

Classe	Habilidade	Armas usadas	Locais
Detetive	Investigar: o detetive compra 2 cartas e distribui mais 2 cartas para jogadores de sua preferência	Pistola 9mm, Soco inglês	Tribunal
Policial	Abuso de poder: impede alguém de defender outro de uma acusação	Pistola 9mm, Canivete	Delegacia
Espião	Espionar: olha as cartas de um jogador e pega uma delas para si mesmo	Faca, Gás	Embaixada
Agente Secreto	Seduzir: obriga algum jogador a defendê-lo	Faca, Veneno	Cassino
Criminoso	Ameaçar: anula a acusação de alguém	Colt .38, Soco inglês	Bar
Contrabandista	Sumiço: descarta duas armas da mesa	Colt .38, Adaga Cerimonial	Armazém abandonado
Médico	Autópsia: descarta 1 ferimento da vítima	Overdose, Faca	Consultório
Paramédico	Transporte: pode mudar o lugar do corpo	Overdose, Bastão de madeira	Hospital
Médium	Séance: rouba uma carta de cada testemunha presente	Bola de cristal, Gás	Museu
Oráculo	Bloqueio: impede uma pessoa de acusar alguém de sua escolha por um turno	Bola de cristal, Adaga Cerimonial	Templo
Apostador		Dardo, Canivete	Cassino
Atleta		Dardo, Bastão de madeira	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.	-	-