

Classe	Habilidade	Armas usadas	Locais
Detetive	Investigar: o detetive compra 2 cartas e distribui mais 2 cartas para jogadores de sua preferência	Pistola 9mm	Delegacia, Café
Policial	Abuso de poder: pode acusar alguém sem provas	Pistola 9mm	Delegacia, Café
Espião	Espionar: rouba 2 cartas de qualquer jogador	Faca	Embaixada, Restaurante
Agente Secreto	Seduzir: obriga algum jogador a defendê-lo	Faca	Embaixada, Restaurante
Criminoso	Ameaçar: anula a acusação de alguém	Glock .38	Bar, Armazém abandonado
Contrabandista	Sumiço: descarta duas armas da mesa	Glock .38	Bar, Armazém abandonado
Médico	Autópsia: adiciona 2 ferimentos à vítima e descarta 1	Veneno	Hospital, Cinema
Paramédico	Transporte: pode mudar o lugar do corpo	Veneno	Hospital, Cinema
Médium	Séance: rouba uma carta de cada testemunha presente	Bola de cristal	Retiro Espiritual, Museu
Oráculo	Bloqueio: impede uma pessoa de acusar alguém de sua escolha por um turno	Bola de cristal	Retiro Espiritual, Museu
Apostador	Roleta: faz com que o voto de alguém seja aleatório	??	Cassino
Advogado	Escolhe alguém para defender no início de uma rodada	??	??
Testemunha	Pode defender alguém depois de morto	-	-