



Redécouvrez votre moustachu préféré comme vous ne l'avez encore jamais vu, à travers la fan-extension Wakfu TCG M&B! Mais tout d'abord, une petite présentation des deux initiateurs :

Bobtail :

Pfiou. Laissez-moi reprendre ma respiration, nom d'un Trool en chaussettes, on vient juste de terminer.

Ha~, enfin... Bon, que dire ? A la base, M&B, c'était juste un délire de geeks, avec des Fancards débiles... pis finalement, c'est devenu un vrai projet d'extension ! On s'était fixé 40 cartes pour retracer l'univers du moustachu à bretelles. Mais nan, pas Fino, le pizzaiolo du coin, l'autre, là ! Le plombier !

Et au final, y'a pas eu que du Nîn'Tendô dans cette Fan-Extension, mais aussi de l'Ankama, et même du Namco (si, si).

Faut tout d'même avouer que j'me suis bien marré avec Aewni pour faire ces cartes, et j'espère bien remettre le couvert pour une deuxième tournée ! =)

Aewni :

En fait le projet date d'à peu près Avril 2010. à ce moment là, notre ami Bobtail avait créé la première carte de l'extension, les Mah'Ryo Cartes. Tout est parti de là à la base ! Et on s'est vraiment éclaté. Ça a duré si longtemps, 4 mois, pour seulement 40 cartes, simplement parce qu'on voulait s'amuser à les créer sans forcément se prendre la tête.

Des prises de tête, oui, il y en a eu ! « 2XP ! NON, 3 ! ». C'était drôle.

Pour créer la majorité des cartes, on est parti sur des cartes déjà existantes pour avoir un semblant de réalisme, et de jouabilité. Djump Man, le héros de l'extension, est une variante assez originale de notre ami Bruss Ouilis. Idem pour le Havre Sac Kliniotan, basé sur celui du Wa Wabbit. On a essayé d'intégrer les cartes dans l'univers qu'on nous avait donné. Ekraz Mariolo est un fourbe, il réagit aux réactions des princesses ! Il y a eu des délires, comme Ziziana avec l'étoile Noire, et pleins d'autres, que vous pouvez découvrir.. à la suite, évidemment !

HAVRE SAC KLINIOTAN



NV 1

HAVRE SAC – TAILLE 5 – RÉSISTANCE 12

Attention, une certaine catégorie de personne aime tout particulièrement se cogner la tête contre ce Havre Sac.

M&B HAVRE SAC 1/1

ILLUSTRATION : AEIWIN
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

DJUMP MAN



NV 1

HÉROS

6 XP →

Lorsque Djump Man possède un nombre de PV impair, il gagne +1 en Force.

M&B 1/40

ILLUSTRATION : KEVICHAN
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

DJUMP MAN



NV 2

HÉROS

18 XP

Lorsque Djump Man possède un nombre de PV impair, il gagne +2 en Force.

M&B 1/40

ILLUSTRATION : KEVICHAN
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

DJONY ALLUMÉ



NV 2

ALLIÉ – IOP

Quand Djony Allumé apparaît dans le Monde ou dans le Havre Sac, désignez un élément. Djony Allumé est maintenant de cet élément.

*Ah que Woptik Demy-yleuh !
- Djony Allumé.*

M&B 2/40

ILLUSTRATION : BOBTAIL
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

KOULPA

1



Nv 1

ALLIÉ — MONSTRE — KOULPA

🌀, Détruisez Koulpa : il inflige 1 Dommage 🍀 à l'Allié ou Héros attaquant ou bloqueur de votre choix.

*Une Koulkapace dans ta face, ça laisse des traces...
- Koulpa.*

0

M&B 3/40

ILLUSTRATION : NINTENDO
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

PAKOULE

2



Nv 1

ALLIÉ — MONSTRE — KOULPA

Agilité - Tacle

Lorsque le Pakoule attaque, vous ne pouvez pas jouer d'Actions ou de Sorts.

Ils s'appelaient Weshman, Relouh et xXKevinXx. Mais le dernier, on va vite l'oublier.

0

M&B 4/40

ILLUSTRATION : NINTENDO
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

LA KITUE

3



Nv 4

ALLIÉ — MONSTRE — KOULPA

Agilité - Résistance 1 🍀

Réaction. Lorsque La Kitue est déclaré attaquant, bloqueur ou cible d'une attaque, vous pouvez l'incliner pour mettre en jeu un jeton "Monstre - Tipik" de Force 1 🍀 ayant le trait **Agressivité**.

La Kitue, c'est comme les nuages : plus c'est loin, plus c'est beau.

2

M&B 5/40

ILLUSTRATION : NINTENDO
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

TIPIK

1



Nv 1

ALLIÉ — MONSTRE — KOULPA

Agressivité

Dans les tropiques, y'a un seul hic : c'est plein de Tipiks. Dès qu'on casse une brique, ils rappliquent !

1

M&B 6/40

ILLUSTRATION : NINTENDO
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

FRÈRE TROMA

1



Nv 3

ALLIÉ – MONSTRE – KOULPA

⚙️ : Le Frère Troma inflige 2 dommages 🍌 à l'Allié de votre choix présent dans le Monde ou dans son Havre-Sac.

Certains les nomment les frères Tromai, d'autres les frères Tromatisme.

1

M&B 7/40

ILLUSTRATION : NINTENDO
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

ZEBIG BROZER

5



Nv 5

ALLIÉ – MONSTRE – KOULPA – UNIQUE

Géant - Résistance 2 🍌

Tant que Zebig Brozer est dans le Monde, tous vos autres Alliés Koulpa dans le Monde ont +1 en Force.

*Grah ! On se retrouvera au dernier niveau, minus !
- Zebig Brozer.*

2

M&B 8/40

ILLUSTRATION : LORD DONOVAN
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

SÉBASTON CHABOUL

2



Nv 2

ALLIÉ – IOP – BOUFBOWL

Géant

Le boufbowl est un sport dangereux, et heureusement que Sébaston est là pour vous le rappeler !

0

M&B 9/40

ILLUSTRATION : MOURIDI ABOUBACAR
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

TARTUFO

3



Nv 3

ALLIÉ – PANTIN – SACRIEUR

⚙️ : Détruisez l'Allié de Force inférieure ou égale à 3 de votre choix. Votre Héros perd 2 PV.

Encore une fois, cela prouve que Nox n'a aucun goût pour choisir les noms de ses pantins.

2

M&B 10/40

ILLUSTRATION : ANKAMA
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

GOSTUS

3



Nv 4 ALLIÉ – MONSTRE – FOSSOYEUR – UNIQUE

Tacle

🌀, Détruisez Gostus : Mettez en jeu le même nombre de jetons « Monstre - Gostof » de Force 1 🍌 inclinés dans le Monde que la Force de Gostus. *Si vous voyez Gostus, c'est soit que vous venez de mourir, soit que ça ne va pas tarder...*

1

M&B 11/40

ILLUSTRATION : BOBTAIL
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

PETIT TOAST

1



Nv 1 ALLIÉ – TOAST

Agilité

Quand le Petit Toast et Daneyte sont tous les deux attaquants dans un même combat, ils gagnent +1 en Force jusqu'à la fin du tour.

*Luque, rejoins le côté obscur de la tartine beurrée !
- Drak Davor, Toast obscur.*

0

M&B 12/40

ILLUSTRATION : NINTENDO
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

DANEYTE

1



Nv 1 ALLIÉ – TOAST

Tacle

Quand le Petit Toast et Daneyte sont tous les deux attaquants dans un même combat, ils gagnent +1 en Force jusqu'à la fin du tour.

Daneyte marchait souvent au plafond. Ce qui obligeait tout le monde à se lever pour la voir.

0

M&B 13/40

ILLUSTRATION : NINTENDO
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

PRINCESSE KEATCH

2



Nv 2 ALLIÉ – MOUSTACHU – PRINCESSE

Réaction. 🌀 : Le Havre Sac de votre choix gagne 3 points de résistance. N'utilisez ce pouvoir que lorsqu'un autre Havre Sac vient de perdre 1 point de résistance.

Il paraît que ses bisous sur le nez valent toutes les batailles, aussi futiles soient-elles...

1

M&B 14/40

ILLUSTRATION : NINTENDO
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

RAT NOIR

4



Nv 6

ALLIÉ - RAT - BRÂKMAR - UNIQUE

Agilité - Résistance 2

: Le Héros de votre choix regagne 2 PV.

Réaction. **:** Le Rat Noir inflige 4 Dommages au Héros de votre choix venant de regagner un ou plusieurs PV. *A ne pas confondre avec le célèbre Renwar, qui avait aussi l'habitude de peindre avec le sang de ses victimes.*

3

M&B 15/40

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2009 Ankama / © 2010 Metak - Bobtail

FRISCO

3



Nv 3

ALLIÉ - PANTIN - CRÂ

Détruisez un Allié Monstre que vous contrôlez. Frisco inflige la Force de cet Allié en dommages répartis comme vous le souhaitez entre 1 ou 2 Alliés de votre choix. Frisco subit le même nombre de dommages.

Cheveux en bataille, bandelettes poussiéreuses, Frisco aurait-il du mal à se mettre en valeur ?

2

M&B 16/40

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2009 Ankama / © 2010 Metak - Bobtail

OWNI TONIK

2



Nv 2

ALLIÉ - ECAFLIP

Agilité

: Piochez une carte. Si c'est carte est rare ou draconique, prenez-la en main. Sinon, recyclez-la.

Le fameux style 'D' ! Parfait pour les petites bourses. Plus qu'une tenue c'est un état d'esprit ! (ou pas)

0

M&B 17/40

ILLUSTRATION : I-KO / AEWINI
© 2009 Ankama / © 2010 Metak - Bobtail

PZ-EVO

2



Nv 7

ALLIÉ - SRAM - IOP - UNIQUE

Tant que PZ-Evo est attaquante, le niveau de chacun de vos attaquants s'ajoute à leur Force. Lorsque que PZ-Evo est détruite, vous pouvez chercher la carte "La Quête des 6 Dofus" dans votre pioche et l'ajouter à votre main. Mélangez ensuite votre pioche.

*"Gna !"
- PZ-Evo.*

3

M&B 18/40

ILLUSTRATION : PZ-EVO
© 2009 Ankama / © 2009 UDI

ZIZANIA

6



Nv 7

ALLIÉ – PRINCESSE – BANDIT

Quand Zizania arrive dans le Monde et à chaque début de tour de chaque joueur, choisissez un Allié : inclinez-le. Cet Allié ne peut pas se redresser jusqu'à la fin du tour.

Zizania voulait faire chanteuse, mais elle n'avait pas la voix. Alors elle est devenue l'incarnation du mal.

3

M&B 19/40

ILLUSTRATION : NINTENDO
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

GATO GATO

X



Nv 3

ALLIÉ – MARCHAND

Géant

La Force de Gato Gato est égale au nombre d'Alliés et Héros que vous contrôlez dans votre Havre Sac.

Gato Gato est gaga quand il goûte aux gâteries des garces gloutonnes... Elles font des crêpes merveilleuses.

1

M&B 20/40

ILLUSTRATION : NINTENDO
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

EKRAZ MARIOLE

1



Nv 2

ALLIÉ – SACRIEUR – BANDIT

Réaction.

⚙️ : Annulez les effets du pouvoir de l'Allié Princesse qui vient d'être joué.

Ekraz Mariole avait un très bon coup de pinceau, ce qui ne l'empêcha pas d'en voir de toutes les couleurs.

0

M&B 21/40

ILLUSTRATION : NINTENDO
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

BALZED, GUERRIER DRAGON

4



Nv 4

ALLIÉ – CHEVALIER

Défense

Quand Balzed, Guerrier Dragon apparaît pendant une phase d'Action, il gagne +1 en Force jusqu'à la fin du tour.

A force de perdre, Balzed avait souvent les boules...

1

M&B 22/40

ILLUSTRATION : NINTENDO
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bobtail

ROBY GNÔLE

2



Nv 3 ALLIÉ – PANDAWA

Agressivité

Roby Gnôle ne peut pas être choisi par le pouvoir d'un Allié.

Méfiez vous de ses coups de boule...

1

M&B 23/40

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2009 Ankama / © 2010 Metak - Bobtail

POM PAUM GUEURL

1



Nv 1 ALLIÉ – BOUFBOWL

A chaque début de votre tour, choisissez un Allié possédant une Classe. Celui-ci gagne +1 en force jusqu'à la fin du tour.

Des oreilles de Wabbits sur la tête et un décolleté plongeant, la recette miracle pour le moral des joueurs.

1

M&B 24/40

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2009 Ankama / © 2010 Metak - Bobtail

MARAMA

3



Nv 3 ALLIÉ – PANTIN – FÉCA

Marama ne peut pas être bloqué par des Alliés ou Héros de Force inférieure ou égale à 2.

Tout le monde se demande comment Marama peut se repérer avec un bouclier sur la tronche.

1

M&B 25/40

ILLUSTRATION : ANKAMA
© 2009 Ankama / © 2010 Metak - Bobtail

PABBO, LE PIKA SOT

3



Nv 4 ALLIÉ – MONSTRE – SOUSOURIS

⚙️ ● ● ● ● : Pabbo, le Pika Sot inflige 2 Dommages 🍌 à chacun des Alliés ou Héros présents dans les Havres-Sacs.

*"Une Sousouris ver...jaune~euh !"
- Chantmal Grota, ayant encore quelques problèmes de diction.*

2

M&B 26/40

ILLUSTRATION : PIKACHHU
© 2009 Ankama / © 2010 Metak - Bobtail

LE TRAC ?



Nv **4** ACTION

Jusqu'au début de votre prochain tour, aucun Allié d'une Force égale ou inférieure à 3 ne peut être désigné comme attaquant ou bloqueur.

"Te tracasse pas... de toute façon, si t'y vas pas, c'est nous qui te coupons la tête, alors..."

M&B 27/40

ILLUSTRATION : AEIWINI
© 2009 Ankama / © 2010 Metak - Bobtail

FRÉROT BOULET



Nv **1** ACTION

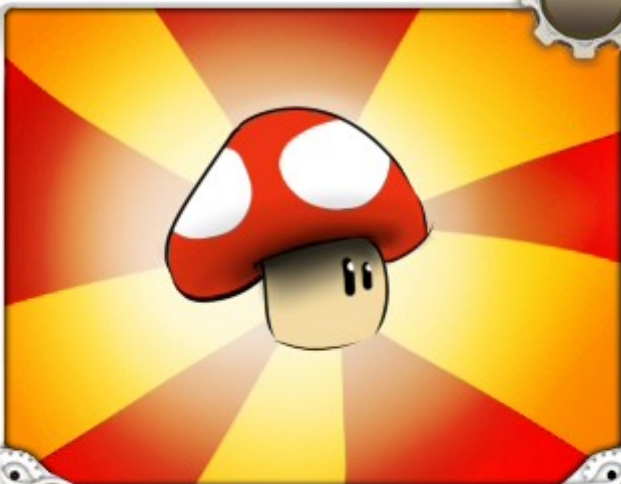
Annulez le bonus de Force que vient de gagner un Allié ou Héros.

Comme quoi être fils unique, ça a aussi du bon.

M&B 28/40

ILLUSTRATION : PAPPY / PAPANICOLA
© 2009 Ankama / © 2010 Metak - Bobtail

MEUSHWOOM



Nv **3** ACTION — POTION

Tous vos Alliés présents dans le Monde gagnent **Géant** jusqu'à la fin du tour.

Vous avez déjà essayé les champignons ?

M&B 29/40

ILLUSTRATION : BOBTAIL
© 2009 Ankama / © 2010 Metak - Bobtail

INVENTION DE K. TASTROFF



Nv **2** ACTION

Cherchez une carte Action dans votre Pioche, révélez-la puis prenez-la en main. Mélangez votre Pioche.

Le Professeur Tastroff vous présente sa nouvelle invention ! Il ne reste plus qu'à trouver à quoi elle sert.

M&B 30/40

ILLUSTRATION : BOBTAIL
© 2009 Ankama / © 2010 Metak - Bobtail

TUYAU



Nv **2** ACTION

Déplacez dans son Havre-Sac l'Allié ou Héros de votre choix présent dans le Monde.

*Dans la vie, il faut toujours avoir de bons tuyaux !
- Mah' Ryo.*

M&B 31/40

ILLUSTRATION : INSTANT RAMEN
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bebrill

MAUVAIS COUP



Nv **2** ACTION

Inclinez votre Héros : redressez 3 de vos Alliés Monstres inclinés dans le Monde.
Ne jouez cette carte que si votre Héros est dressé dans le Monde.

*Et aujourd'hui on fait quoi ?
La même chose qu'hier, tenter de capturer une princesse !*

M&B 32/40

ILLUSTRATION : NINTENDO
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bebrill

KOULPAPACE VERTE



Nv **3** ACTION — UNIQUE

Choisissez jusqu'à 6 Alliés ou Héros différents dans le Monde et assignez leur un seul nombre de 1 à 6. Lancez un dé : l'Allié ou Héros désigné par le dé est détruit. Vous ne gagnez pas d'XP. Si le nombre désigné par le dé n'est pas assigné, votre Héros perd 2 PV.

*Un jeu qui plaira aux Ecaflips...
Et aux lops !*

M&B 33/40

ILLUSTRATION : NINTENDO
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bebrill

KOULPAPACE ROUGE



Nv **3** ACTION

La Koulpapace Rouge inflige 1 dommage à l'Allié ou Héros de votre choix. Ensuite, inclinez-le.

Une Koulpapace vaut mieux que deux... de toute façon tu les auras.

M&B 34/40

ILLUSTRATION : NINTENDO
©2009 Ankama / ©2010 Metak - Bebrill

TEMPLE DU JEU



NV 2

SALLE — TEMPLE

Recette : Bricoleur

🔧 : Allez défier un pote à Pac-Man.
En cas de défaite, vous payez le café.
En cas de défaite vraiment ridicule, vous payez la tournée.

*"Vous avez la monnaie sur 5 €?"
Ou comment quelques pixels peuvent
changer le cours d'une journée..."*

M&B 35/40

ILLUSTRATION : NAMCO
© 2009 Ankama / © 2010 Metak - Bobtail

HACHE TÉTAIPAY

+1



NV 3

ARME — HACHE

Recette : Forgeron

🔧 : Mettez en jeu une Zone de Niveau inférieur ou égal à 2 gratuitement de votre main.

*Créateur de monde, destructeur de
conscience. Ainsi vivent les
Ouaibmast'Heures.*

M&B 36/40

ILLUSTRATION : BOBTAIL
© 2009 Ankama / © 2010 Metak - Bobtail

L'ÉTOILE NOIRE

PA

PM

PV +3

NV 0

ACCESSOIRE – ÉTOILE – UNIQUE

Ne jouez l'étoile Noire que si vous contrôliez Zizania dans le Monde au début de votre tour.

Reaction. : Détruisez l'Allié qui vient d'être incliné par le pouvoir de Zizania.

Certains se fient à leur bonne étoile. Apparemment, vous êtes tombé sur la mauvaise.

M&B 37/40

ILLUSTRATION : NINTENDO / AEIWI
© 2009 Ankama / © 2010 Metak - Bobtail

FAUSSE MOUSTACHE

PA

PM

PV +2

NV 1

OBJET – ACCESSOIRE – MOUSTACHU

Recette : Bricoleur

Panoplie du Moustachu (3) : +2 en Force, +3 PV.

Et en plus, vous aurez droit à un bonus de +2 en Charisme !

M&B 38/40

ILLUSTRATION : NINTENDO
© 2009 Ankama / © 2010 Metak - Bobtail

MASKASS KET'

PA

PM

PV +1

NV 1

ARMURE – CHAPEAU – MOUSTACHU

Recette : Armurier

Le porteur de la Maskass Ket' gagne l'Agilité.

Panoplie du Moustachu (3) : +2 en Force, +3 PV.

Avec cette casquette, tout le monde vous reconnaîtra ! Reste à savoir si c'est une bonne chose ou non.

M&B 39/40

ILLUSTRATION : NINTENDO
© 2009 Ankama / © 2010 Metak - Bobtail

MAH' RYO CARTES

PA

PM

PV

NV 2

ARME – CARTES – MOUSTACHU

Recette : Bricoleur

: L'Allié ou Héros de votre choix gagne **Tacle** jusqu'à la fin du tour.

Panoplie du Moustachu (3) : +2 en Force, +3 PV.

Vous connaîtrez une fin tragique. Mourir à cause d'une carapace ou d'une peau de banane, par exemple.

M&B 40/40

ILLUSTRATION : NINTENDO
© 2009 Ankama / © 2010 Metak - Bobtail

FAQ

Petit Toast et Daneyte

Leur pouvoir n'est pas additionnable. Si vous avez 4PM et que vous attaquez avec deux Petit Toast et deux Daneyte, ils gagneront tous un seul bonus de force.

Koulpapace Verte

On utilise évidemment un dé à six faces. Dans le cas on joue au D20, le premier allié ou héros choisi sera désigné si on tombe sur 1, 2 ou 3, jusqu'à 18. Pour 19 et 20, on relance.

Koulpapace Rouge

Si l'allié choisi est déjà incliné, on lui inflige quand même les dommages puisque c'est avant. Dans ce cas, on saute la deuxième partie de l'action.

Temple du jeu

Vous pouvez également faire un lancé de dé ou un ChiFuMi.

Pom Paum Geurl

Les 12 classes sont Crâ, Ecaflip, Sram, Xelor, Eniripsa, Feca, Enutrof, Iop, Osmadas, Pandawa et Sacrieur.

Ziziana

Il est impossible d'incliner un allié déjà incliné.

Pz-Evo

Par exemple, le rat noir qui a 4 de force et qui est lvl6 passera à 10 de force : $4 + 10$.

Pakoule

Vous pouvez quand même jouer des pouvoirs d'alliés ou héros déjà en jeu. Vous ne pouvez pas jouer un allié via le trait **Défense**.

Djony Allumé

Vous pouvez aussi choisir l'élément neutre.

Crédits :

Bobtail (TheRamey sur le forum) et Aewni (anciennement Metaklefouet sur le forum).

Remerciements :

Serifas, Kameg, Appleseed, Wilgash, Coqualier, Delayna, Niyut, Mai-Mai, Jargor... et surtout PZ-Evo qui a fait sa propre carte entièrement ! (quoique un poil modifiée)

On remercie évidemment tout le staff d'Ankama qui a fait un super boulot pour la création du jeu, on s'éclate toujours autant et on espère que le jeu se portera aussi bien, voir mieux, les années qui viennent. Longue vie au TCG, longue vie à Wakfu !

Et puis évidemment, toutes les personnes qui se reconnaîtront et qu'on a (pas) oublié.

Contact :

Par le forum de Wakfu : [contacter Bobtail](#) ou [contacter Aewni](#)

Par mail : [contacter l'hotmail d'Aewni](#) ou [contacter l'hotmail de Bobtail](#)

Merci à vous.

Wakfu est un MMORPG édité par [Ankama](#).

Wakfu TCG est une jeu de carte édité par [Ankama](#).

M&B est un projet non-officiel sans aucun lien avec [Ankama](#).



Commencé en Avril 2010, fini le 13 Août 2010