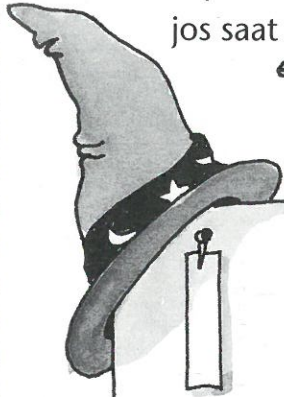


## TARINARUUDUKKO – yllättäviä tapahtumia

- Heitä noppaa. Valitse pystyrivin numero heittotuloksen mukaan.
- Heitä noppaa toisen kerran. Valitse vaakarivin numero heittotuloksen mukaan.
- Arpomasi yllättävä tapahtuma on pystyrivin ja vaakarivin risteyskohdassa. Esimerkiksi jos saat tulokseksi 4 ja 2, arpomasi tapahtuma on *Päähenkilö eksyy.*



	1	2	3	4	5	6
1	Päähenkilön äiti muuttuu lohikäärmeeksi.	Päähenkilö oppii lentämään.	Päähenkilö muuttuu jättiläiseksi.	Päähenkilön koti muuttuu aivan erilaiseksi.	Päähenkilö pääsee velhon oppipojaksi.	Päähenkilö löytää vahingossa tien mörköjen maahan.
2	Päähenkilö kohtaa keijun.	Päähenkilö saa yllätysvieraan.	Päähenkilö menettää kaiken, mitä omistaa.	Päähenkilö eksyy.	Päähenkilö juo vettä taikalähteestä.	Päähenkilö kohtaa jättiläisen.
3	Päähenkilö tekee taian ja se epäonnistuu.	Päähenkilö löytää salaisen puutarhan.	Päähenkilö joutuu syömään noitien ruokaa.	Päähenkilön huonekasvi alkaa puhua.	Päähenkilö löytää loitsukirjan.	Päähenkilö saa kyvyn lukea ajatuksia.
4	Jokin päähenkilön esine muuttuu eläväksi.	Päähenkilö menettää yhtäkkiä jonkin osaamansa taidon.	Päähenkilö saa toivoa yhden toivomuksen.	Päähenkilö löytää taikakiven.	Päähenkilö syö kutistumishainää ja kutistuu.	Päähenkilö saa oudon paketin.
5	Päähenkilö keksii vahingossa mahtavan taian.	Päähenkilö saa kyvyn hengittää veden alla.	Päähenkilö löytää aarteen.	Päähenkilö löytää salaperäisen kartan.	Päähenkilö muuttuu näkymättömäksi.	Päähenkilö kuulee outoa laulua.
6	Päähenkilö muuttuu eläimeksi.	Päähenkilö saa taikavoimia yhdeksi päiväksi.	Päähenkilö joutuu peikon vangiksi.	Päähenkilö jähmettyy patsaaksi.	Päähenkilön hiukset alkavat kasvaa vauhdilla.	Päähenkilö saa yllättävän viestin kirjekyyhkyltä.