

Ce jeu de cartes (merveilleusement bénéfiques ou maléfiqes !) est généralement rangé dans une boîte ou un étui de cuir. Il contient un nombre variable de cartes de vélin ou de plaques d'ivoire enjolivées de glyphes, de dessins et de symboles magiques. Dès que l'on retire une carte du paquet, sa magie agit sur l'utilisateur - pour le meilleur ou pour le pire.

Un personnage qui possède un jeu de *cartes merveilleuses* peut annoncer qu'il tire une, deux, trois ou quatre cartes du paquet ; mais il doit obligatoirement le faire avant de tirer la première. S'il tire le Bouffon, il peut choisir de tirer deux cartes supplémentaires par rapport à son annonce initiale.

Chaque fois qu'une carte est retirée du paquet, elle est immédiatement remplacée par une carte identique (si bien qu'un personnage peut très bien tirer deux fois la même). Les seules exceptions à cette règle sont le Bouffon et le Fou ; dans ce cas la carte est enlevée du jeu. Chaque jeu de *cartes merveilleuses* contient soit 13 cartes (dans 75% des cas), soit 22 (dans les 25% de cas restants). Les cartes ne se trouvant que dans les jeux de 22 sont indiquées par un astérisque (\*).

Une fois que le personnage a tiré sa dernière carte, ou dès qu'il tire l'une des cartes dont le nom est écrit en caractères gras (le Vide et le Donjon), le jeu disparaît.