
Deckbuilding Leaders OP13

Clément TASSA

18 juillet 2025



TABLE DES MATIÈRES

1	Gol.D.Roger	2
1.1	Overview du Leader	2
1.2	Les anciennes engines	3
1.2.1	L'engine Whitebeard	3
1.2.1.1	Package Défensif	3
1.2.1.2	Ramp vers Newgate	3
1.3	Le support OP13	4
1.4	Analyse des Matchups	4
2	Jewelry Bonney	5
2.1	Overview du Leader	5
2.2	Les Anciennes Engines	5
2.2.1	Wano	5
2.2.1.1	Optimiser Momonosuke ST28	5
2.2.2	Sky Island	6
2.3	Le support OP13 :	7
2.3.1	Le late game : Jewelry Bonney SR	7

CHAPITRE

1

GOL.D.ROGER

Section 1.1

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.

Votre 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 rampé 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

1.2.1. 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.

1.2.1.1 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 aggrasser 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.

1.2.1.2 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 : $1 - 2(3) - 4(5)$ **Mr 2 EB01** (+1) - 7(8) - 9(10),

Second : $2 - 3(4) - 5(6)$ **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 1.3

Le support OP13

Section 1.4

Analyse des Matchups

CHAPITRE

2

JEWELRY BONNEY

Section 2.1

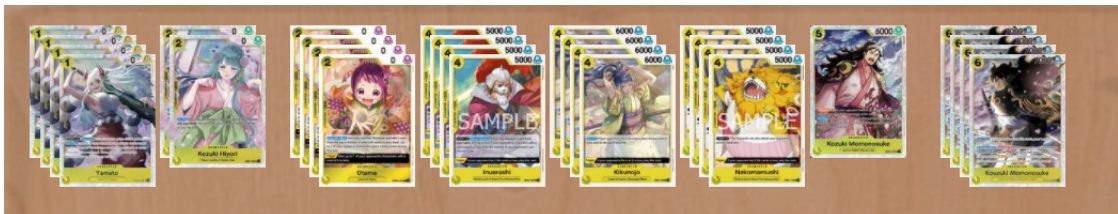
Overview du Leader

Section 2.2

Les Anciennes Engines

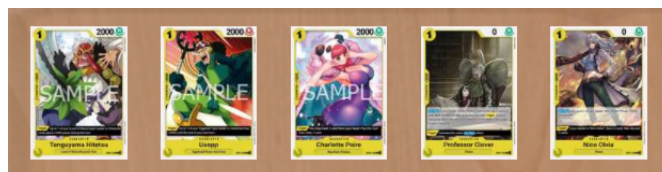
2.2.1. Wano

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.



2.2.1.1 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 les 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.

2.2.2. 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 à 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 2.3

Le support OP13 :

2.3.1. 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.