

Willkommen beim DaFAQ!

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!

Neue Einträge in Rot.

ERRATA

Anleitungen

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

Spielaufbau & Abspann, S. 7, Weiteres Material, Fehler: Habt ihr euch auch schon gefragt, warum ihr beim Aufbau des Basis-Spiels die EKG-Marker vorbereiten sollt? Ja? Ich auch. Ach ja, Victory Point Games auch, die in ihrer Original-Anleitung dort ebenfalls diese Marker abgebildet haben. Naja, aufbauen könnt ihr sie gerne. Ihr werdet sie nur nicht brauchen (falls ihr euch schon gewundert habt). Also ruhig schon mal durchstreichen ...

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 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 & Gerüchteküche, 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.

Zeds und Zunder, Jetzt geh't s los, Korrektur: Hoppla! Da hatte ein Apostroph wohl Schluckauf. Muss ich hier extra erwähnen, dass es eigentlich „geht's“ heißen müsste?

Spielaufbau & Abspann, S.11, Korrektur: Die Zahl IV hat sich soooo vor den Zeds gefürchtet, dass sie beschlossen hat, sich hinter die Überschrift zu flüchten, statt davor nach „Level“ zu stehen. Nehmt sie doch bitte fest in den Arm, damit sie keine Angst mehr hat.