

Animaciones y comandos

/afk	/clap	/flute	/paper	/scratch
/age	/congrats	/goteam	/petname	/shoo
/agree	/cough	/guitar	/pickme	/sigh
/attention	/dance	/health	/point	/sit
/beckon	/deaths	/help	/ponder	/sorry
/beg	/doh	/highfive	/pout	/stand
/boo	/doubletake	/jump	/ready	/taunt
/bored	/drums	/kneel	/roar	/voilin
/bow	/excited	/laugh	/rock	/wave
/bowhead	/fame	/moan	/roll	/yawn
/catchbreath	/fistshake	/namepet	/salute	/yes
/cheer	/flex	/no	/scissors	

Condiciones

	HEMORRAGIA	Las hemorragias causan una degeneración de salud pequeña pero duradera.
	CEGUERA	Cuando te quedes ciego, tus ataques tienen una probabilidad alta de fallar.
	QUEMADURA	Las quemaduras causan una degeneración de salud rápida pero pequeña.
	LISIADURA	Al quedar lisiado, tus movimientos se ralentizarán.
	ATURDIMIENTO	Cuando quedes aturrido, tardarás más en lanzar conjuros y se te podrá interrumpir con facilidad.
	HERIDA GRAVE	Las heridas graves reducen el máximo de salud y la eficacia de las curaciones que recibas.
	ENFERMEDAD	La enfermedad causa una degeneración menor de salud y se propaga fácilmente a las criaturas cercanas.
	ENVENENAMIENTO	El envenenamiento causa una degeneración media de salud. Cuando estés envenenado, la barra de salud se volverá verde.
	DEBILITAMIENTO	El debilitamiento reduce el daño base de tus ataques físicos.

Acciones del teclado

Esc Cerrar diálogo/ cancelar habilidad	F1 Conjunto de armas 1	F2 Conjunto de armas 2	F3 Conjunto de armas 3	F4 Conjunto de armas 4	F5 Abrir bolsa 1	F6 Abrir bolsa 2	F7 Abrir bolsa 3	F8 Abrir bolsa 4	F9 Abrir todas las bolsas	F10	F11 Opciones	F12 Cerrar sesión	
o Ventana del chat	1/! Habilidad 1/ Canal general del chat	2/@ Habilidad 2/ Chat del clan	3/# Habilidad 3/ Chat del equipo	4/\$ Habilidad 4/ Chat de comercio	5/% Habilidad 5/ Chat de la alianza	6 Habilidad 6	7 Habilidad 7	8 Habilidad 8	9	0	'	i	Retroceso Responder
Tab Objetivo siguiente/ anterior	Q Despla- zarse a la izquierda	W Correr	E Despla- zarse a la derecha	R Correr automáti- camente	T Objetivo marcado	Y	U Mapa de la misión	I Inven- tario	O Puntua- ciones	P Grupo	` Objetivo anterior	+ Objetivo siguiente	Intro Chat
Bloq Mayús	A Girara la izquierda	S Retro- ceder	D Girar a la derecha	F Apun- tarse a sí mismo	G Clan	H Facciones y títulos	J	K Habili- dades y atributos	L Registro de misiones	Ñ Apuntar objeto	' Apun- tarse a sí mismo	Ç Objetivo más cercano	
Mayús	\	Z Mirar hacia atrás	X Invertir dirección	C Objetivo más cercano	V Apuntar PNJ	B Presenciar (sólo PvP)	N Amigos	M Mapa- mundi	,	.	/	Mayús	
Control Ver objetivos	Alt Ver otros	Barra espaciadora Acción									Alt	Control Cambio rápido de idioma	

■ Ventanas del menú
■ Apuntar
■ Movimiento
■ Combate

Tipos de habilidades

ATAQUE	Ataque cuerpo a cuerpo o de proyectiles mejorado.
CÁNTICO	Cántico que da fuerza a los aliados de la zona que cumplan determinados requisitos.
ECO	Añade efectos extras a un cántico o grito, normalmente cuando estos acaban.
ENCANTA-MIENTO	Conjuro que causa un estado temporal de protección o mejora (de velocidad, armadura o energía, por ejemplo).
TRANSFORMA-CIÓN	Se trata de un efecto muy poderoso y duradero que cambia el aspecto de tu personaje; sólo lo puedes usar una vez.
GLIFO	Habilidad que mejora el siguiente conjuro que se vaya a lanzar.
CONJURO CON MALEFICIO	Conjuro que causa un efecto negativo durante cierto tiempo (lentitud de movimientos/ataques, degeneración de salud o energía, por ejemplo).
RITUAL DE LA NATURALEZA	Creas un espíritu en la zona que tiene efectos sobre los enemigos y sobre los aliados.
PREPARACIÓN	Habilidad que mejora los ataques durante unos segundos.
GRITO	Frase inspiradora que os afecta positivamente a ti y a tus aliados (o que afecta negativamente a los enemigos cercanos).
SELLO	Esta habilidad no consume energía.
CONJURO	Habilidad con efecto instantáneo de daño, curación, o pérdida o ganancia de energía.
ACTITUD	Postura que proporciona ventaja en el combate mediante la protección contra ataques o la mejora de capacidades ofensivas.
TRAMPA	Habilidad que puedes colocar para que el enemigo la active y caiga en ella.
ESPÍRITU	Habilidad que crea un espectro temporal que afecta a todas las criaturas cercanas.

Página oficial de Guild Wars

Entra en es.guildwars.com para estar informado acerca de las estrategias, novedades, estado de la clasificación de clanes, torneos y respuestas a las preguntas más frecuentes. También puedes escribir al servicio de atención al cliente si tienes más preguntas sobre *Guild Wars Nightfall*.





Anatomía de las habilidades

Diagram illustrating the components of a skill tooltip:

- Descripción de la habilidad
- Nombre de la habilidad
- Coste de energía
- Tiempo de lanzamiento
- Tiempo de recarga
- Tipo de habilidad
- Atributo

Example skill tooltip:

Tornado místico 100 1/4 120

Conjuro. Por cada encantamiento que tengas, un enemigo de la zona recibirá 30 de daño de frío (no podrás golpearlo más de una vez). (Atrib.: Plegarias de viento)

Alcance

Diagram illustrating the range of a skill:

- Zona de peligro (como aparece en el centro del radar)
- Adyacente
- Cercano
- En la zona
- Alcance del oído