

Classe	Habilidade	Armas usadas	Locais
Detetive	Investigar: compra 2 cartas e distribui mais 2 cartas para jogadores de sua preferência	Pistola 9mm, Soco inglês, Bola de Cristal	Tribunal
Policial	Abuso de poder: impede alguém de defender outro de uma acusação	Pistola 9mm, Canivete, Bastão de madeira	Delegacia
Espião	Espionar: olha as cartas de um jogador e pega uma delas para si mesmo	Faca, Veneno, Pistola 9mm	Embaixada
Agente Secreto	Seduzir: obriga algum jogador a defendê-lo	Faca, Gás, Dardo	Cassino
Criminoso	Ameaçar: anula a acusação de alguém	Colt .38, Veneno, Soco inglês	Bar
Contrabandista	Sumiço: descarta duas armas da mesa	Colt .38, Gás, Adaga Cerimonial	Armazém abandonado
Médico	Autópsia: descarta 1 ferimento da vítima	Overdose, Veneno, Faca	Consultório
Paramédico	Transporte: pode mudar o lugar do corpo	Overdose, Soco Inglês Bastão de madeira	Hospital
Médium	Séance: rouba uma carta de cada testemunha presente	Bola de cristal, Gás, Canivete	Museu
Oráculo	Bloqueio: impede uma pessoa de acusar alguém de sua escolha por um turno	Bola de cristal, Adaga Cerimonial, Colt .38	Templo
Apostador	Ruína do jogador: joga uma moeda quantas vezes quiser, se der cara, pega uma carta – de ser coroa, perde todas as cartas que ganhou	Dardo, Canivete, Adaga Cerimonial	Cassino
Atleta	Fanatismo: pega uma carta com o objetivo de incriminar alguém específico	Dardo, Bastão de madeira, Overdose	Estádio
Mediador	Sucesso: decide as condições iniciais do corpo	-	-

Testemunha	Jogadores condenados viram testemunhas. Têm menos cartas, porém podem defender os jogadores ainda vivos. Não podem ser acusados.	-	-
------------	--	---	---