スタミナ》異能	《スタミナ》異能
《精神安定》異能	《頑固一徹》異能
《生来の戦士》異能	《生来の戦士》異能
《世間ずれ》異能	《礼儀作法：裏社会》異能
《煽動》異能	《演説家》異能
《壮健》異能	《運搬者》異能
《装幀術》異能	《砲術》異能
《第六感》異能	《第六感》異能
《旅慣れ》異能	《旅慣れ》異能
《長視野》異能	《鋭敏感覚：視覚》異能
《剣の舞》異能	(訳注：第4版に該当の「異能」は存在しない。《即応攻撃》の「異能」などで代替してもよいだろう)
《低姿勢》異能	《低姿勢》異能
《逃走！》異能	《逃走！》異能
《特殊武器(各種)》	《近接攻撃：(専門分野)》基本技能または《遠隔攻撃：(専門分野)》上級技能
《毒物耐性》異能	《耐性：毒物》異能
《ドワーフの技》	ドワーフはキャラクター作成時に他の種族よりも高い【器用度】を与えられているので、《ドワーフの技》の効果はドワーフたちの「能力値」へ効果的に反映されていることから、この「異能」は無視してかまわない。
《トンネル鼠》異能	《洞窟鼠》異能
《縄抜け》異能	《縄抜け》異能
《肉体武器》異能	「武器」のクリーチャー特徴
《野育ち》異能	《放浪者》異能
《野良猫》異能	《野良猫》異能
《早つがえ》異能	《早つがえ》異能
《早抜き》異能	《速射》異能
《反射神経》異能	《反射神経》異能
《飛行者》異能	「飛翔(数値)」のクリーチャー特徴
《秘術魔法体系》異能	《秘術魔術：(秘術魔法体系)》異能

第2版の異能	第4版における代替案
《病気耐性》異能	《耐性：病気》異能
《敏感》異能	《鋭敏感覚：(五感のいずれか)》異能
《武器落とし》異能	《武器落とし》異能
《分別》異能	《分別》異能
《方向感知》異能	《方角感知》異能
《魔法耐性》異能	《耐性：魔法》異能
《瞑想》異能	現在、公式ルールでは魔法の儀式がサポートされていないので、《瞑想》の「異能」はさしあたり意味をなさないものとなっている。《瞑想》の「異能」を取得する代わりに「上級技能」の〈魔風交信〉の取得に置き換えてかまわない。
《ものまね》異能	《ものまね》異能
《夜目》異能	《夜目》異能
《鎧着発動》異能	ウォーハンマー世界の魔法がらみのルールは、版を追うごとに大きく変化するため、 <b>第2版</b> に登場した《鎧着発動》は <b>第4版</b> ではすでに存在しない。しかしながら、きみは望むなら、この異能を存続させ、それを取得したキャラクターは <b>第4版</b> 『ルールブック』P.237にある「“魔力の風”の拒絶」のルールを無視できることにしてもよい。
《両手利き》異能	《両手利き》異能
《礼儀作法》異能	《礼儀作法：(社会グループ)》異能
《冷静沈着》異能	《冷静沈着》異能
《レスリング》異能	〈近接攻撃：格闘武器類〉基本技能
《畏つぶし》異能	Trapfinder (訳注： <b>第4版</b> に該当の「異能」は存在しない。《畏師》の「異能」などで代替してもよいだろう)

