

## Willkommen beim DaFAQ!

V1 Stand: 18.09.2019

Dies ist das Dawn of the Zeds FAQ- und Errata-Dokument. Es handelt sich hier um eine Code: Schwarzärgern-Freigabe der FBI-Sektion Farmingdale. Wir würden uns wünschen, dass die Inhalte hier mit absoluter Diskretion gelesen werden. Es handelt sich um brisante Informationen!

### ERRATA

#### Anleitungen

**Spielaufbau & Abspann, S. 2, Fehler:** Es gibt 31 normale Zeds (statt 30).

**Das Farmingdale-Dossier, S. 18, Fehler:** Die Zeds-Verstärkung *Hartnäckig* wehrt Treffer auf 1,2 und 3 (statt 4, 5 und 6) ab, wie auf dem entsprechenden Plättchen auch korrekt angegeben.

#### Spielmaterial

**Forschungskarten, Superwaffen-Komponente, Fehler:** Eine der Superwaffen-Komponenten hat eine Grundlagen-Rückseite. Das ist ein Fehler. Alle Superwaffen-Komponenten benötigen die Durchbruch-Rückseite. Wir stellen dafür eine Ersatzkarte zur Verfügung, die ihr via Mail an [info@frostedgames.de](mailto:info@frostedgames.de) anfordern könnt.

### KORREKTUR

**Protagonistenkarten, Deputy Schmidt, Korrektur:** Der Effekt *Kampfkünste* ist identisch mit dem Effekt *Kampfkünste* von Sheriff Hunt. Im Text von Deputy Schmidt fehlt jedoch der Zusatz „den gesamten Wurf“, wie bei Sheriff Hunt. Dies wurde spät hinzugefügt, um wirklich unmissverständlich klar zu machen, dass das „neu würfeln“ auch dann gilt, wenn man mehr als 2 Würfel werfen darf. Leider wurde der Zusatz bei Deputy Schmidt vergessen.

**A-bis-Zed-Anleitung, S. 21, Korrektur:** Das X im ersten Absatz ist ein vergessener Einsatz der Seitenreferenz zu Seite 3.

**A-bis-Zed-Anleitung, S. 24, Korrektur:** In der Übersicht der Verbrauchsphase steht noch das „z“. Das ist ein vergessener Einsatz des Würfelsymbols.

**Güterzüge & Gerichteküche, Änderungen beim Spielaufbau, Korrektur:** So genial wir den Aufbau auch finden, darf sich das überflüssige L am Ende jeder Überschrift aber sowas von zum Teufel scheren.