

Leo Friedkin

Pompier du centre-ville

Arme de départ : Hache anti-incendie



Capacité spéciale : Léo peut entrer dans des pièces en feu (mais non détruites) ou les traverser sans subir de dégâts



Furtivité : Si Leo fait partie d'un groupe effectuant un test de caméra, on ne lance pas de dé pour lui



Protection : Leo ne subit que 1 dégât (au lieu de 3) lorsqu'il entre dans une pièce détruite



Médecin : Quand Leo utilise un objet guérisseur sur lui ou un membre de l'équipe, il guérit une blessure supplémentaire



Pompier : Lorsqu'il utilise des PA pour retirer des marqueurs de brûlure, Leo en enlève un de plus

Jack Fulci

Vendeur d'armes de Brooklyn

Arme de départ : Pistolet



Capacité spéciale : Jack peut attaquer une fois par round sans dépenser 1 PA



Sac à dos : Jack dispose d'un emplacement d'inventaire en plus



Dans le mille ! : Chaque symbole de cible que Jack associe à un succès lors d'un jet d'attaque provoque une touche supplémentaire (en plus d'accroître la portée)



Expert au pistolet : Jack lance un dé supplémentaire lorsqu'il attaque avec un pistolet (handgun)



Réserve de munitions : Quand Jack effectue une fouille et trouve des munitions, il peut placer 2 cubes de munitions supplémentaires sur la carte (sans toutefois excéder la limite de 8 cubes)

Nina Argento

Infirmière malicieuse

Arme de départ : Couteau de combat



Capacité spéciale : Nina peut soigner les blessures d'un autre personnage à raison de 1 PA par blessure



Experte au couteau : Lancez un dé supplémentaire lors des attaques au couteau



Réserve de bandages : Nina peut guérir 1 de ses propres blessures en dépensant 2 PX (limité à 1 fois par round)



Experte au fusil à pompe : Nina lance un dé supplémentaire lorsqu'elle attaque avec un fusil à pompe (shotgun)



Résistance au virus : Nina peut accepter trois marqueurs virus avant de démarrer le processus de zombification

Bruce Romero

Garde du corps en retraite

Arme de départ : Pistolet



Capacité spéciale : Bruce peut donner jusqu'à 3 PA à un autre survivant situé sur la même case de la zone des équipes que lui, ou en recevoir jusqu'à 3 de la part de celui-ci (limité à 1 fois par round)



Coordinateur : Bruce peut donner des objets aux autres survivants situés dans la même pièce que lui sans dépenser de PA



Expert au pistolet : Bruce lance un dé supplémentaire lorsqu'il attaque avec un pistolet (handgun)



Défense : Bruce lance 2 dés de défense



Tireur d'élite : Bruce bénéficie de +1 à la portée de toutes les armes à feu

Lucy Chang

Rat de bibliothèque

Arme de départ : Batte de baseball



Capacité spéciale : Lucy peut remplacer un verrou codé adjacent par un de ceux qui ont été retirés au début de la partie, en dépensant 4 PX. Le nouveau verrou est choisi au hasard, face cachée, parmi ceux comportant le même nombre de symboles, puis on le place face visible



Coordinatrice : Lucy peut donner des objets aux autres survivants situés dans la même pièce qu'elle sans dépenser de PA



Génie de l'informatique : Quand elle utilise la fonction Terminal, Lucy peut placer autant de verrous codés qu'elle le désire sur le panneau de sécurité, pour un coût total de 2 PA



Fouineuse : Quand au moins 1 succès est obtenu lors d'une fouille pratiquée dans la pièce où se trouve Lucy, on ajoute 1 succès au résultat



Costaude ! : Chaque symbole de recul qu'obtient Lucy lors d'une attaque peut repousser un adversaire de deux pièces au lieu d'une

Chuck Lee

Entraîneur de tennis "5 étoiles"

Arme de départ : Shurikens



Capacité spéciale : Peut relancer une fois chaque dé lorsqu'il participe à un jet de défense pour 1 PX par dé.



Poing d'acier : Lance 2 dés lors d'une attaque à mains nues



Expert au corps à corps : Lance un dé supplémentaire lorsqu'il attaque avec une arme de mêlée



Brutal : Chaque symbole recul lors d'une attaque fait reculer la cible de deux cases



Bourreau : Chaque cible allouée à un succès fournit un dégât supplémentaire (en plus de l'extension de portée)

Bunny Van Camp

Pom Pom Girl en colère

Arme de départ : Tronçonneuse



Capacité spéciale : Lorsque Bunny participe à une tentative de sauvetage d'un survivant (hors elle-même), ses dés sont lancés séparément et les succès et reculs sont considérés comme des succès



Sens aiguisés : Bunny peut convertir un jeton zombies en une horde dans n'importe quelle pièce adjacente à la sienne (aucune ligne de vue requise)



Secouriste : Le niveau de capture de Bunny est augmenté de 1



Réserve de bandages : Bunny peut guérir 1 de ses propres blessures en dépensant 2 PX (limité à 1 fois par round)



Experte au corps à corps : Lance un dé supplémentaire lorsqu'il attaque avec une arme de mêlée