

PvP Masterclass

# Ultimate Modding & Teambuilding Guide

Version 1.1

DEADSH07

September 7, 2019

# Contents

<b>1</b>	<b>Bevezetés, Megjegyzések</b>	<b>4</b>
1.1	Disclaimer . . . . .	4
1.2	Jelölések jegyzéke . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Change Log</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Darth Revan</b>	<b>6</b>
3.1	Mod Guide . . . . .	6
3.2	Team Synergy & Strategy . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Separatist (GG Droid)</b>	<b>7</b>
4.1	Mod Guide . . . . .	7
4.2	Team Synergy & Strategy . . . . .	7
<b>5</b>	<b>Jedi Knight Revan</b>	<b>8</b>
5.1	Mod Guide . . . . .	8
5.2	Team Synergy & Strategy . . . . .	8
<b>6</b>	<b>Galactic Republic</b>	<b>9</b>
6.1	Mod Guide . . . . .	9
6.2	Team Synergy & Strategy . . . . .	9
<b>7</b>	<b>Geonosians</b>	<b>10</b>

7.1	Mod Guide . . . . .	10
7.2	Team Synergy & Strategy . . . . .	10
<b>8</b>	<b>Shaak Ti 501st</b>	<b>11</b>
8.1	Mod Guide . . . . .	11
8.2	Team Synergy & Strategy . . . . .	11
<b>9</b>	<b>Sith Triumvirate</b>	<b>12</b>
9.1	Mod Guide . . . . .	12
9.2	Team Synergy & Strategy . . . . .	12
<b>10</b>	<b>Rebel (CLS)</b>	<b>13</b>
10.1	Mod Guide . . . . .	13
10.2	Team Synergy & Strategy . . . . .	13
<b>11</b>	<b>Nightsister</b>	<b>14</b>
11.1	Mod Guide . . . . .	14
11.2	Team Synergy & Strategy . . . . .	14
<b>12</b>	<b>Resistance (JTR)</b>	<b>15</b>
12.1	Mod Guide . . . . .	15
12.2	Team Synergy & Strategy . . . . .	15
<b>13</b>	<b>Bounty Hunter</b>	<b>16</b>
13.1	Mod Guide . . . . .	16
13.2	Team Synergy & Strategy . . . . .	16
<b>14</b>	<b>Empire</b>	<b>17</b>
14.1	Mod Guide . . . . .	17
14.2	Team Synergy & Strategy . . . . .	17

<b>15 First Order</b>	<b>18</b>
15.1 Mod Guide . . . . .	18
15.2 Team Synergy & Strategy . . . . .	18
<b>16 Scoundrel</b>	<b>19</b>
16.1 Mod Guide . . . . .	19
16.2 Team Synergy & Strategy . . . . .	19
<b>17 Old Republic</b>	<b>20</b>
17.1 Mod Guide . . . . .	20
17.2 Team Synergy & Strategy . . . . .	20
<b>18 Imperial Trooper</b>	<b>21</b>
18.1 Mod Guide . . . . .	21
18.2 Team Synergy & Strategy . . . . .	21
<b>19 Ewok</b>	<b>22</b>
19.1 Mod Guide . . . . .	22
19.2 Team Synergy & Strategy . . . . .	22
<b>20 Utility Karakterek</b>	<b>23</b>
20.1 Mod Guide . . . . .	23
20.2 Team Synergy & Strategy . . . . .	23
<b>21 Utószó, Disclaimer</b>	<b>24</b>

# Bevezetés, Megjegyzések

## 1.1 Disclaimer

Ez a dokument egy egyszerű, de ugyanakkor mégis átfogó képet igyekszik adni az egyes csapatok modolásáról, TW-re és GA-ra. Egy adott karakter megfelelő modolása a kulcs a sikeres Player vs Player játékmódokban. Ugyan jobb modokkal rendelkező ezt a sikerességet megkönnyíti, de ugyan akkor nem helyettesíti semmilyen mértékben a helyes modolást. Avagy... a speed sokat segít, de messze nem minden.

Nyilvánvalóan minden szituációra nem lehet egyetlen megoldás a tökéletes, ez sem az. Ez a guide egy általánosított képet próbál adni, és helyenként teljesíthetetlen elvárásokat állíthat, ugyanis mint már említésre került, nem rendelkezik mindenki ugyan olyan minőségű és mennyiségű modokkal.

A felsorolt csapatok és a hozzájuk rendelt karakterek csak a legáltalánosabb összeállításokat reprezentálják, nem helyettesítik a szükséges stratégiát vagy az esetleges extra karakterek szükségességét.

**Ez a dokumentum belső MAW dokumentumokon és bizalmasan kezelendő információkon alapul. Korlátozott, belső használatra, terjesztés csak előzetes engedéllyel.**

©DEADSH07 2019. augusztus

## 1.2 Jelölések jegyzéke

CC	Critical Chance
CD	Critical Damage
HP	Helath
H/P	Ekvivalens HP, HP+Protection együtt
Prot	Protection
Sp	Speed
Top Sp	Legjobb Speed

# Change Log

Changes from revision 1.0:

- Sith Marauder modding canged to state of the art
- Geonosian Soldier modding updated

# Darth Revan

## 3.1 Mod Guide

Egység	Modset	Háromszög	Kereszt	Kör	Megjegyzés	Célok
<b>Darth Revan</b>	Speed	Top Sp	Top Sp	P>H	-	Sp 330+ H/P 80k
<b>BSF</b>	Speed	Top Sp	Top Sp	P>H	-	Sp 310+
<b>Darth Malak</b>	HP x 3 Tenacity x 3	Prot	Prot	P>H	-	Sp 300+ H/P 150k
<b>HK-47</b>	Offense+CC	CD/CC	Offense	P>H	-	Sp 220+ Offense 5000+
<b>Marauder</b>	Offense/ CD+HP	Prot	Prot	Prot	Prot nyíl	Sp 240+, H/P 110k+ Offense 4000+

## 3.2 Team Synergy & Strategy

Kétség sem fér hozzá, a DR teamek jelenleg a legerősebb teamek a játékban.

A csapat összeállításánál és modolásánál így igazából amire figyelni kell az az, hogy a nem mirror countereket a lehetőségekhez mérten legjobban eliminálni tudjuk.

Ennek érdekében érdemes HK CC-jét annyira felnyomni, amennyire csak lehet, ugyanis ez nagyban hozzá tud járulni egy sikeres védekező csapathoz, hiszen az Assassination Protocol gyakorlatilag critical hit esetén insta kill.

# Separatist (GG Droid)

## 4.1 Mod Guide

Egység	Modset	Háromszög	Kereszt	Kör	Megjegyzés	Célok
<b>GG</b>	HP x 3	CD	HP	HP	6E HP modok	Sp 220+ HP 100k+
<b>B1</b>	Speed+ Potency	Offense	Offense	Top Sp/ Potency	Nincs crit, H/P nem számít	Sp 290+
<b>B2</b>	Tenacity x 3	Prot	Potency	Prot	Crit Avoidance Nyíl	Potency 100%+ Tenacity 100%+
<b>IG-100</b>	Defense+HP	Prot	Prot	Prot	-	Sp 200+ H/P 150k+
<b>Nute</b>	Speed+HP	H/P	H/P	P>H	-	Sp 290+
<b>Wat</b>	Speed+HP	H/P	H/P	Prot	-	Sp 290+

## 4.2 Team Synergy & Strategy

A G13-as korszakban a GG droid/separatist team egyértelműen a második erőnek lépett elő védelem tekintetében. A csapat legfontosabb láncszeme és motorja B2, ő az, aki ha túl tud élni elég ideig, szinte akármilyen ellenfél ellen van esélye sikeresen védekezni.

Wat Tambor illetve Nute Gunray két egészen különböző countereket provokáló utolsó láncszem a csapatba. Egy gyors Wat/Nute illetve egy gyors B1 droiddal a GG team egy félelmetes ellenfél.



# Jedi Knight Revan

## 5.1 Mod Guide

Egység	Modset	Háromszög	Kereszt	Kör	Megjegyzés	Célok
<b>JKR</b>	Speed	CD/Top Sp	Offense/Top Sp	P>H	-	Sp: képlet H/P 70k
<b>Bastila</b>	Speed	Top Sp	Top Sp	P>H	-	Sp 285+
<b>Jolee</b>	Tenacity x 3	Tenacity	Prot	P>H	CritAvoidance Nyíl	Sp 210+ Tenacity 140%+
<b>JKA</b>	CD+CC	CD	Offense	P>H	-	Sp: képlet Offense 5000+
<b>Hoda</b>	Speed	H/P	H/P	P>H	-	JKR-1

## 5.2 Team Synergy & Strategy

A fent leírt JKR team a jelenlegi legbiztosabb DR counter a játékban. Anakinnal felállva gyakorlatilag elkerülhetetlen az, hogy legalább 3 karakter a Sith Empire teamből ne haljon meg a csata végére.

A sebességek kiszámításához szükséges képletek:

Legyőzhető leggyorsabb DR team:

$$Baseline = \frac{(Bastila + 40)}{0.95} - 1 \quad (5.1)$$

JKR Speed:

$$JKR = Baseline - 39 \quad (5.2)$$

Anakin Speed

$$Anakin = ((JKR + 40) * 0.89) - 40 \quad (5.3)$$

Gameplay és magyarázat

# Galactic Republic

## 6.1 Mod Guide

Egység	Modset	Háromszög	Kereszt	Kör	Megjegyzés	Célok
<b>Padmé</b>	HP x 3	HP	HP	HP	-	Sp 290+ HP 60k+
<b>GK</b>	HP x 3	H>P	H>P	H>P	-	250+ H/P 100k+
<b>GMY</b>	Offense + CC/HP	CD	Offense	H>P	Minél több offense Leggyorsabb	Sp 290+
<b>Ahsoka</b>	CD + CC/HP	CD	HP	HP	-	Sp 200+
<b>C-3PO</b>	Speed	H/P	Potency	H/P	-	Sp 260+

## 6.2 Team Synergy & Strategy

A Galactic Republic team támadásban rendkívül sokoldalú, gyakorlatilag a legjobb DR teamek kivételével mindent meg lehet velük verni, védekezésben pedig egy rendkívül kellemetlen ellenfél elég kevés igazi counterrel, ráadásul igen nehezen grind-olható.

A GG illetve NS teamek countereléséhez fontos, hogy GMY legyen a csapatban a leggyorsabb karakter, és kezdeni tudjon a foresight+tenacity up kombóval.

# Geonosians

## 7.1 Mod Guide

Egység	Modset	Háromszög	Kereszt	Kör	Megjegyzés	Célok
<b>Brood Alpha</b>	Speed	Top Sp	Top Sp	P>H	-	Sp 290+
<b>Soldier</b>	CC x 3	CD/CC	Offense	P>H	-	Sp 240+ CC 100%+
<b>Spy</b>	CD + CC	CD	Offense	P>H	-	Sp 210+
<b>Sun Fac</b>	Tenacity > HP	Prot	Tenacity	P>H	-	Sp 190+
<b>Poggle</b>	Potency x 3	H/P	Potency	P>H	-	Sp 220+

## 7.2 Team Synergy & Strategy

A geonosian team Brood Alpha érkezésével egy teljesen jelentéktelen teamből egy top PvP csapattá lépett elő. A hive mind és az elképesztő mennyiségű assist miatt a geo csapat rendkívül kevés counterrel rendelkezik, és pár kivétellel a legjobb meta teamek ellen is jó esélyekkel veszi fel a küzdelmet támadásban.

Mivel Brood Alpha adja meg a "kezdő lökést", neki kell leggyorsabbnak lennie, ezután pedig egy 100%+ CC-vel rendelkező Soldier tartja mozgásban a csapatot.

# Shaak Ti 501st

## 8.1 Mod Guide

Egység	Modset	Háromszög	Kereszt	Kör	Megjegyzés	Célok
<b>Shaak Ti</b>	Speed+ Tenacity/HP	H/P	H/P	P>H	-	Sp 300+
<b>Rex</b>	Speed + Tenacity	H/P	Tenacity	P>H		Sp 270+ Tenacity 100%+
<b>Fives</b>	HP/Tenacity	H/P	Tenacity	H>P	-	SP 200+ Tenacity 130%+
<b>Echo</b>	Offense + HP/CC	CD	Offense	P>H	-	Sp 220+
<b>Sergant</b>	CD + CC	CD	Offense	P>H	-	Sp 170+

## 8.2 Team Synergy & Strategy

Az 501-es reworkkel a Shaak Ti klón csapat igazi top teammé lépett elő. Az új zetáknak köszönhetően még gyorsabbak, még inkább képesek regenerálódni illetve a túlélési képességeik is lényegesen jobbak.

A két legfontosabb láncszem a csapatban a leader Shaak Ti, valamint Echo, előbbi a unique-ből adódó counterek miatt, utóbbi pedig a fő damage forrás.

# Sith Triumvirate

## 9.1 Mod Guide

Egység	Modset	Háromszög	Kereszt	Kör	Megjegyzés	Célok
<b>Traya</b>	HP	H/P	H/P	P>H	-	Sp 270+ H/P 120k+
<b>Darth Nihilus</b>	Speed+HP	H>P	H>P	H>P	-	Sp 240+
<b>Darth Sion</b>	Speed+HP	Prot>CD	Prot	Prot	-	Sp 270+ H/P 100k
<b>Sith Trooper</b>	HP/ Defense	Prot	Prot	Prot	-	H/P 110k+

## 9.2 Team Synergy & Strategy

A Sith Triumvirate team lassan kezd leszorulni a kulcs counterek listájáról, azonban még továbbra is a legjobb meta teamek kivételével szinte bármit képesek megverni, még hozzá könnyedén. A korábbi JKR counterre való Traya modulásról érdemes most már visszatérni a megszokottabb, gyorsabb Traya-ra.

A csapat ötödik tagja lehet vagy akármilyen tetszőleges Sith, vagy akár 4 fős csapatként is tökéletesen megállják a helyüket. Egy esetleges GR team countereként ajánlatos Thrawn használata.

# Rebel (CLS)

## 10.1 Mod Guide

Egység	Modset	Háromszög	Kereszt	Kör	Megjegyzés	Célok
<b>CLS</b>	CD + CC	CD	Offense	H/P	Damage > Speed	Sp 270+ Offense 4000+
<b>Han</b>	CD + CC	CD	Offense	H/P	Damage > Speed	Sp 200+ Offense 5000+
<b>Chewie</b>	Offense + CC	CD	Offense	H/P	Damage > Speed	Sp 240+ Offense 5500+
<b>Chirrut</b>	HP x 3	Prot	Prot	P>H	Több H/P mint CLS-nek	Sp 240+
<b>Baze</b>	HP x 3	H/P	H/P	H/P	Akár Prot Nyíl	H/P 110+

## 10.2 Team Synergy & Strategy

A legfontosabb a CLS 3.0 csapatnál az, hogy a guard mindenképp CLS-re kerüljön. Emiatt Chirrut modulása különösen fontos, ha neki nincs elég H/P-ja, akkor rá fog kerülni a guard, ami mindenképp kerülendő.

# Nightsister

## 11.1 Mod Guide

Egység	Modset	Háromszög	Kereszt	Kör	Megjegyzés	Célok
<b>Ventress</b>	CD + HP/ Potency	CD	Offense	HP	Speed annyira nem fontos	Sp 210+ Offense 3500+
<b>Talzin</b>	Offense+ CC	CD/ Offense	Offense/ Potency	HP	-	Sp.Offense 7500+ Sp 240+, Potency 70%+
<b>Daka</b>	Speed+HP/ Potency	HP	Potency	HP	Második leggyorsabb	Sp 280+ Potency 80%+
<b>Zombie</b>	HP x 3	6E HP	6E HP	6E HP	-	Sp 240+ Health 60k
<b>Spirit</b>	Speed+CC	CD	Offense/ Potency	Health	Leggyorsabb	Sp 290+

## 11.2 Team Synergy & Strategy

A Nightsister csapat megfelelően modulva még mindig az egyik legerősebb védekező csapat. Ehhez kulcs, hogy Spirit és Daka legyenek olyan gyorsak amennyire csak lehet, hogy pár Stun-nal az elején lépéselőnybe kerüljön a csapat.

Fontos, hogy védekezéshez mindig AV lead használatos. MT leaddal az AI messze messze nem bánik olyan jól a kicsit speciális mechanikák miatt.

Támadáshoz a csapat kicsit variálható, Spirit hiányában lehet helyette mást is használni, de a teljes potenciál eléréséhez elengedhetetlen a fent említett ötös.

# Resistance (JTR)

## 12.1 Mod Guide

Egység	Modset	Háromszög	Kereszt	Kör	Megjegyzés	Célok
<b>JTR</b>	CD+CC/ Potency	CD	Potency/ Offense	P>H	Potency > Offense	Sp 240+
<b>BB-8</b>	Speed	H/P Top Sp	H/P Top Sp	H/P	-	Sp 290+
<b>R2-D2</b>	Speed+CC	CC/Prot	Potency/ Prot	H/P	CC segít expose-t felrakni	Sp 280+
<b>RT</b>	CD + CC	CD	Offense	P>H	Offense Nyíl	Offense 3500+
<b>Finn</b>	CD + CC	CD	Offense	P>H	-	Sp 190+

## 12.2 Team Synergy & Strategy

Az egyre több erős team megjelenésével a JTR teamek jelentősége egyre kisebb és kisebb, ugyanakkor GA-ra még mindig egy jelentős támadó erőt képviselnek. A két droidot továbbra is érdemes gyorsan tartani, hiszen ők azok, akik a teamet indítják, és BB-8 az, aki mozgásban is tartja őket.

Finn helyettesíthető mással is, de a reworkje után ajánlatos őt használni.



# Bounty Hunter

## 13.1 Mod Guide

Egység	Modset	Háromszög	Kereszt	Kör	Megjegyzés	Célok
<b>Bosk</b>	Speed+ Tenacity	Prot	Tenacity	Prot	-	Sp 290+ Tenacity 100%
<b>Jango</b>	Speed+Potency/ CD+CC	CD	Offense/ Prot	P>H	Lead: speed set Bossk l: CD+CC	Sp 270+ Potency 70%+
<b>Dengar</b>	Speed+CC	H/P/CC	Prot/ Potency	P>H	-	Sp 200+, CC 50%+ Potency 60%+
<b>Boba</b>	CD+CC	CD	Offense	P>H	-	Sp 240+ CC 50%+
<b>Embo</b>	CD+CC	CD	Offense	P>H	-	Sp 220+
<b>Zam</b>	Speed+ Potency	Top Sp	Offense/ Top Sp	P>H	-	Sp 280+

## 13.2 Team Synergy & Strategy

Ennél a csapatnál különösen fontos hogy gyorsak legyenek a kulcs karakterek (Bossk és/vagy Jango) hogy a rettentő olcsó IT countert meg tudják akadályozni.

Mind a két leader életképes, kicsit más ellen erősebbek védekezésben. Az alap kvartett mindig ugyan az, Bossk-Jango-Boba-Dengar. Az ötödik leadertől függően vagy egy ötödik BH, vagy pedig valamilyen utility karakter.

Jango lead alatt érdemes kihasználni azt, hogy Zam amúgy is gyors, és a leadtől még gyorsabb, valamint hogy a bombái nem mennek át tenacity/potency checken. Bossk lead alatt ellenben érdemes Embo-t használni, mivel alapvetően egy sokkal erősebb karakter.

# Empire

## 14.1 Mod Guide

Egység	Modset	Háromszög	Kereszt	Kör	Megjegyzés	Célok
<b>Palpatine</b>	Speed+ Potency	Prot	Prot/ Potency	H/P	Magas Potency	Sp 260+ Potency 90%+
<b>Vader</b>	Speed+ Potency	CD	Potency/ Offense	H/P	Leggyorsabb bónusszal	Sp 270+
<b>Tarkin</b>	Speed+ Potency	Prot/CD	Potency	H/P	-	Sp 250+ Potency 80%+
<b>Shore</b>	HP x 3	H/P	H/P	H/P	-	Sp 200+ H/P 90k+
<b>DT</b>	CD + CC	CD	Offense	H/P	-	Sp 220+

## 14.2 Team Synergy & Strategy

A Palpatine lead empire csapat rendkívül erősen támaszkodik debuffokra, így számukra a potency nagyon fontos. A csapat motorja Vader, akinek fontos, hogy a saber-throw-al elég TM-t adjon a csapatnak a kezdéshez.

Mivel a csapat elsődleges célpontja a NS teamek, és mivel egyre többen kezdik megfelelően gyorsra modolni a lányokat, így fontos, hogy Vader kerüljön olyan közel a 270-es határhoz, amennyire csak lehet, hogy meg tudja előzni a leggyorsabb NS teamet is. Ezen felül fontos, hogy a csapat többi tagja, első sorban Palpatine és Tarkin is 250 felett legyen, hogy biztosítva legyen az, hogy ők is az ellenfél NS team előtt jönnek.

# First Order

## 15.1 Mod Guide

Egység	Modset	Háromszög	Kereszt	Kör	Megjegyzés	Célok
<b>KRU</b>	HP x 3/ HP(2)+Defense	6E HP	6E HP	6E HP	-	Sp 210+ HP 60k+
<b>Kylo</b>	Speed+H/P	CD/HP	Offense/ H/P	H>P	Leggyorsabb	Sp 260+
<b>FOX</b>	CD+HP	CD	HP	HP	-	Sp 170+
<b>FOST</b>	Speed+Tenacity/ Tenacity x 3	H/P	Tenacity	P>H	-	Sp 210+ H/P 70k+ Tenacity 100%+

## 15.2 Team Synergy & Strategy

A jól modolt First Order team hasonlóan a BH-hoz egy elképesztően erős fegyver lehet mind defensen, mind pedig támadásban. A kulcs ahhoz, hogy a csapat hatékony legyen az, hogy kihasználjuk KRU unique-ját, aminek köszönhetően minden sebzés után HP-t nyer vissza. Ha 60k fölé sikerül tornáznunk ezt az értéket, nem megfelelő team napestig üthetné, ugyanis egész egyszerűen csak healelnék sebzés helyett.

Az utolsó hely a teamen flexibilis, akár egy utility karakter, akár egy tetszőleges ötödik FO karakter berakható.

# Scoundrel

## 16.1 Mod Guide

Egység	Modset	Háromszög	Kereszt	Kör	Megjegyzés	Célok
<b>Qi'ra</b>	Speed+CC	CC/Prot	Prot	P>H	-	Sp 240+ CC 60%
<b>Vandor Chewie</b>	HP x 3	HP	HP	HP	Gyors modset Prepared miatt	Sp 220+ HP 40k
<b>L3</b>	HP x 3	Prot	Prot	Prot	-	H/P 120k+

## 16.2 Team Synergy & Strategy

A scoundrel team többi tagja általában a Utility karakterek közül kerül ki, ugyanis se Young Lando, se Young Han nem túlzottan remek az AI irányítása alatt. A csapat L3 tauntján és Vandor Chewie prepared-en történő újraélesztésén alapul, ők ketten a csapat motorjai.

Az egyre több lényegesen erősebb team megjelenésével érdemes elgondolkodni a Scoundrel és Old Republic teamek kombinálásán.

# Old Republic

## 17.1 Mod Guide

Egység	Modset	Háromszög	Kereszt	Kör	Megjegyzés	Célok
<b>Carth</b>	Speed+ Tenacity	Prot/CD	Tenacity	P>H	-	Sp 260+ Tenacity 70%+
<b>Candy</b>	Offense+ Tenacity	CD	Prot/ Tenacity	P>H	-	Sp 210+
<b>Zaalbar</b>	Tenacity x 3	H/P	Tenacity	P>H	Crit Acoidance vagy Prot Nyíl	H/P 120k+ Tenacity 110%+
<b>Mission</b>	CD+CC/ Tenacity	CD	Offense/ Tenacity	P>H	Magas Offense	Sp 230+
<b>Juhani</b>	HP+Tenacity	H/P	H/P/ Tenacity	P>H	-	Sp 200+ H/P 100k

## 17.2 Team Synergy & Strategy

Az Old Republic csapat modolásakor különös figyelmet kell fordítani arra, hogy a team legnagyobb ellensége a daze és a buff immunity Zaalbar-on. Emiatt annyi Tenacity-t kell rájuk tenni kollektíve, amennyit csak lehetséges, ezzel eliminálva szinte minden budget countert.

Az egyre több lényegesen erősebb team megjelenésével érdemes elgondolkodni az Old Republic és Scoundrel teamek kombinálásán.

# Imperial Trooper

## 18.1 Mod Guide

Egység	Modset	Háromszög	Kereszt	Kör	Megjegyzés	Célok
<b>Veers</b>	CD+CC/ Potency	CD	Offense	P>H	-	$Sp = ((Starck + 20) * 0.6) - 20$
<b>Starck</b>	Speed	CD/ Top Sp	Offense/ Top Sp	Top Sp	Leggyorsabb	Sp 290+
<b>Range</b>	CD+CC/ Speed+CC	CD	Offense	P>H	Második leggyorsabb	$Sp = ((Starck + 20) * 0.8) - 20$
<b>Snow</b>	CD+CC	CD	Offense	P>H	Damage elsődleges	$Sp = ((Starck + 20) * 0.6) - 20$

## 18.2 Team Synergy & Strategy

Egy jól működő IT team kulcsa az, hogy a modjaik, pontosabban a sebességük megfelelően legyen finomhangolva. Amennyiben Range Starck-tól 20% TM-t kapva éri el a 100%-ot, a többiek pedig Range-től 20%-ot kapva érik el a 100%-ot maximalizálható a damage, és biztosítható, hogy egy karakter szinte azon nyomban halott legyen és így működjön az IT-úthenger.

Az utolsó helyre Magmatrooper ajánlott, de helyettesíthető bármelyik másik IT-vel is.

# Ewok

## 19.1 Mod Guide

Egység	Modset	Háromszög	Kereszt	Kör	Megjegyzés	Célok
<b>Chirpa</b>	CD+CC	CD	Top Sp	H/P	-	Sp 200
<b>Wicket</b>	CD+CC	CD	Offense	H/P	Magas CC zetával	Sp 220+ CC 70%+
<b>Paploo</b>	Speed+HP	H/P	H/P	H/P	Leggyorsabb unique-al	Sp 230+
<b>Logray</b>	Speed+ Potency	H/P	Potency	H/P	Magas Potency	Sp 210 Potency 100%+
<b>EE</b>	Speed+HP	HP	HP	HP	Heal a max HP függvénye	Sp 220

## 19.2 Team Synergy & Strategy

A kulcs a jó Ewok csapathoz az, hogy Paploo a Unique-jának köszönhetően (+25% Speed) annyira gyors legyen amennyire csak lehetséges, és így el tudja indítani a szinte véget nem érő TM-traint. Fontos a CC az egész csapatton, hiszen Logray minden critical hit után kap 5% TM-t. EE lecserélhető Scout-ra jobb eredményekkel, amennyiben legalább 2-3 zeta van a csapaton.

# Utility Karakterek

## 20.1 Mod Guide

Egység	Modset	Háromszög	Kereszt	Kör	Megjegyzés	Célok
<b>Wampa</b>	CD+ Tenacity	CD	Offense/ Tenacity	P>H	-	Sp 210+ Tenacity 100%
<b>Nest</b>	Tenacity x 3	CD	Tenacity	H>P	Lassú magas Tenacity	Sp 200- Tenacity 130%+
<b>CHS</b>	Speed+HP	HP	HP	H>P	Heal a max HP függvénye	SP 220+
<b>Thrawn</b>	Speed	Top Sp	Top Sp	P>H	-	Sp 300+
<b>Barris</b>	HP x 3	6E HP	6E HP	6E HP	6E HP nyíl	HP 50k+

## 20.2 Team Synergy & Strategy

Ezek a karakterek nem szerves részei egy csapatnak sem, ellenben stratégiai szempontból mégis rendkívül fontosak, és mindenképp javasolt őket az elsők között megfelelően modolni.



# Utószó, Disclaimer

Lezárásként szeretném kijelenteni, hogy a dokumentumban található értékek és javaslatok PvP-re, és 5M+ GP-vel rendelkező accountokra lettek szabva. Emiatt kisebb méretű accounttal természetesen kevesebb, alacsonyabb értékek is elégségesek lehetnek, azonban a garantált hatás elérésének érdekében azok megközelítése erősen ajánlott.

Fontos ugyanakkor kiemelni, hogy önmagában az, ha egy roster jól van modolva nem jelent egyenes utat a sikerhez, de legalább nem szórja az ember azt maga előtt rajzszegekkel, mint egy rosszul modolt account esetén.

**Ez a dokumentum belső MAW dokumentumokon és bizalmasan kezelendő információkon alapul. Korlátozott, belső használatra, terjesztés csak előzetes engedéllyel.**

©DEADSH07 2019. augusztus