

---

# Deckbuilding Leaders OP13

---

Clément TASSA

19 juillet 2025



# TABLE DES MATIÈRES

<b>I</b>	<b>OP12</b>	<b>2</b>
<b>1</b>	<b>Roronoa Zoro : Etat avant la sortie anglaise</b>	<b>3</b>
1.1	Overview du Leader . . . . .	3
1.2	Decklist Type : . . . . .	4
1.2.1	Zoro P-094 : . . . . .	4
1.2.2	Zoro OP12 . . . . .	4
1.3	Jouer Contre Zoro . . . . .	5
1.3.1	Immunité aux slash : . . . . .	5
1.3.2	Annuler l'effet leader. . . . .	5
<b>II</b>	<b>OP13</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Gol.D.Roger Premiers Aperçus</b>	<b>7</b>
2.1	Overview du Leader . . . . .	7
2.2	Les anciennes engines . . . . .	8
2.2.1	L'engine Whitebeard . . . . .	8
2.2.1.1	Package Défensif . . . . .	8
2.2.1.2	Ramp vers Newgate . . . . .	8
2.3	Le support OP13 . . . . .	9
2.3.1	Le support early : . . . . .	9
2.3.1.1	Les cartes : . . . . .	9
2.3.2	Le duo : Roger, Rayleigh . . . . .	9
2.3.2.1	Les Cartes . . . . .	9
2.3.2.2	Optimiser la base 7000 . . . . .	10
<b>3</b>	<b>Jewelry Bonney : Premiers Aperçus</b>	<b>11</b>
3.1	Overview du Leader . . . . .	11
3.2	Les Anciennes Engines . . . . .	11
3.2.1	Wano . . . . .	11
3.2.1.1	Optimiser Momonosuke ST28 . . . . .	11
3.2.2	Sky Island . . . . .	12
3.3	Le support OP13 : . . . . .	13
3.3.1	Le late game : Jewelry Bonney SR . . . . .	13

Première partie

OP12

## CHAPITRE

# 1

## RORONOA ZORO : ETAT AVANT LA SORTIE ANGLAISE

### Section 1.1

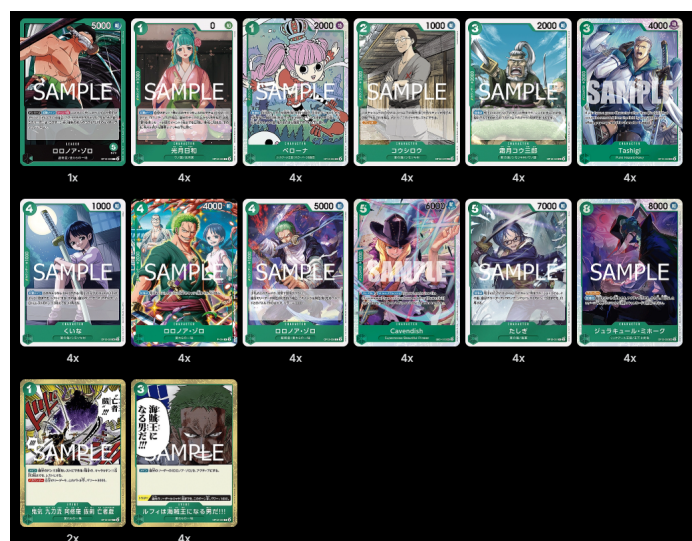
### Overview du Leader

On va taper 8000 board puis 8000 tête tout le long de la partie comme un animal.

## Section 1.2

## Decklist Type :

Nous prenons la decklist du dernier vainqueur du Japon.



## 1.2.1. Zoro P-094 :

On a pas encore d'officialisation sur la sortie anglaise de ce **Zoro**. A priori, n'importe quel 2K Slash devrait faire l'affaire. On pourra penser aux 2K vanilla d'OP12. On pourra aussi jouer **X Drake ST24**

**Epice** : On peut faire une version qui joue les **Kin'Emon** d'OP10 pour invoquer la vanilla d'OP12.

**Attention** : **Mihawk ST12** n'a dans cette liste particulière pas grand intérêt puisque **Zoro OP12** ne pas être joué par effet depuis la main.

## 1.2.2. Zoro OP12

Ce **Zoro OP12** est une arme de destruction massive dans le miroir. C'est le seul body qui devrait rester en jeu. Cette carte me dit qu'il faut aller second dans le miroir et mulligan pour. Si jamais le leader est finalement peu jouer diminuer le nombre d'exemplaire de la carte voire ne pas la jouer est clairement envisageable.

## Section 1.3

## Jouer Contre Zoro

## 1.3.1. Immunité aux slash :

La plupart des personnages de **Zoro OP12** sont slash. Jouer des personnages comme **Buggy OP03** ou **Zorro OP12** qui sont immunisés à la destruction par les slash peut garantir de conserver un board que l'on ne conserverait pas sinon.

La plupart de ces personnages sont de coût inférieur à 4. On peut donc penser à rentrer **Two-Sword Style Rashomon OP12** qui détruit 2 4 cost rested pour 3.

Decklist à ne pas reproduire : je ne l'ai jamais jouée,



## 1.3.2. Annuler l'effet leader.

**Black Vortex OP09** peut être une carte démoniaque contre **Zoro**. Elle n'est pas leader lock. Défend le body, empêche **Zoro** de se restand par son effet, et si il essaye quand même de se restand grace à **Luffy Is the Man Who Will Become the King of Pirates !!!** le -4000 est toujours actif.

**Important** : Le -4000 et l'annulation d'effet sont sur la même cible, mais cette cible n'est pas forcément l'attaquant actuel !

Cette carte n'est de plus pas à négliger dans d'autres matchups. Elle peut punir des misorder en empêchant **GP Luffy** de passer en 6000 et de profiter des don ! en plus. Empêcher un **Luffy Sec EB02** d'attaquer 2 fois...

Deuxième partie

OP13

## CHAPITRE

# 2

## GOL.D.ROGER PREMIERS APERÇUS

### Section 2.1

### Overview du Leader

Roger est le nouveau leader Rouge Violet OP13.

Le leader a 5 vies et 7000 de puissance ce qui est anormalement élevé. En contrepartie sa puissance ne sera en vérité que de 5000 tant que vous n'aurez pas vos 10 don!! et vous jouerez avec un don!! de moins tout le début de partie car dès que vous devez ajouté un don! durant votre don! phase alors que vous avez déjà des dons un de ces don! est automatiquement attaché à votre leader.

Notre curve traditionnelle sera donc :

**First** :  $1 - 2(3) - 4(5) - 6(7) - 8(9) - 9(10) - 10$ ,

**Second** :  $2 - 3(4) - 5(6) - 7(8) - 9(10) - 10$ .

Cependant nous jouons un leader Violet et donc nous avons la possibilité de Ramp!

Supposons que nous jouons 1 ramp (prenons l'exemple de MR2 dès qu'on peut le jouer)

**First** :  $1 - 2(3) - 4(5)$  **Mr 2 EB01** (+1)  $- 7(8) - 9(10) - 10$ ,

**Second** :  $2 - 3(4) - 5(6)$  **Mr 2 EB01** (+1)  $- 8(9) - 9(10) - 10$ .

Ce qui fait que notre tour à 10 dons est avancé de 1 en go first et n'est pas avancé en go second.

En revanche ramp 2 fois en go second avance notre tour à 10 don!

On peut penser à la curve :

**Second** :  $2 - 3(4) - 5(6)$  **Mr 2 EB01** (+1)  $- 8(9)$  **Katakuri OP11** (+1)  $- 10$ .

L'autre point à aborder est le fait que l'on doit rester à 10 don! si l'on veut profiter de notre base 7000 et donc on doit pourvoir ramp back si l'on veut effectuer des don!-1 comme **Big Mom OP08**. On doit donc potentiellement considérer l'ajout de cartes comme **Pudding OP08**, **Kid OP05** ou **Katakuri OP11** qui nous permettent de compenser naturellement le don-1.



## Les anciennes engines

### 2.2.1. L'engine Whitebeard

L'objectif derrière l'engine Whiebeard est de spam Newgate **OP02** pour être réellement en base 9000 une fois les 10 don! atteints. Puisque l'on veut spam Newwgate **OP02** on peut vouloir la tutoriser.

#### 2.2.1.1 Package Défensif

Voici le package minimal défensif que j'ai identifié pour pouvoir jouer le tuto.



Les 2 blockers nous permettent de temporiser si notre chaîne de Newgate est interrompue ou si l'on se fait trop agresser en early. Le 2k est le seul 2k qui n'est pas lock.

Je me suis restreint au maximum dans l'engine en ne jouant aucune option de tempo. L'idée étant potentiellement de ramp vers Newgate **OP02** ou d'utiliser d'autre engine plus efficaces pour tempo.

#### 2.2.1.2 Ramp vers Newgate

Notre stratégie étant de jouer Newgate le ramp optimal vers les 10 don! n'est pas un critère mais celui vers le tour où on arrive à 10 don! et donc on en a 9 à disposition.

Reprenons les curve de l'overview :

**First** :  $1 - 2(3) - 4(5) - 6(7) - 8(9) - 9(10)$ ,

**Second** :  $2 - 3(4) - 5(6) - 7(8) - 9(10)$ .

Ou, avec un ramp :

**First** :  $1 - 2(3) - 4(5) \text{ Mr 2 EB01 (+1)} - 7(8) - 9(10)$ ,

**Second** :  $2 - 3(4) - 5(6) \text{ Mr 2 EB01 (+1)} - 8(9) - 9(10)$ .

Sous ce critère un ramp suffit à nous accélérer si l'on est first mais 2 ramp sont nécessaires en go second.

## Section 2.3

## Le support OP13

**2.3.1. Le support early :****2.3.1.1 Les cartes :****Scopper Gaban**

Purple Character (OP13-067)

6 Cost / 7000 Power (Slash)

+ 1000 [Counter]

Roger Pirates

[On Play] If your Leader has the "Roger Pirates" included in its type, draw 2 cards and discard 1 card from your hand. Then, add up to 1 Don!! card from your Don!! deck rested.

**Buggy**

Purple Character (OP13-072)R

2 Cost / 2000 Power (Slash)

Roger Pirates

+2000 [Counter]

[On play] If your leader has Roger Pirates included in its types and there is any given don!!, Add up to 1 Don!! Card as rested.

**Kouzuki Oden**

Purple Character (OP13-063)

5 Cost / 6000 Power (Slash)

+1000 [Counter]

Land of Wano / Kouzuki Clan / Roger Pirates

[Blocker]

[On Play] If you have any DON!! cards given, add up to 1 DON!! card from your DON!! deck and rest it.

**Inuarashi**

Purple Character (OP13 - 061)

3 Cost / 3000 Power (Slash)

+ 1000 [Counter]

Minks / Roger Pirates

[On Play] If you have any given DON!!, add up to 1 DON!! from your DON!! deck rested. Then, KO up to 1 of your opponent's cost 1 or lower characters.

**Shanks**

Purple Character (OP13-065) R

1 Cost / 2000 Power (Slash)

[Counter] + 1000

Roger Pirates

[On Play] Look at 5 cards from the top of your deck ; reveal up to 1 card with Roger Pirates in its types other than [Shanks] and add it to your hand. Then, place the rest at the bottom of your deck in any order.

On a officiellement un tuto et des ramp de l'archétype à tout niveau de don en early !

**2.3.2. Le duo : Roger, Rayleigh****2.3.2.1 Les Cartes****Gol. D. Roger**

Purple Character (OP13-064)

10 Cost / 13000 Power (slash)

King of the Pirates / Roger Pirates

Negate the effects of your leader, and negate the effects of your characters without Roger Pirates included in their types.

[On Play] DON!! - 3 : Up to 1 of your Leader gains +2000 Power until your opponents next end phase. Then, give all of your opponent's characters - 2000 power until your opponents next end phase.

### Silvers Rayleigh

Purple Character (OP13-066 SR)

8 Cost / 9000 Power (Slash)

Roger Pirates

<Rush>

[On Play] If you have any given DON!!, rest up to 1 of your opponents Characters with a cost of 5 or less, then at the end of this turn, add up to 1 DON!! card from your DON!! deck as active.

#### 2.3.2.2 Optimiser la base 7000

Le tour que l'on veut éviter avec ces cartes est le tour où l'on arrive à 10 don! mais que l'on a en fait 9 don! à cause de l'effet leader. On ne pourra en effet pas tirer partie du don! en fin de tour si l'on joue **Rayleigh**.

Un objectif peut donc être de Ramp sur le tour 8(9) ce qui nous fait passer à 10 don! et donc nous pourront jouer **Roger** au tour d'après.

**Rayleigh** semble tout indiquer pour ramp sur ce tour. Il a cependant un défaut qui est de ne pas profiter de la base 7000 offensivement le don! étant ajouter en fin de tour. Si rest un perso et le rush ne sont pas nécessaires sur ce tour on pourra alors préférer un ramp direct pour passer en base 7000 plus offensivement.

On préférera par exemple une ligne :

$$8(9) \text{ Gaban } (+1)(7000) - 10 \text{ Roger } (-3)(9000) - 9 \text{ Rayleigh}(+1)(7000)$$

La clé étant maintenant d'arriver de manière optimale à ce tour 8(9).

Prenons notre curve first :

$$\text{First : } 1 - 2(3) - 4(5) - 6(7) - 8(9) - 9(10)(7000) - 10 \text{ Roger ,}$$

Le tour 8(9) arrive normalement cela veut donc dire que le tour optimal pour le ramp voulu est bien celui la.

$$\text{First : } 1 - 2(3) - 4(5) - 6(7) - 8(9) \text{ Gaban } (+1)(7000) - 10 \text{ Roger } (-3)(9000) - 9 \text{ Rayleigh}(+1)(7000),$$

**Roger** et la base 7000 arrivent un tour plus tôt.

On peut cependant accélérer encore plus :

$$\text{First : } 1 - 2(3) \text{ Buggy } (+1) - 5(6) \text{ Oden } (+1) - 8(9) \text{ Gaban } (+1)(7000) - 10 \text{ Roger } (-3)(9000) - 9 \text{ Rayleigh}(+1)(7000).$$

Notre curve parfaite en go first nécessite donc 3 ramp.

Nous avons le temps de faire un tuto sur 1 pour nous donner accès aux trois premières pièces. Le cycle de **Gaban** apour vocation de stabiliser notre transition vers une alternance entre **Roger** et **Raylegih**.

Concernant la curve second :

$$\text{Second : } 2 - 3(4) - 5(6) - 7(8) - 9(10)(7000) - 10 \text{ Roger } (-3)(9000).$$

Le tour 8(9) n'arrive pas naturellement on doit donc ramp une fois avant :

$$\text{Second : } 2 - 3(4) - 5(6) \text{ Oden } (+1) - 8(9) \text{ Gaban } (+1)(7000) - 10 \text{ Roger } (-3)(9000) - 9 \text{ Rayleigh } (+1)(7000).$$

Notre curve optimale en go second ne nécessite que 2 ramp et 2 pièces avec plus de draw pour accéder à notre ramp.

## CHAPITRE

### 3

# JEWELRY BONNEY : PREMIERS APERÇUS

#### Section 3.1

### Overview du Leader

#### Section 3.2

### Les Anciennes Engines

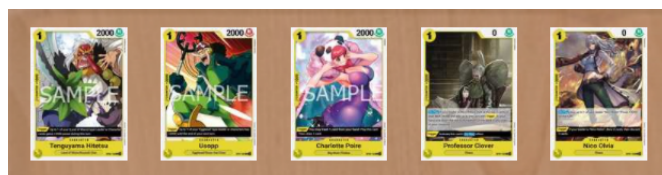
#### 3.2.1. Wano

Nous cherchons une engine qui joue beaucoup de trigger et qui bénéficie naturellement des 2 dons attachés. L'engine wano du support **Yamato OP06** nous vient naturellement en tête.



##### 3.2.1.1 Optimiser Momonosuke ST28

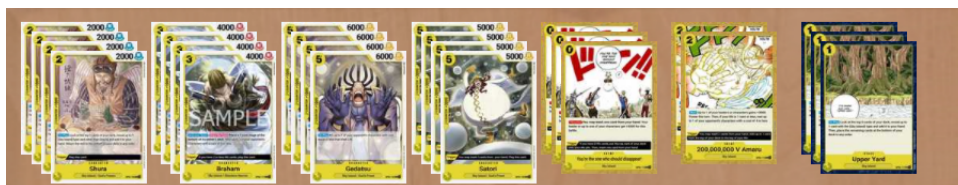
**Momonosuke ST28** est un personnage sans trigger mais qui bénéficie des 2 don ! le tour où il est invoquer. Si il n'est pas réellement possible d'utiliser son rush sur 6 don ! avoir des Trigger pour notre effet leader qui coûtent 1 peuvent être efficaces pour pouvoir rush sur 7.



**Usopp OP07** , **Clover OP09** et **Olvia OP09** se démarquent en étant des 2k. Le trigger d' **Usopp** est sympathique et la carte sera potentiellement tutorisable dans le cadre d'une version hybride EggHead. Les 2 autres sont totalement leader lock et feront office de counter la plupart du temps.

### 3.2.2. Sky Island

L'engine Sky island est actuellement la seule qui a accès a un tuto trigger qui coûte 2 : **Shura OP05**. De plus nous avons accès a des tech cards intéressantes comme **Braham OP06** qui est un des seuls moyens d'interagir avec les stage adversaires de coût 1. On peut penser aux stages de consistance de Teach, Reiju...



Le problème de l'engine est finalement l'accès a peu d'autres trigger qui sont pertinents il faut donc que des cartes comme **Braham OP06** et **Amaru OP05** soient vraiment pertinentes dans la méta pour considérer cette engine.

## Section 3.3

## Le support OP13 :

## 3.3.1. Le late game : Jewelry Bonney SR



Jewelry Bonney

Yellow Character (OP13-108)

9 Cost / 10000 Power (Special)

Egghead / Bonney Pirates

[On Play] If your leader has the Egghead type, this character gains [Rush]. Then, your opponent adds the top of their life card to their hand.

[Trigger] If your life is 1 or less, you may rest up to 1 of your opponent's characters with a cost of 7 or less.

On a enfin une arme de late game dans le package egghead ce qui va être un buff non-négligeable à **Vegapunk OP07**. Le trigger est plutôt bon en late game. N'oublions pas que dans une version Wano par exemple on peut setup se trigger avec **Hiyori OP06** dans un tour très défensif où l'on remet potentiellement **Hiyori OP06** en vie via **Momonosuke OP06**. Le coût de 9 est parfait pour **Vegapunk** pour avoir de l'offensive tout en faisant l'effet leader. La carte permet en particulier de tenter un lethal sur board vide avec l'adversaire à un PV dans **Vegapunk** ce qui était impossible auparavant. Dans **Bonney OP13** la carte est aussi très forte. Sur board vide, l'adversaire perd une vie se prend un 7000 avec le leader (perte de 2 cartes) puis un 10000 soit essentiellement une autre vie. L'adversaire perd donc facilement 2 vies en gardant le même nombre de cartes en main.

## Menacer de lethal

Si l'adversaire à un personnage engagé que l'on veut détruire et 2 vies. On peut commencer à taper faiblement le leader adverse avec leader et nos personnages si il prend à un moment **Bonney9 OP13** viendra taper à 12000(13000 si on a nos 10 don) en enlevant la dernière vie adverse. Sinon elle tapera fort le personnage alors que l'adversaire aura déjà réduit sa main pour défendre la deuxième vie.

Pour arriver à cette situation en go first jouer **Robin OP09** sur 7 Don a un gros potentiel d'enlever 2 vies à l'adversaire et donc de setup ce genre de tours.