

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY
JUEGO DE ROL DE FANTASÍA



◆ TABLAS DE CONVERSIÓN ◆
A 4ª EDICIÓN

CREDITOS

Escrito por: Andy Law, Ben Scerri

Contenidos adicionales: Pádraig Murphy

Ilustración: Ralph Horsley, Sam Manley, Scott Purdy

Diseño: Rory McCormack & Rachael Macken

Corrección: Síne Quinn

Productores: Andy Law, Pádraig Murphy

Editor: Dominic McDowall

Agradecimientos especiales: Games Workshop

Publicado por: Cubicle 7 Entertainment Ltd,
Unit 6, Block 3, City North Business Campus,
Co. Meath, Ireland

Traducción español: Ignacio Sariego Alvarez
www.igarol.org

CONTENIDOS

Introducción	3
Las grandes diferencias.....	3
Características	4
Características primera edición.....	4
Características segunda edición.....	4
Carreras.....	6
Carreras primera edición.....	6
Carreras avanzadas primera edición.....	8
Carreras segunda edición.....	10
Carreras avanzadas segunda edición.....	12
Habilidades y Talentos	14
Habilidades y Talentos primera edición.....	14
Habilidades segunda edición.....	18
Talentos segunda edición.....	19



Traducción no oficial y en ningún caso refrendada por sus autores. Warhammer el Juego de rol de fantasía, 4ª edición, el logo de Warhammer el Juego de rol de fantasía, 4ª edición, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, el logotipo del cometa de colas gemelas y todos los logotipos asociados, así como las ilustraciones, imágenes, nombres, criaturas, razas, vehículos, ubicaciones, armas, personajes y sus apariencias distintivas son, o bien ® o bien ™, y/o © de Games Workshop Limited, todo ello registrado variablemente en todo el mundo y utilizado bajo licencia. Cubicle 7 Entertainment y el logo de Cubicle 7 Entertainment son marcas comerciales de Cubicle 7 Entertainment. Quedan reservados todos los derechos.



Versión: v1.0, Mayo 2021

4ª EDICIÓN

◆ TABLAS DE CONVERSIÓN ◆



INTRODUCCIÓN

La siguiente guía se ha diseñado para ayudar a convertir los personajes de **Warhammer el Juego de Rol** primera edición (WJDR1) y segunda edición (WJDR2) a la cuarta edición (WJDR4). No obstante, este proceso no es perfecto, ni pretende serlo — entre ediciones han cambiado más cosas que reglas, lo cual significa que las cosas nunca se ajustarán perfectamente. En su lugar, los grupos deberían aprovechar esto como una oportunidad para debatir *qué significa hacer la conversión*, entrar en contacto con la nueva versión de la ambientación y volver a valorar vuestros Personajes. Para facilitar ese proceso, hemos esbozado las **grandes diferencias** entre las distintas ediciones, un conversor rápido de **características**, una comparación de **carreras** y una guía para escoger **habilidades y talentos** en función de las que solían tener vuestros Personajes.

Se recomienda que los grupos vuelvan a crear sus Personajes utilizando las reglas de la página 24 de **WJDR4**, empleando esta guía como una inspiración. Considera esto como una perfecta oportunidad para reajustar tus Personajes de la forma que quieres que sean y en lo que será más divertido para jugar. Haz elecciones para tu Personaje centrándote en lo que tenga sentido teniendo en cuenta tus aventuras anteriores, pero también en *lo que será más divertido en el futuro*. No tiene sentido interpretar un Personaje que no te entusiasma ¿verdad?

Los puntos de experiencia se ajustan bastante bien entre todas las ediciones, así que una vez que has vuelto a crear tu Personaje, gasta los PE que había ganado tu Personaje como lo harías normalmente.

También merece la pena considerar el nuevo sistema de Profesiones de **WJDR4** y como podría impactar en la progresión de la historia de vuestros Personajes. Si tiene sentido, dado su pasado, que salten salvajemente entre distintas Profesiones, ¡sentiros libres de hacerlo! El libro básico y esta guía de conversión, son herramientas para que tú grupo contéis grandes historias, así que utilizarlas como deseéis.

Las Grandes Diferencias

CONVERTIR WJDR1 a WJDR4

- ☠ Todas las características de WJDR4 suelen oscilar entre 1 y 100 aunque en circunstancias especiales pueden superar este rango.
- ☠ Los Personajes de WJDR4 tienen aproximadamente el doble de Heridas que los personajes de WJDR1.
- ☠ WJDR4 no tiene Característica de 'Ataques' en lugar de eso se basa en un sistema de combate más simplificado.
- ☠ WJDR4 tiene una Característica de Agilidad a diferencia de lo que sucede en WJDR1.
- ☠ El papel de la Característica Frialdad en WJDR1 se ha combinado con la Característica de Voluntad y la habilidad de Frialdad en WJDR4.
- ☠ El papel de la Característica Liderazgo en WJDR1 se ha combinado con la Característica de Empatía y la habilidad de Liderazgo en WJDR4.
- ☠ WJDR4 divide las Habilidades de WJDR1 en Habilidades y Talentos.

CONVERTIR WJDR2 a WJDR4

- ☠ Las características de WJDR4 podrían superar 100 bajo circunstancias excepcionales.
- ☠ WJDR4 no tiene Característica de 'Ataques' en lugar de eso se basa en un sistema de combate más simplificado.
- ☠ WJDR4 tiene una Característica de Destreza a diferencia de WJDR2, además de Agilidad.
- ☠ WJDR4 tiene una Característica de Iniciativa a diferencia de WJDR2, además de Inteligencia.

Conversión de Características de la 1ª Edición

	Edición	Humano	Elfo	Enano	
M	1ª Edición	D3 + 2 (4)	D3 + 2 (4)	D2 + 2 (3)	D2 + 2 (3)
	4ª Edición	4	5	3	3
	Acción	= Poner 4	= Poner 5	= Poner 3	= Poner 3
HA	1ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 10 (21)
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 10 (21)
	Acción	= C gWS [YgS^			
HP	1ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 10 (21)	2D10 + 20 (31)
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)
	Acción	/ C gWS [YgS^	= Incrementa en 10	= Incrementa en 10	= Incrementa en 10
F	1ª Edición	D3 + 1 (3)	D3 + 1 (3)	D3 + 1 (3)	D3 (2)
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 10 (21)
	Acción	= Multiplica por 10			
R	1ª Edición	D3 + 1 (3)	D3 + 1 (3)	D3 + 2 (4)	D3 (2)
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 20 (31)
	Acción	= Multiplica por 10			
I	1ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 50 (61)	2D10 + 10 (21)	2D10 + 40 (51)
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 40 (51)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 20 (31)
	Acción	/ C gWS [YgS^	= Reduce en 10	= Incrementa en 10	= Reduce en 20
Agi	1ª Edición	—	—	—	—
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 10 (21)	2D10 + 20 (31)
	Acción	= Genera nuevo valor			
Des	1ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 10 (21)	2D10 + 30 (41)
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 30 (51)	2D10 + 30 (41)
	Acción	/ C gWS [YgS^	/ C gWS [YgS^	= Incrementa en 20	/ C gWS [YgS^
Int	1ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 40 (51)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 20 (31)
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 20 (31)
	Acción	= Queda igual	= Reduce en 10	= Queda igual	= Queda igual
FV	1ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 40 (51)	2D10 + 20 (31)
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 40 (51)	2D10 + 30 (41)
	Acción	= Queda igual	= Queda igual	= Queda igual	= Incrementa en 10
Fr	1ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 40 (51)	2D10 + 40 (51)	2D10 + 10 (21)
	4ª Edición	—	—	—	—
	Acción	= Elimina característica	= Elimina característica	= Elimina característica	= Elimina característica
Em	1ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 10 (21)	2D10 + 30 (41)
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 10 (21)	2D10 + 30 (41)
	Acción	= Queda igual	= Reduce en 10	= Queda igual	= Queda igual
Ld	1ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 40 (51)	2D10 + 10 (21)
	4ª Edición	—	—	—	—
	Acción	= Elimina característica	= Elimina característica	= Elimina característica	= Elimina característica
H	1ª Edición	D3 + 4 (6)	D3 + 3 (5)	D3 + 5 (7)	D3 + 3 (5)
	4ª Edición	BF+(2 × BR)+BV (12)	BF+(2 × BR)+BV (13)	BF+(2 × BR)+BV (16)	BF+(2 × BR)+BV (10)
	Acción	= Regenera característica	= Regenera característica	= Regenera característica	= Regenera característica
A	1ª Edición	1	1	1	1
	4ª Edición	—	—	—	—
	Acción	= Elimina la característica			

Conversión de Características de la 2ª Edición

	Edición	Humano	Elfo	Enano	Halfling
M	2ª Edición	4	5	3	4
	4ª Edición	4	5	3	3
	Acción	= Queda igual	= Queda igual	= Queda igual	= Reduce by 1
HA	2ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 10 (21)
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 10 (21)
	Acción	= Queda igual	= Incrementa en 10	= Queda igual	= Queda igual
HP	2ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)
	Acción	= Queda igual	= Queda igual	= Queda igual	= Queda igual
F	2ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 10 (21)
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 10 (21)
	Acción	= Queda igual	= Queda igual	= Queda igual	= Queda igual
R	2ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 10 (21)
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 20 (31)
	Acción	= Queda igual	= Queda igual	= Queda igual	= Incrementa en 10
I	2ª Edición	—	—	—	—
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 40 (51)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 20 (31)
	Acción	= Genera nuevo valor			
Agi	2ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 10 (21)	2D10 + 30 (41)
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 10 (21)	2D10 + 20 (31)
	Acción	= Queda igual	= Queda igual	= Queda igual	= Reduce en 10
Des	2ª Edición	—	—	—	—
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 30 (51)	2D10 + 30 (41)
	Acción	= Genera nuevo valor			
Int	2ª Edición	2D10 + 20 (31)			
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 20 (31)
	Acción	= Queda igual	= Incrementa en 10	= Queda igual	= Queda igual
FV	2ª Edición	2D10 + 20 (31)			
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 30 (41)	2D10 + 40 (51)	2D10 + 30 (41)
	Acción	= Queda igual	= Incrementa en 10	= Incrementa en 20	= Incrementa en 10
Em	2ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 10 (21)	2D10 + 30 (41)
	4ª Edición	2D10 + 20 (31)	2D10 + 20 (31)	2D10 + 10 (21)	2D10 + 30 (41)
	Acción	= Queda igual	= Queda igual	= Queda igual	= Queda igual
H	2ª Edición	Tabla (12)	Tabla (11)	Tabla (13)	Tabla (10)
	4ª Edición	BF+(2 × BR)+BV (12)	BF+(2 × BR)+BV (13)	BF+(2 × BR)+BV (16)	BF+(2 × BR)+BV (10)
	Acción	= Regenera característica	= Regenera característica	= Regenera característica	= Regenera característica
A	2ª Edición	1	1	1	1
	4ª Edición	—	—	—	—
	Acción	= Elimina la característica			



CONVERSIÓN CARRERAS BÁSICAS 1ª EDICIÓN

Carrera Básica	Entrada más parecida en la 4ª edición
Agitador	Alborotador - Nivel 1: Panfletero
Aprendiz de Alquimista	Actualmente no hay una profesión oficial para un Alquimista, no obstante, puedes tener un Personaje similar usando la profesión Boticario - Nivel 1: Aprendiz de boticario, y cambiando el talento Artesano (boticario) a Artesano (Alquimista).
Aprendiz de Artesano	Artesano - Nivel 1: Aprendiz de artesano
Aprendiz de Hechicero	Hechicero - Nivel 1: Aprendiz de hechicero.
Artista	Animador - Nivel 1: Músico callejero
Asaltante	Reitre - Nivel 1: Jinete
Barquero	Barquero - Nivel 1: Botero
Boticario	Boticario - Nivel 1: Aprendiz de Boticario
Buhonero	Vendedor ambulante - Nivel 1: Vagabundo
Carcelero	Actualmente no existe una profesión oficial para el Carcelero, no obstante, puedes tener un Personaje similar usando la profesión Vigilante - Nivel 1: Recluta de la guardia.
Cazador	Cazador - Nivel 1: Trampero
Cazarratas	Cazarratas - Nivel 1: Atrapador de ratas
Cazarrecompensas	Cazarrecompensas - Nivel 1: Cazaladrones
Cochero	Cochero - Nivel 1: Postillón
Comerciante	Mercader - Nivel 1: Comerciante
Contrabandista	Contrabandista - Nivel 1: Traficante
Corredor	Mensajero - Nivel 1: Corredor
Cuatrero	Forajido - Nivel 1: Bandolero
Cuentista	Chalán - Nivel 1: Embaucador
Druida	El trasfondo de Warhammer se desarrolló bastante entre ediciones, de forma que los Druidas tal y como aparecían en WJDR1 no están cubiertos en WJDR4. No obstante, puedes conseguir un Personaje similar usando el Adivino - Nivel 1: Aprendiz de adivino o el Hechicero - Nivel 1: Aprendiz de Hechicero y enfocarlo en la magia de Jade.
Escribano	Erudito - Nivel 1: Alumno
Escudero	Caballero - Nivel 1: Escudero
Estudiante	Erudito - Nivel 1: Alumno
Galeno	Físico - Nivel 1: Aprendiz de Físico
Gladiador	Guerrero de foso - Nivel 1: Pugilista
Guardabosques	Guarda - Nivel 1: Custodio
Guardaespaldas	Guardia - Nivel 1: Centinela
Guardia	Vigilante - Nivel 1: Recluta de la guardia
Herbolario	Herbolario - Nivel 1: Recolector de hierbas
Hipnotizador	Actualmente no existe una profesión oficial para el Hipnotizador, no obstante, puedes tener un Personaje similar usando la profesión Animador - Nivel 1: Músico callejero o Místico - Nivel 1: Pitoniso, y adquiriendo la habilidad Animador (Hipnosis).
Infante de Marina	Soldado - Nivel 1: Recluta
Ingeniero	Ingeniero - Nivel 1: Alumno de ingeniería
Iniciado	Sacerdote - Nivel 1: Iniciado

Carrera Básica	Entrada más parecida en la 4ª edición
Juglar	Animador - Nivel 1: Músico callejero
Ladrón	Ladrón - Nivel 1: Merodeador
Ladrón de Cadáveres	Ladrón de tumbas - Nivel 1: Ladrón de cuerpos
Leñador	Aldeano - Nivel 1: Lugareño
Luchador de Túneles	Soldado - Nivel 1: Recluta
Marinero	Soldado - Nivel 1: Recluta
Matatrolls	Matador - Nivel 1: Matatroles
Matón	Ladrón - Nivel 1: Merodeador
Mendigo	Mendigo - Nivel 1: Pobre
Mercenario	Soldado - Nivel 1: Recluta
Merodeador	Chalán - Nivel 1: Embaucador
Miliciano	Soldado - Nivel 1: Recluta
Mulero	Cochero - Nivel 1: Postillón
Noble	Noble - Nivel 1: Vástago
Pastor	Aldeano - Nivel 1: Lugareño
Peón	Actualmente no existe una profesión oficial para el Peón, no obstante, puedes tener un Personaje similar usando la profesión Mendigo - Nivel 1: Pobre, y cambiando Movimiento silencioso (urbano) por Oficio (Carpintería o albañilería) e incrementando su estatus social a Bronce 1. Alternativamente, la profesión Estibador - Nivel 1: Cargador es una buena opción.
Pescador	Mujer del río - Nivel 1: Bacaladilla
Portazguero	Guarda de caminos - Nivel 1: Peajero
Práctico	Práctico - Nivel 1: Guía fluvial
Proscrito	Forajido - Nivel 1: Bandolero
Prospector	Minero - Nivel 1: Prospector
Recaudador	Alguacil - Nivel 1: Recaudador de impuestos
Rufián	Protagonista - Nivel 1: Fanfarrón
Saqueador de Tumbas	Ladrón de tumbas - Nivel 1: Ladrón de cuerpos
Siervo	Sirviente - Nivel 1: Doméstico
Soldado	Soldado - Nivel 1: Recluta
Tahúr	Charlatán - Nivel 1: Timador
Trampero	Cazador - Nivel 1: Trampero
Vidente	Místico - Nivel 1: Pitoniso
Vigilante de Caminos	Guarda de caminos - Nivel 1: Peajero



CONVERSIÓN CARRERAS AVANZADAS 1ª EDICIÓN

Carrera Avanzada	Entrada más parecida en la 4ª edición
Abogado	Abogado - Nivel 2: Abogado
Acuñaador	Actualmente no existe una profesión oficial para el Acuñaador, no obstante, puedes tener un Personaje similar usando la profesión Perista - Nivel 2: Perista.
Alquimista	Actualmente no existe una profesión oficial para el Alquimista, no obstante, puedes tener un Personaje similar usando la profesión Boticario - Nivel 2: Boticario.
Artesano	Artesano - Nivel 2: Artesano.
Artillero	Ingeniero - Nivel 3: Maestro ingeniero.
Asesino	Protagonista - Nivel 4: Asesino
Batidor	Explorador - Nivel 2: Explorador
Caballero de Fortuna	Caballero - Nivel 2: Caballero
Campeón Judicial	Duelista - Nivel 4: Campeón judicial
Capitán de Barco	Marino - Nivel 4: Capitán de navío
Capitán Mercenario	Soldado - Nivel 4: Oficial
Cazador de Brujas	Cazador de brujas - Nivel 2: Cazador de brujas
Charlatán	Charlatán - Nivel 2: Charlatán
Clérigo	Sacerdote - Nivel 2: Sacerdote
Demagogo	Alborotador - Nivel 4: Demagogo
Duelista	Duelista - Nivel 2: Duelista
Erudito	Erudito - Nivel 2: Erudito
Esclavista	Contrabandista - Nivel 2: Contrabandista
Espía	Espía - Nivel 2: Espía
Explorador	Explorador - Nivel 4: Expedicionario
Falsificador	Artista - Nivel 2: Artista
Físico	Físico - Nivel 2: Físico
Hechicero	Hechicero - Nivel 2: Hechicero
Demonologista	Actualmente no existe una profesión oficial para el Demonologista, no obstante, puedes tener un Personaje similar usando la profesión Hechicero - Nivel 2: Hechicero, con Magia Arcana (Demonología) o la de Brujo - Nivel 4: Nigromante.
Elementalista	El trasfondo de Warhammer se ha desarrollado mucho entre ediciones, y los Elementalistas de la primera edición no existen realmente. No obstante puedes tener un Personaje similar usando la profesión Hechicero - Nivel 2: Hechicero.
Ilusionista	Actualmente no existe una profesión oficial para el Ilusionista, no obstante, puedes tener un Personaje similar usando la profesión Hechicero - Nivel 2: Hechicero, y especializándose en Magia Gris.
Nigromante	Actualmente no existe una profesión oficial para el Nigromante, no obstante, puedes tener un Personaje similar usando la profesión Hechicero - Nivel 2: Hechicero, y con Magia Arcana (Nigromancia).
Ingeniero de Asedio	Ingeniero - Nivel 2: Ingeniero
Jefe Proscrito	Forajido - Nivel 3: Jefe de forajidos
Matagigantes	Matador - Nivel 2: Matagigantes
Mercader	Mercader - Nivel 2: Mercader
Perista	Perista - Nivel 2: Perista

Carrera Avanzada	Entrada más parecida en la 4ª edición
Piloto	Práctico - Nivel 4: Maestro piloto o Marino - Nivel 4: Capitán de navío
Protector	Pandillero - Nivel 2: Pandillero
Sacerdote Druídico	El trasfondo de Warhammer se desarrolló bastante entre ediciones, de forma que los Druidas tal y como aparecían en WJDR1 no están cubiertos en WJDR4. No obstante, puedes conseguir un Personaje similar usando el Adivino - Nivel 2: Adivino o el Hechicero - Nivel 1: Hechicero y enfocarlo en la magia de Jade.
Salteador	Forajido - Nivel 2: Forajido
Templario	Caballero - Nivel 2: Caballero
Tirador	Actualmente no existe una profesión oficial para el Tirador, no obstante, puedes tener un Personaje similar usando la profesión Animador - Nivel 2: Animador, y cambiando la habilidad A distancia (Arrojadizas) por A distancia (Arco).
Torturador	Cazador de brujas - Nivel 1: Interrogador
Zapador	Ingeniero - Nivel 2: Ingeniero



CONVERSIÓN CARRERAS BÁSICAS 2ª EDICIÓN

Carrera Básica	Entrada más parecida en la 4ª edición
Alborotador	Alborotador - Nivel 1: Panfletero
Alguacil	Alguacil - Nivel 1: Recaudador de impuestos
Aprendiz de hechicero	Hechicero - Nivel 1: Aprendiz de hechicero
Artista	Animador - Nivel 1: Músico callejero
Ayuda de cámara	Sirviente - Nivel 1: Doméstico
Barbero cirujano	Físico - Nivel 1: Aprendiz de físico
Barquero	Barquero - Nivel 1: Botero
Batelero	Barquero - Nivel 1: Botero
Bersérker nórdico	Actualmente no existe una profesión oficial para el Bersérker nórdico, no obstante, puedes tener un Personaje similar usando la profesión Guerrero del foso — Nivel 1: Pugilista y cambiar el talento Giro por Furia.
Bribón	Chalán — Nivel 1: Embaucador
Burgués	Ciudadano — Nivel 1: Oficinista
Campesino	Aldeano — Nivel 1: Lugareño
Carbonero	Aldeano — Nivel 1: Lugareño
Carcelero	Actualmente no existe una profesión oficial para el Carcelero, no obstante, puedes tener un Personaje similar usando la profesión Vigilante — Nivel 1: Recluta de la guardia.
Cazador	Cazador — Nivel 1: Trampero
Cazarratas	Cazarratas — Nivel 1: Atrapador de ratas
Cazarrecompensas	Cazarrecompensas — Nivel 1: Cazaladrones
Cochero	Cochero — Nivel 1: Postillón
Contrabandista	Contrabandista — Nivel 1: Traficante
Embajador	Emisario — Nivel 1: Heraldo
Escolta	Reitre — Nivel 1: Jinete
Escriba	Erudito — Nivel 1: Alumno
Escudero	Caballero — Nivel 1: Escudero
Espadachin estaliano	Caballero — Nivel 1: Escudero
Estudiante	Erudito — Nivel 1: Alumno
Fanatico	Flagelante — Nivel 1: Zelote
Forajido	Forajido — Nivel 1: Bandolero
Gladiador	Guerrero de foso — Nivel 1: Pugilista
Guardaespaldas	Guardia — Nivel 1: Centinela
Guardia marina	Soldado — Nivel 1: Recluta
Guerrero de camarilla	Actualmente no existe una profesión oficial para el Guerrero de camarilla, no obstante, puedes tener un Personaje similar usando la profesión Cazador - Nivel 1: Trampero, y cambiando Carisma animal por Movimiento silencioso (Rural).
Hechicero vulgar	Adivino — Nivel 1: Aprendiz de adivino
Iniciado	Sacerdote — Nivel 1: Iniciado
Kossar kislevita	Actualmente no existe una profesión oficial para el Kossar kislevita, no obstante, puedes tener un Personaje similar usando la profesión Soldado — Nivel 1: Recluta, y cambiando Tocar (tambor o pífano) por Hablar idioma (Kislevita).
Ladrón	Ladrón — Nivel 1: Merodeador

Carrera Básica	Entrada más parecida en la 4ª edición
Ladrón de tumbas	Ladrón de tumbas — Nivel 1: Ladrón de cuerpos
Leñador	Aldeano — Nivel 1: Lugareño
Marinero	Marino — Nivel 1: Marinero de tierra
Matatrolls	Matador — Nivel 1: Matatroles
Matón	Pandillero — Nivel 1: Matón
Menestral	Artesano — Nivel 1: Aprendiz de artesano
Mensajero	Mensajero — Nivel 1: Corredor
Mercenario	Soldado — Nivel 1: Recluta
Miembro de séquito	Chalán — Nivel 1: Embaucador
Miliciano	Soldado — Nivel 1: Recluta
Mínero	Mínero — Nivel 1: Prospector
Noble	Noble — Nivel 1: Vástago
Osamentero	Mendigo — Nivel 1: Pobre
Patrulla de caminos	Guarda de caminos — Nivel 1: Peajero
Patrulla fronteriza	Actualmente no existe una profesión oficial para el Patrulla fronteriza, no obstante, puedes tener un Personaje similar usando la profesión Guarda de caminos — Nivel 1: Peajero, y cambiando A distancia (ballesta) por A distancia (Honda).
Peajero	Guarda de caminos — Nivel 1: Peajero
Pescador	Mujer del río — Nivel 1: Bacaladilla
Portador de runas	Mensajero — Nivel 1: Corredor
Rompescudos	Soldado — Nivel 1: Recluta
Saqueador de tumbas	Ladrón de tumbas — Nivel 1: Ladrón de cuerpos
Sicario	Protagonista — Nivel 1: Fanfarrón
Sirviente	Sirviente — Nivel 1: Doméstico
Soldado	Soldado — Nivel 1: Recluta
Vagabundo	Vendedor ambulante — Nivel 1: Vagabundo
Vigilante	Vigilante — Nivel 1: Recluta de la guardia



CONVERSIÓN CARRERAS AVANZADAS 2ª EDICIÓN

Carrera Avanzada	Entrada más parecida en la 4ª edición
Administrador	Sirviente — Nivel 4: Mayordomo
Artesano	Artesano — Nivel 2: Artesano
Asesino	Protagonista — Nivel 4: Asesino
Batidor	Explorador — Nivel 2: Explorador
Caballero	Caballero — Nivel 2: Caballero
Caballero del Círculo Interior	Caballero — Nivel 4: Caballero del Círculo Interior
Campeón judicial	Duelista — Nivel 4: Campeón judicial
Capitán	Soldado — Nivel 4: Oficial
Capitán de barco	Marino — Nivel 4: Capitán de navío
Cazador de brujas	Cazador de brujas — Nivel 2: Cazador de brujas
Cazador fantasma	Actualmente no existe una profesión oficial para el Cazador fantasma, no obstante, puedes tener un Personaje similar usando la profesión Cazador — Nivel 3: Rastreador
Cazavampiros	Actualmente no existe una profesión oficial para el Cazavampiros, no obstante, puedes tener un Personaje similar usando la profesión Cazador de brujas — Nivel 2: Cazador de brujas, y cambiando Sabiduría académica (Brujas) por Sabiduría académica (No muertos).
Charlatán	Charlatán — Nivel 2: Charlatán
Cortesano	Asesor — Nivel 2: Asesor
Demagogo	Alborotador — Nivel 4: Demagogo
Duelista	Duelista — Nivel 2: Duelista
Erudito	Erudito — Nivel 2: Erudito
Espía	Espía — Nivel 2: Espía
Explorador	Explorador — Nivel 4: Expedicionario
Extorsionador	Pandillero — Nivel 2: Pandillero
Flagelante	Flagelante — Nivel 2: Flagelante
Fraile	Monja — Nivel 2: Monja
Galeno	Físico — Nivel 2: Físico
Gran hechicero	Hechicero — Nivel 4: Señor de los hechiceros
Hechicero adepto	Hechicero — Nivel 2: Hechicero
Hechicero maestro	Hechicero — Nivel 3: Maestro hechicero
Heraldo	Emisario — Nivel 2: Emisario
Héroe	Guerrero de foso — Nivel 4: Leyenda de los fosos
Herreruelo	Reitre — Nivel 2: Reitre
Ingeniero	Ingeniero — Nivel 2: Ingeniero
Interrogador	Cazador de brujas — Nivel 1: Interrogador
Jefe de forajidos	Forajido — Nivel 3: Jefe de forajidos
Juglar	Animador — Nivel 3: Trovador
Ladrón de guante blanco	Ladrón — Nivel 4: Ratero
Ladrón experto	Ladrón — Nivel 3: Maestro ladrón
Maestro de gremio	Artesano. — Nivel 4: Maestro del gremio

Carrera Avanzada	Entrada más parecida en la 4ª edición
Matademonios	Matador — Nivel 4: Matademonios
Matagigantes	Matador — Nivel 2: Matagigantes
Mercader	Mercader — Nivel 2: Mercader
Navegante	Práctico — Nivel 4: Maestro piloto, o Marino — Nivel 4: Capitán de navío
Perista	Perista — Nivel 2: Perista
Político	Ciudadano — Nivel 4: Burgomaestre
Posadero	Ciudadano — Nivel 2: Ciudadano
Sacerdote	Sacerdote — Nivel 2: Sacerdote
Sacerdote ungido	Sacerdote — Nivel 1: Iniciado
Salteador de caminos	Forajido — Nivel 2: Forajido
Sargento	Soldado — Nivel 3: Sargento
Segundo de a bordo	Marino — Nivel 3: Contraemaestre
Señor del crimen	Pandillero — Nivel 4: Señor del crimen
Señor noble	Noble — Nivel 4: Señor noble
Sumo sacerdote	Sacerdote — Nivel 3: Sumo Sacerdote
Tirador	Actualmente no existe una profesión oficial para el Tirador, no obstante, puedes tener un Personaje similar usando la profesión Animador - Nivel 2: Animador, y cambiando la habilidad A distancia (Arrojadizas) por A distancia (Arco).
Veterano	Soldado — Nivel 2: Soldado



CONVERSIÓN HABILIDADES Y TALENTOS 1ª EDICIÓN

Habilidad o Talento	Entrada más parecida en la 4ª edición
Acrobacias	Habilidad Actuar (Acrobacias)
Actuar	Habilidad Actuar (Actuar)
Adiestrar animales	Habilidad Adiestrar animales
Adivinación	Habilidad Intuición
Ambidiestro	Talento Ambidiestro
Arma de especialista	Habilidad Cuerpo a cuerpo (Varias) o A distancia (Varias)
Arte	Habilidad Arte (Varias)
Astronomía	Habilidad Sabiduría académica (Astronomía)
Bufonadas	Habilidad Carisma
Cantar	Habilidad Animar (Cantar)
Cantería	Habilidad Oficio (Albañilería)
Carpintería	Habilidad Oficio (Carpintería)
Cartografía	Habilidad Arte (Cartografía)
Caza	Habilidad Supervivencia
Charlatanería	Habilidad Carisma con el Talento Parloteo
Cirugía	Talento Cirugía
Cocina	Habilidad Oficio (Cocinar)
Comedia	Animar (Comedia)
Conciencia de la magia	Habilidad Intuición con el o los talentos Clarividencia y/o Sentir magia
Conducir carro	Habilidad Conducir (Carro)
Construir embarcaciones	Habilidad Oficio (Construir embarcaciones)
Consumir alcohol	Habilidad Consumir alcohol
Contorsionista	Habilidad Actuar (Contorsionismo) con el Talento Contorsionista
Criptografía	Habilidad Lengua secreta (Varias)
Cuidar animales	Habilidad Criar animales
Curar enfermedades	Habilidad Sanar
Curar heridas	Habilidad Sanar
Danza	Habilidad Animar (Danza)
Desarmar	Talento Desarmar
Desfalco	Talento Desfalcar
Detectar trampa	Habilidad Percepción
Disfraz	Habilidad Animar (Disfrazarse) con el Talento Disfraz
Elaborar bebidas	Habilidad Oficio (Elaborar bebidas)
Elaborar drogas	Talento Elaborar
Elaborar objetos mágicos	Actualmente no hay reglas oficiales para fabricar objetos mágicos. Mientras tanto, siéntete libre de utilizar las reglas de Artesanía de la pág. 197.
Elaborar pergaminos	Actualmente no hay reglas oficiales para fabricar pergaminos mágicos. Mientras tanto, siéntete libre de utilizar las reglas de Artesanía de la pág. 197.

Habilidad o Talento	Entrada más parecida en la 4ª edición
Elaborar pociones	Talento Elaborar
Encanto	Habilidad Carisma
Encanto con los animales	Habilidad Carisma animal
Equitación	Habilidad Montar
Equitación acrobática	Talento Equitación acrobática
Escalar	Habilidad Escalar con el Talento Escalador
Escapista	Habilidad Actuar (Contorsionismo) con el Talento Contorsionista
Esconderse (Rural)	Habilidad Movimiento silencioso (Rural)
Esconderse (Urbano)	Habilidad Movimiento silencioso (Urbano)
Esquivar golpe	Habilidad Esquivar
Etiqueta	Talento Etiqueta (Varios)
Forja	Habilidad Oficio (Forja)
Forzar cerraduras	Habilidad Forzar cerraduras
Forzudo	Talento Muy fuerte
Furia asesina	Talento Furia
Golpe poderoso	Talento Golpe poderoso
Golpear para aturdir	Talento Golpe conmocionador
Golpear para herir	Talento Golpe letal
Heráldica	Habilidad Sabiduría académica (Heráldica)
Herbolaria	Habilidad Sabiduría académica (Herbolaria)
Hipnotismo	Habilidad Actuar (Hipnosis)
Historia	Habilidad Sabiduría académica (Historia)
Huida	Talento ¡A correr!
Identificar artefacto mágico	Habilidad Intuición con el Talento Detectar artefacto
Identificar no muerto	Habilidad Sabiduría académica (Nigromancia)
Identificar planta	Habilidad Sabiduría académica (Herbolaria)
Idioma adicional	Habilidad Hablar idioma (Varios)
Idioma arcano	Habilidad Hablar idioma (Varios)
Imitación	Talento Imitador
Ingeniería	Habilidad Oficio (Ingeniería)
Ingenio	Habilidad Carisma
Inmunidad a la enfermedad	Talento Resistencia (Enfermedad)
Inmunidad al veneno	Talento Resistencia (Veneno)
Juego	Habilidad Jugar
Juegos de manos	Habilidad Prestidigitación
Lanzar hechizos	Habilidades Hablar idioma (Varios) y Canalización.

Habilidad o Talento	Entrada más parecida en la 4ª edición
Lectura de labios	Habilidad Percepción con el Talento Leer labios
Leer/Escribir	Talento Leer y escribir
Lenguaje secreto	Habilidades Hablar idioma (Varios)
Leyes	Habilidad Sabiduría académica (Leyes)
Lingüística	Talento Lingüística
Lucha	Habilidad Cuerpo a cuerpo (Lucha)
Maestría Rúnica	Habilidad Sabiduría académica (Runas)
Malabarismo	Habilidad Actuar (Malabares)
Marinería	Habilidad Navegar
Meditación	Habilidad Canalización (Varios)
Mendigar	Habilidad Carisma
Metalurgia	Habilidad Sabiduría académica (Metalurgia)
Mímica	Talento Imitador
Minería	Habilidad Oficio (Minería)
Movimiento silencioso (Rural)	Habilidad Movimiento silencioso (Rural)
Movimiento silencioso (Urbano)	Habilidad Movimiento silencioso (Urbano)
Música	Habilidad Actuar (Varios)
Muy fuerte	Talento Muy fuerte
Muy resistente	Talento Muy resistente
Nadar	Habilidad Nadar
Narración	Habilidad Animar (Narración)
Numismática	Talento (Numismático)
Oído agudo	Talento Sentidos desarrollados (Oído)
Oratoria	Habilidad Carisma con el Talento Orador
Orientación	Talento Orientarse
Payaso	Habilidad Actuar (Payaso)
Pelea callejera	Talento Pelea callejera
Pericia fluvial	Habilidad Sabiduría académica (Ríos)
Pesca	Habilidad Supervivencia con el Talento Pescador
Pies ligeros	Talento Pies ligeros
Poner trampas	Habilidad Poner trampas
Preparar venenos	Habilidad Oficio (Envenenador)
Puntería	Habilidad A distancia (Varios)
Química	Habilidad Sabiduría académica (Química)
Quiromancia	Habilidad Actuar (Quiromancia)
Rastrear	Habilidad Seguir Rastros

Habilidad o Talento	Entrada más parecida en la 4ª edición
Reflejos rápidos	Talento Reflejos rápidos
Regatear	Habilidad Regatear
Remo	Habilidad Remar
Saber de pergaminos	Habilidad Sabiduría académica (Magia)
Saber demoníaco	Habilidad Sabiduría académica (Demonología)
Saber rúnico	Habilidad Sabiduría académica (Runas)
Sastrería	Habilidad Oficio (Sastrería)
Seducción	Habilidad Carisma
Seguir	Habilidad Movimiento silencioso
Sentido mágico	Habilidad Intuición con el o los talentos Clarividencia y/o Sentir magia
Señales secretas	Habilidad Señales secretas (Varios)
Soborno	Habilidad Sobornar
Suerte	Talento Suerte
Talento matemático	Talento Genio aritmético
Tallar gemas	Habilidad Oficio (Tallado de gemas)
Tasar	Habilidad Tasar
Teología	Habilidad Sabiduría académica (Teología)
Tortura	Habilidad Sabiduría académica (Tortura)
Tragafuegos	Habilidad Actuar (Tragafuegos)
Vaciar Bolsas	Habilidad Prestidigitación
Ventriloquía	Habilidad Actuar (Ventriloquía)
Visión excelente	Talento Sentidos desarrollados (Vista)
Visión nocturna	Talento Visión nocturna
Zahori	Habilidad Intuición



CONVERSIÓN HABILIDADES 2ª EDICIÓN

Habilidad	Entrada más parecida en la 4ª edición
Actuar (Varios)	Actuar (Varios)
Adiestrar animales	Adiestrar animales
Buscar	Percepción
Canalización	Canalización (Varios)
Carisma	Carisma
Carisma animal	Carisma animal
Charlatanería	Carisma con el Talento Parloteo
Conducir	Conducir
Consumir alcohol	Consumir alcohol
Cotilleo	Cotilleo
Criar animales	Criar animales
Disfraz	Animar (Actuar) con el Talento Disfraz
Escalar	Escalar con el Talento Escalador
Esconderse	Movimiento silencioso
Esquivar	Esquivar
Forzar cerraduras	Forzar cerraduras
Hablar idioma (Varios)	Hablar idioma (Varios)
Hipnotismo	Actuar (Hipnosis)
Intimidar	Intimidar
Jugar	Jugar
Leer labios	Percepción con el Talento Leer labios
Leer/escribir	Talento Leer/Escribir
Lengua arcana (Varios)	Hablar idioma (Varios)
Lengua secreta (Varios)	Hablar idioma (Varios)
Mando	Mando
Montar	Montar
Movimiento silencioso	Movimiento silencioso
Nadar	Nadar
Navegar	Navegar
Oficio (Varios)	Oficio (Varios)
Orientación	Orientación
Percepción	Percepción
Poner trampas	Poner trampas
Preparar venenos	Oficio (Envenenador)
Prestidigitación	Prestidigitación
Rastrear	Seguir rastros
Regatear	Regatear

Habilidad	Entrada más parecida en la 4ª edición
Remar	Remar
Sabiduría académica (Varios)	Sabiduría académica (Various)
Sabiduría popular (Varios)	Sabiduría académica (Various)
Sanar	Sanar
Seguimiento	Movimiento silencioso
Sentir magia	Habilidad Intuición con el o los talentos Clarividencia y/o Sentir magia
Supervivencia	Supervivencia
Tasar	Tasar
Tortura	Sabiduría académica (Tortura)
Ventriloquía	Actuar (Ventriloquía)



CONVERSIÓN TALENTOS 2ª EDICIÓN

Talento	Entrada más parecida en la 4ª edición
¡A correr!	¡A correr!
Afinidad al Aethyr	Afinidad con el Aethyr
Ambidiestro	Ambidiestro
Amenazador	Amenazador
Armas naturales	Rasgo Arma
Artesanía enana	Como los Enanos poseen un mayor bonificador a su Destreza durante el proceso de creación de Personaje, los efectos de este Talento ya están incluidos de forma efectiva en sus características y puede ignorarse.
Aterrador	Rasgo Terror
Audaz	Denodado
Brioso	Piernas recias
Callejeo	Etiqueta (Criminales)
Certero	Proyectil infalible
Cirugía	Cirugía
Contorsionista	Contorsionista
Cortés	Cortés
Desarmar	Desarmar
Desenvainado rápido	Disparo rápido
Disparo certero	Disparo seguro
Disparo infalible	Disparo infalible
Don de gentes	Orador
Dotes artísticas	Artista
Equitación Acrobática	Equitación acrobática
Errante	Errante
Especialista en armas	Habilidad Cuerpo a cuerpo (Varios) o A distancia (Varios)
Etiqueta	Etiqueta (Varios)
Experto en trampas	Experto en trampas
Frenesí	Furia
Gato callejero	Gato callejero
Genio aritmético	Genio aritmético
Golpe conmocionador	Golpe conmocionador
Golpe letal	Golpe letal
Golpe poderoso	Golpe poderoso
Guerrero nato	Guerrero nato
Hechizos con armadura	El trasfondo de Warhammer se ha desarrollado de forma significativa entre versiones, y el Talento Hechizos con armadura de 2ª edición ya no existe. Sin embargo, puedes conservar este Talento, que permite a tu Personaje ignorar las reglas de Repeler los Vientos de la página 237 si lo prefieres.
Imitador	Imitador

Talento	Entrada más parecida en la 4ª edición
Imperturbable	Decidido
Inquietante	Amenazador
Intelectual	Espabilado
Intrépido	Intrépido (Varios)
Intrigante	Intrigante
Levitación	Rasgo Volar (Distancia)
Lingüística	Lingüística
Lucha	Habilidad Cuerpo a cuerpo (Varios)
Magia menor	Magia arcana (Varios)
Magia oscura	¡Brujo!
Magia pueril	Magia menor
Magia vulgar	Magia arcana (Varios)
Manos rápidas	Manos rápidas
Meditación	Actualmente no hay reglas oficiales para rituales mágicos, lo cual, por ahora, hace inservible el Talento Meditación. Siéntete libre de sustituirlo por avances gratuitos en la habilidad Canalización.
Muy fuerte	Muy fuerte
Muy resistente	Muy resistente
Negociador	Negociador
No muerto	Rasgo No muerto
Odio visceral	Odio visceral (Varios)
Oído aguzado	Sentidos desarrollados (Oído)
Orador experto	Orador maestro
Orientación	Orientarse
Parada veloz	Como WJDR4 no tiene un límite estricto a las acciones defensivas, este talento no sirve a ningún propósito. Si quieres crear un Personaje con una gran habilidad para parar los golpes, considera usar talento Contraataque para permitirte causar daño cuando le atacan, y/o aprender la habilidad Cuerpo a cuerpo (Parada) y usar un arma con la Cualidad Defensiva.
Pelea callejera	Pelea callejera
Pericia subterránea	Rata de túnel
Pies ligeros	Pies ligeros
Pistolero experto	Pistolero experto
Proyectil infalible	Disparo infalible
Puntería	Puntería
Recarga rápida	Recarga rápida
Recio	Recio
Reflejos rápidos	Reflejos rápidos
Resistencia a la enfermedad	Resistencia (Enfermedad)

Talento	Entrada más parecida en la 4ª edición
Resistencia a la magia	Resistencia (Magia)
Resistencia a venenos	Resistencia (Veneno)
Resistencia al Caos	Resistencia (Caos)
Robusto	Fornido
Saber arcano	Magia arcana (Varios)
Saber divino	Invocar (Varios)
Saber oscuro	Magia arcana (Varios) o Magia del caos (Varios)
Sangre fría	Sangre fría
Sentidos desarrollados	Sentidos desarrollados (Varios)
Sexto sentido	Sexto sentido
Suerte	Suerte
Temible	Aterrador
Viajero curtido	Viajero curtido
Visión nocturna	Visión nocturna
Vista excelente	Sentidos desarrollados (Vista)
Volador	Rasgo Volar (Distancia)

