**Sessão 0**

**Encorajar Players**

- Mesmo que não saibam como fazer alguma coisa, não tenham medo de experimentar, ser um bom ator não é um requisito para jogar DnD e se tiverem divertir-se estão a fazer um bom trabalho.

**Fail safe**

- Se a ameaça do dragão e os efeitos da sua chegada não for resolvidos a tempo, os cidadãos eventualmente ficam com medo o suficiente para abandonar a aldeia, e vocês falham a aventura.

**Tema semi-sério**

- You can joke around, mas é a cidade e a vida das pessoas, por isso respeitem o momento.

**I Tend to read Stuff.**

Tendo a escrever a descrição de coisas, porque não sou particularmente bom a lembrar-me de coisas ou em improvisação. Mas são uma cut scene podem interromper se quiserem.

**Só podem dar lvl up em Phandalin**

- Apenas em Phandalin após entregarem as missões a Harbin é que os jogadores evoluem.

**Começo da Campanha**

- Toda a gente tem as suas razões para ir parar a Phandalin.

- Int Roll para saber o que as personagens sabem sobre Phandalin.

- Ler descrição de Phandalin.

- Começar encontro dos players com Harbin Wester (fazendo os players dar a descrição das personagens conforme vão aparecendo).

**Encontro com Harbin Wester:**

- Anakis e Shava já se conhecem por isso chegam juntas a Phandalin, ouviram rumores sobre o Dragão na zona e decidiram que queriam ajudar.

- Chegam á Salão Principal da Aldeia onde Harbon Wester fica feliz em enformar-lhes que ele está na verdade á espera de um grande guerreiro para lidar com o problema e se quiserem podem juntar-se a ele para lhe prestar auxílio.

- Batem a porta, e Harbin rapidamente levanta-se para receber o Guerreiro entusiasmante. Quando abre a porta fica dececionado em encontrar Rita, e diz-lhe um pouco desapontado que pode juntar-se ás restantes em ajudar o Grande Guerreiro a derrotar o Dragão. Avisando-as que é uma situação perigosa e para terem cuidado e não se meterem no caminho do Guerreiro.

- Krankun chega no meio da conversa, e Harbin novamente se levanta rapidamente para ir cumprimentar o bravo Guerreiro, mas logo fica um pouco dececionado pois não é tão grande como estava a pensar nem tão sem o ar de um poderoso guerreiro. E no final acaba por sugerir que em vez de lutar imediatamente com o dragão desde o inicio, que comecem a ajudar com coisas mais simples.

- Depois de saírem e enquanto estão a examinar o quadro com as missões, duas mulheres entram no edifício, Elara e Lyari, para dizer que Elara também quer participar na tarefa de lidar com o dragão. Ele diz que estão sem sorte porque, uma competente equipa acabou de ser formada para lidar com a situação por isso não é preciso a ajuda de Elara.

- Lyari pergunta se são as pessoas que estão lá fora, e sem esperar pela resposta sai dizendo para deixar com eles para decidir.