
Master Document Gundam

Clément TASSA

28 juillet 2025



TABLE DES MATIÈRES

I	Théorie	2
II	GD01 : Newtype Rising	3
1	Red Green Zeon	4
1.1	Char Aznable :	5
2	Commentaires pertinents du discord	6
2.1	Suren 27 07 2025 : Bleu Blanc	6
3	Tournois Stats :	8
3.1	Eagle nest Tournament 24 Juillet	8
3.2	Environment deck ranking	10
III	GD02	11
4	Review :	12
4.1	ST06 : New Clan	12

Première partie

Théorie

Deuxième partie

GD01 : Newtype Rising

CHAPITRE

1

RED GREEN ZEON

La combinaison Rouge/Verte est probablement la combinaison la plus agressive sur ce set. Ces 2 couleurs n'ont pas accès au mot clé blocker ce qui limite notre interaction durant le tour adverse aux commandes.

Section 1.1

Char Aznable :

L'engine principale est l'engine verte basée autour de Char Aznable :



Arrivé au niveau 4 Gelgoog permet de recycler notre Char Aznable en se linkant automatiquement pour taper directement à 6 imbloquable.

Ppour récupérer notre pilot il nous faut avoir des unités qui se linke avec au niveau 3, ce sont justement les Char Zaku II ::



Ces deux units nous offre un bénéfice en plus lorsqu'elle est gérée pour mettre notre char Aznable au cimetière. L'un tutorisera un Zéon, l'autre laissera un token derrière lui.

L'enjeu est le suivant : On développe des petits bodys sur le niveau 1 et 2. Notre niveau 3 pète la base sur le niveau 3 et nos petits les shields adverses. Sur 4 on tire parti de notre level 3 pur faire de la valeur et on redéveloppe des petits. On a alors accès Gelgoog pur refaire une salve sur la vie adversaire avec nos petits.

CHAPITRE

2

COMMENTAIRES PERTINENTS DU DISCORD

Section 2.1

Suren 27 07 2025 : Bleu Blanc

Je me suis monté un deck blanc/bleu avec 2 Unicorn et 3 Destroy. J'ai voulu faire quelques tests également, en mettant des unités tanky, donc le Gundam Repair 2, Delta + et Gun Cannon, à jouer notamment avec Sayla ou Amuro. Côté blanc, c'était le classique Lfrith, Zowort, Aile Strike, Perfect Strike, Freedom (la base des decks qui utilisent du blanc). Kira évidemment pour rendre le tout encore plus fumé.

Résultat, j'ai roulé sur les 5 decks que j'ai affrontés. Mais ce qui était intéressant, c'est le match contre un blanc rouge que j'ai fait. On s'est retrouvé dans une situation HYPER chiante où on plaçait tous les deux masse de blockers, et où on savait qu'on avait 0 intérêt à attaquer, parce que le premier qui attaquait se faisait trade par une unité plus faible qui bloquait de la bonne façon. Donc on posait. Et on attendait. Dans une telle configuration, il n'y a que 3 moyens de s'en sortir : 1/ Tu ping 2/ Tu buffs toutes tes unités pour une grosse offensive, si bien que l'autre ne peut pas block 3/ Tu rest et tu choisis qui attaquer, et qui ne peut plus bloquer

La 1, c'est franchement pas évident, car quand les blockers en face ont 4HP ou plus, tu es obligé de sacrifier au moins 2 cartes, donc tu es perdant. Le ping permettra surtout d'obtenir un trade à partir d'une unité plus faible. La 2, c'est viable justement avec les unités qui ont au moins 4 en ATK (pas pour rien que le Rezel est très joué), avec par exemple un Gundam pour buff tout le monde, ou des bases qui permettent de choisir 1 unité. - Mais le plus efficace, et de loin, c'est de rest. L'idée classique, c'est poser Amuro par exemple sur le Gundam, ça devient un 5/5 Repair 2, 6/5 durant son tour, et d'attaquer on va dire la base ennemie, ou un ennemi déjà rest qui est dangereux. Tu as 5HP, donc tout bloquer avec 5AP ou plus est une menace (imaginons un Perfect Strike avec un pilote). Tu dois donc, avant d'attaquer, rest le bloquer qui a 5AP ou plus. Et là, l'ennemi sera obligé de bloquer avec une unité qui ne peut pas t'achever. Donc tu neutralises un blocker sans perdre d'unité (et le repair fonctionnera à plein régime), et tu peux ensuite attaquer avec une autre unité (un 4/3 comme le Rezel par exemple, qui passera à 5/3 grâce au Gundam) celui que tu as rest juste avant pour éliminer 2 blockers d'un coup, et gagner l'avantage. A côté de ça, ton adversaire qui nest pas bleu, sera obligé de suivre les règles que tu lui imposeras. Si veut achever ton Gundam avant qu'il ne se regen complètement, bloque avec un autre bloqueur, et ce sera bon pour toi.

C'est pour ça que le bleu/blanc est super fort. C'est le seul deck qui peut gérer de façon optimale sa propre couleur, car grâce au bleu, il peut neutraliser les blockers en face. Si Amuro est omniprésent, c'est pour ça. Et si beaucoup de bleu/blanc ont 2-3 Unicorn Destroy, c'est pour ça : tu attaques, mais tu choisis qui ne te bloque pas en le restant, pour ensuite le neutraliser avec une autre unité, pendant que tu fais ce que tu veux. C'est très très fort.

Mais c'est aussi pour ça qu'on en veut rarement 4 : l'Unicorn nest pas le seul à pouvoir rest. C'est un moyen comme un autre. Si nest pas là, Amuro pourra toujours faire la même chose.

Donc lorsque vous construisez un deck, vous devez TOUJOURS vous poser cette question : est-ce que je peux

gérer le Zowort/Lfrith à bas niveau, puis l'Aile Strike et le Freedom en mid/end game ? Et est-ce que je peux le faire de façon stable, sans parier sur 2-3 cartes de mon deck ?

Le problème de l'Aerial Build, c'est qu'il permet certes de gagner une carte en terme d'avantage, mais tu perds littéralement un tour pour faire ça, alors que l'Aerial n'apportera rien pour briser la défense adverse, si ce n'est des stats pas dégueu. Mais en end game, tu ne peux pas te permettre de perdre de tour. Surtout quand la carte que tu vas récupérer, c'est une command qui ne te permettra toujours pas de sauver ta game : des cartes draw 90% du temps. En soi c'est très bien hein. Mais le problème, c'est qu'ajouter l'Aerial et Suletta par exemple, c'est sacrifier quoi 6 cartes ? Qui au final ne te permettront pas de répondre à la menace blocker, mais juste de façon générale. Donc la question, c'est est-ce que tu peux construire suffisamment de réponses à cette menace tout en jouant l'Aerial ? Sachant que jouer un archetype différent, c'est prendre un risque supplémentaire en terme d'équilibre. Je parlais de Sayla et de Gun Cannon ou Delta +, mais la raison pour laquelle je les ai mis, c'est qu'ils partagent également le trait d'Amuro. Je peux donc link très facilement, et limiter au maximum une situation désavantageuse, en créant une carte très forte (Amuro sur le Gun Cannon, c'est un 4/4 Repair 1 et linked en plus, ça met une grosse pression dès le tour 3. Sayla c'est 3/4 Repair 2, également linked).

Pour l'Unicorn R, c'est très fort, mais aussi très conditionnel. Soyons honnête, le Unicorn seul, il est nul en soi. 4/3 pour ce coût, c'est nul. Il a littéralement 2 lvl de retard. Et même si le combo est très fort avec le Destroy, ça oblige à avoir Banagher et 2 Unicorn en même temps, ce qui n'est pas donné du tout. Avec 0 synergie pour les autres pilotes. C'est un combo génial quand tu as de la chance, mais par contre si tu es malchanceux, il peut te pourrir complètement ta main. C'est pour ça qu'on voit beaucoup de decks (notamment japonais) avec juste du Destroy, ou genre un Unicorn R : ce que tu veux, c'est la grosse unité qui reste les blockers pour contrer la meta, pas le mega combo qui te fait gagner une game qui était déjà bien partie.

CHAPITRE

3

TOURNOIS STATS :

Section 3.1

Eagle nest Tournament 24 Juillet

Page du Tournoi

— WB
— WB
— WB
— WG
— WB
— WB
— WG
— WB
— RG
— WB
— RG
— WR
— GW
— RB
— WG
— WB
— RG
— WG
— BG
— RB
— WB
— WB
— RG
— WB
— WG

- WB
- WG
- RG

Section 3.2

Environment deck ranking

Selon gcg-db

Troisième partie

GD02

CHAPITRE

4

REVIEW :

Section 4.1

ST06 : New Clan



Le scry 1 me semble assez anecdotique sur le pilot et ca ne marche qu'en link.

Avoir Breach 1 sur une link unit est appréciable et le fait qu'il puisse booster 2 autre units est important, mais le fait qu'il doit attaquer avant fait que son breach 1 a moins d'impact car pas suffisant pour casser une base dans la plupart des cas.