

PvP Masterclass

Ultimate Modding & Teambuilding Guide

Initial Public Version 1.0

DEADSH07

August 31, 2019

Contents

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

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

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

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 initial revision:

- Reorganized chapter order based on PvP relevance
- Added chapters: Geonosians and Shaak Ti 501st
- Speed goals adjusted to new G13 gear levels
- JKR squad modified to current best counter
- GR squad modified to regular use
- GG squad modified to accomodate Wat Tambor
- JTR squad modified to regular use

Darth Revan

3.1 Mod Guide

Egység	Modset	Háromszög	Kereszt	Kör	Megjegyzés	Célok
Darth Revan	Speed	Top Sp	Top Sp	P>H	-	Sp 330+ H/P 80k
BSF	Speed	Top Sp	Top Sp	P>H	-	Sp 310+
Darth Malak	HP x 3 Tenacity x 3	Prot	Prot	P>H	-	Sp 300+ H/P 150k
HK-47	Offense+CC	CD/CC	Offense	P>H	-	Sp 220+ Offense 5000+
Marauder	Offense/ CD+HP	CD	Offense	P>H	-	Sp 240+ 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
GG	HP x 3	CD	HP	HP	6E HP modok	Sp 220+ HP 100k+
B1	Speed+ Potency	Offense	Offense	Top Sp/ Potency	Nincs crit, H/P nem számít	Sp 290+
B2	Tenacity x 3	Prot	Potency	Prot	Crit Avoidance Nyíl	Potency 100%+ Tenacity 100%+
IG-100	Defense+HP	Prot	Prot	Prot	-	Sp 200+ H/P 150k+
Nute	Speed+HP	H/P	H/P	P>H	-	Sp 290+
Wat	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
JKR	Speed	CD/Top Sp	Offense/Top Sp	P>H	-	Sp: képlet H/P 70k
Bastila	Speed	Top Sp	Top Sp	P>H	-	Sp 285+
Jolee	Tenacity x 3	Tenacity	Prot	P>H	CritAvoidance Nyíl	Sp 210+ Tenacity 140%+
JKA	CD+CC	CD	Offense	P>H	-	Sp: képlet Offense 5000+
Hoda	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
Padmé	HP x 3	HP	HP	HP	-	Sp 290+ HP 60k+
GK	HP x 3	H>P	H>P	H>P	-	250+ H/P 100k+
GMY	Offense + CC/HP	CD	Offense	H>P	Minél több offense Leggyorsabb	Sp 290+
Ahsoka	CD + CC/HP	CD	HP	HP	-	Sp 200+
C-3PO	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
Brood Alpha	Speed	Top Sp	Top Sp	P>H	-	Sp 290+
Soldier	CD + CC	CD	Offense	P>H	-	Sp 240+ CC 100%+
Spy	CD + CC	CD	Offense	P>H	-	Sp 210+
Sun Fac	Tenacity > HP	Prot	Tenacity	P>H	-	Sp 190+
Poggle	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
Shaak Ti	Speed+ Tenacity/HP	H/P	H/P	P>H	-	Sp 300+
Rex	Speed + Tenacity	H/P	Tenacity	P>H		Sp 270+ Tenacity 100%+
Fives	HP/Tenacity	H/P	Tenacity	H>P	-	SP 200+ Tenacity 130%+
Echo	Offense + HP/CC	CD	Offense	P>H	-	Sp 220+
Sergant	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
Traya	HP	H/P	H/P	P>H	-	Sp 270+ H/P 120k+
Darth Nihilus	Speed+HP	H>P	H>P	H>P	-	Sp 240+
Darth Sion	Speed+HP	Prot>CD	Prot	Prot	-	Sp 270+ H/P 100k
Sith Trooper	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
CLS	CD + CC	CD	Offense	H/P	Damage > Speed	Sp 270+ Offense 4000+
Han	CD + CC	CD	Offense	H/P	Damage > Speed	Sp 200+ Offense 5000+
Chewie	Offense + CC	CD	Offense	H/P	Damage > Speed	Sp 240+ Offense 5500+
Chirrut	HP x 3	Prot	Prot	P>H	Több H/P mint CLS-nek	Sp 240+
Baze	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
Ventress	CD + HP/ Potency	CD	Offense	HP	Speed annyira nem fontos	Sp 210+ Offense 3500+
Talzin	Offense+ CC	CD/ Offense	Offense/ Potency	HP	-	Sp.Offense 7500+ Sp 240+, Potency 70%+
Daka	Speed+HP/ Potency	HP	Potency	HP	Második leggyorsabb	Sp 280+ Potency 80%+
Zombie	HP x 3	6E HP	6E HP	6E HP	-	Sp 240+ Health 60k
Spirit	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
JTR	CD+CC/ Potency	CD	Potency/ Offense	P>H	Potency > Offense	Sp 240+
BB-8	Speed	H/P Top Sp	H/P Top Sp	H/P	-	Sp 290+
R2-D2	Speed+CC	CC/Prot	Potency/ Prot	H/P	CC segít expose-t felrakni	Sp 280+
RT	CD + CC	CD	Offense	P>H	Offense Nyíl	Offense 3500+
Finn	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
Bosk	Speed+ Tenacity	Prot	Tenacity	Prot	-	Sp 290+ Tenacity 100%
Jango	Speed+Potency/ CD+CC	CD	Offense/ Prot	P>H	Lead: speed set Bossk l: CD+CC	Sp 270+ Potency 70%+
Dengar	Speed+CC	H/P/CC	Prot/ Potency	P>H	-	Sp 200+, CC 50%+ Potency 60%+
Boba	CD+CC	CD	Offense	P>H	-	Sp 240+ CC 50%+
Embo	CD+CC	CD	Offense	P>H	-	Sp 220+
Zam	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
Palpatine	Speed+ Potency	Prot	Prot/ Potency	H/P	Magas Potency	Sp 260+ Potency 90%+
Vader	Speed+ Potency	CD	Potency/ Offense	H/P	Leggyorsabb bónusszal	Sp 270+
Tarkin	Speed+ Potency	Prot/CD	Potency	H/P	-	Sp 250+ Potency 80%+
Shore	HP x 3	H/P	H/P	H/P	-	Sp 200+ H/P 90k+
DT	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
KRU	HP x 3/ HP(2)+Defense	6E HP	6E HP	6E HP	-	Sp 210+ HP 60k+
Kylo	Speed+H/P	CD/HP	Offense/ H/P	H>P	Leggyorsabb	Sp 260+
FOX	CD+HP	CD	HP	HP	-	Sp 170+
FOST	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
Qi'ra	Speed+CC	CC/Prot	Prot	P>H	-	Sp 240+ CC 60%
Vandor Chewie	HP x 3	HP	HP	HP	Gyors modset Prepared miatt	Sp 220+ HP 40k
L3	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
Carth	Speed+ Tenacity	Prot/CD	Tenacity	P>H	-	Sp 260+ Tenacity 70%+
Candy	Offense+ Tenacity	CD	Prot/ Tenacity	P>H	-	Sp 210+
Zaalbar	Tenacity x 3	H/P	Tenacity	P>H	Crit Acoidance vagy Prot Nyíl	H/P 120k+ Tenacity 110%+
Mission	CD+CC/ Tenacity	CD	Offense/ Tenacity	P>H	Magas Offense	Sp 230+
Juhani	HP+Tenacity	H/P	H/P/ Tenacity	P>H	-	Sp 200+ H/P 100k

17.2 Team Synergy & Strategy

Az Old Republic csapat modulásakor 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
Veers	CD+CC/ Potency	CD	Offense	P>H	-	$Sp = ((Starck + 20) * 0.6) - 20$
Starck	Speed	CD/ Top Sp	Offense/ Top Sp	Top Sp	Leggyorsabb	Sp 290+
Range	CD+CC/ Speed+CC	CD	Offense	P>H	Második leggyorsabb	$Sp = ((Starck + 20) * 0.8) - 20$
Snow	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
Chirpa	CD+CC	CD	Top Sp	H/P	-	Sp 200
Wicket	CD+CC	CD	Offense	H/P	Magas CC zetával	Sp 220+ CC 70%+
Paploo	Speed+HP	H/P	H/P	H/P	Leggyorsabb unique-al	Sp 230+
Logray	Speed+ Potency	H/P	Potency	H/P	Magas Potency	Sp 210 Potency 100%+
EE	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 csapatton.

Utility Karakterek

20.1 Mod Guide

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