

Emoticon- und Spielbefehle

/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	

Zustände

 BLUTUNG	Blutungen führen zu einer lange anhaltenden aber kleinen Lebenspunktdegeneration.
 BLINDHEIT	Wenn Ihr geblendet werdet, ist die Wahrscheinlichkeit, dass Eure Angriffe ihr Ziel verfehlen, sehr hoch.
 BRENNEN	Brennen verursacht eine kurzfristige, aber schnelle Lebenspunktdegeneration.
 VERKRÜPPELUNG	Wenn Ihr verkrüppelt seid, sind Eure Bewegungen verlangsamt.
 BENOMMENHEIT	Wenn Ihr benommen seid, ist Eure Wirkgeschwindigkeit verlangsamt und Eure Zauber können leicht unterbrochen werden.
 TIEFE WUNDE	Eine Tiefe Wunde reduziert Eure maximalen Lebenspunkte und die Wirksamkeit der auf Euch gerichteten Heilungen.
 KRANKHEIT	Krankheit verursacht eine leichte Lebenspunktdegeneration und breitet sich leicht auf Kreaturen in der Nähe aus.
 GIFT	Gift verursacht eine mittelstarke Lebenspunktdegeneration. Wenn Ihr vergiftet seid, wird Euer Lebenspunktebalken grün.
 SCHWÄCHE	Schwäche reduziert den Basisschaden Eurer physischen Angriffe.

Tastaturbefehle

■ Menüelemente & Fenster ■ Bewegung
■ Zielen ■ Kampf

Esc Dialog schließen/ Fertigkeit wider- rufen	F1 Waffen- platz 1	F2 Waffen- platz 2	F3 Waffen- platz 3	F4 Waffen- platz 4	F5 Tasche 1 öffnen	F6 Tasche 2 öffnen	F7 Tasche 3 öffnen	F8 Tasche 4 öffnen	F9 Alle Taschen öffnen	F10	F11 Optionen	F12 Aus- loggen		
^ Chat- Fenster	1/! Fertigkeit 1/Globaler Chat	2/" Fertigkeit 2/Gilden- Chat	3/\$ Fertigkeit 3/Gruppen- Chat	4/\$ Fertigkeit 4/Handel- Chat	5/% Fertigkeit 5/Bündnis- Chat	6 Fertigkeit 6	7 Fertigkeit 7	8 Fertigkeit 8	9	0	ß	=	Rücktaste Antworten	
Tab Nächst./ Vorherig. auswählen	Q Seitlich nach links	W Vor- wärts	E Seitlich nach rechts	R Auto- matisch Rennen	T Ausge- rufenes Ziel	Z	U Missions- karte	I Inventar	O Punkte- tabelle	P Gruppe	Ü Vorherig. aus- wählen	+ Nächst. aus- wählen	Eingab- taste Chat	
Umschalt- taste	A Nach links	S Rück- wärts	D Nach rechts	F Selbst aus- wählen	G Gilde	H Beloh- nungen & Titel	J	K Fertigk. & Attribute	L Quest- Log	Ö Gegenst. aus- wählen	Ä Selbst aus- wählen	# Nächst- befindl. Ziel		
Feststell- taste	<	Y Nach hinten sehen	X Richtung umkehren	C Nächst- befindl. Ziel	V NSC aus- wählen	B Beob- achten (nur PvP)	N Freunde	M Welt- karte	,	.	-	Feststell- taste		
STRG Ziele anzeigen	Alt Andere anzeigen	Leertaste Standardaktion					Alt Gr	STRG Sprachwahl						

Die Guild Wars-Website

Auf de.guildwars.com findet Ihr aktuelle Strategien, informative Artikel zu Gameplay, der Gilden-Rangliste, Turniernachrichten und Antworten auf häufig gestellte Fragen. Falls Ihr weitere Fragen zu *Guild Wars Nightfall* habt, setzt Euch doch mit unserem Support-Team in Verbindung.



Fertigkeitsarten

ANGRIFF	Ein gesteigerter Nahkampf- oder Geschossangriff.
ANFEUERUNGS- RUF	Ein Anfeuerungsruf verleiht Verbündeten in seinem Wirkungsbereich, die seine Voraussetzungen erfüllen, einen Verstärker („Buff“).
ECHO	Ein Echo fügt einem Anfeuerungsruf oder Schrei eine zusätzliche Wirkung hinzu, normalerweise, nachdem der Anfeuerungsruf oder Schrei endet.
VERZAU- BERUNG	Ein Zauber, der über einen bestimmten Zeitraum eine positive Wirkung hat (z.B. Geschwindigkeit, erhöhte Rüstung, erhöhte Energie).
FORM	Eine Form ist eine mächtige Wirkung mit langer Dauer, die das Erscheinungsbild Eures Charakter verändert. Ihr könnt jeweils nur eine verwenden.
GLYPHE	Eine Fertigkeit, die den nächsten von Euch gewirkten Zauber steigert.
VERHEXUNG	Ein Zauber, der über einen bestimmten Zeitraum eine negative Wirkung hat (z.B. Verringerung der Bewegungs-/Angriffsgeschwindigkeit, Lebenspunkt- oder Energiedegeneration).
NATURRITUAL	Ein Geist, der eine Umgebungsverzauberung abgibt, die Freunde und Gegner gleichermaßen betrifft.
VORBEREITUNG	Eine Fertigkeit, die Eure Angriffe in den nächsten paar Sekunden steigert.
SCHREI	Eine motivierende Formel, die Euch und Verbündeten in der Nähe hilft oder alle in der Nähe befindlichen Feinde behindert.
SIEGEL	Eine Fertigkeit, deren Anwendung keine Energie kostet.
ZAUBER	Eine Fertigkeit, die zu einer einmaligen Wirkung führt, beispielsweise Schaden, Heilung, Energieverlust oder Energiegewinn.
HALTUNG	Eine Stellung, die im Kampf einen Vorteil liefert, entweder weil sie gegen Angriffe schützt oder weil sie Eure Angriffsfähigkeiten verbessert.
FALLE	Eine Falle, die Ihr stellt, damit sie von Eurem Feind ausgelöst wird.
GEIST	Eine Fertigkeit, die vorübergehend eine gespensterhafte Inkarnation erzeugt, die kurzfristig auf Feinde und Verbündete in der Umgebung wirkt.



Anatomie einer Fertigkeit

