

---

# Master Document Gundam

---

Clément TASSA

26 juillet 2025



# TABLE DES MATIÈRES

<b>I</b>	<b>Théorie</b>	<b>2</b>
<b>II</b>	<b>GD01 : Newtype Rising</b>	<b>3</b>
<b>1</b>	<b>Red Green Zeon</b>	<b>4</b>
1.1	Char Aznable : . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Eagle nest Tournament 24 Juillet</b>	<b>6</b>
2.1	Répartition : . . . . .	7
<b>III</b>	<b>GD02</b>	<b>8</b>
<b>3</b>	<b>Review :</b>	<b>9</b>
3.1	ST06 : New Clan . . . . .	9

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

# EAGLE NEST TOURNAMENT 24 JUILLET

Page du Tournoi

Section 2.1	Répartition :
-------------	---------------

- 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



Troisième partie

GD02

## CHAPITRE

### 3

## REVIEW :

### Section 3.1

## 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.