Torreta. Está disparando constantemente. Un proyectil hacia delante cada turno, que viaja por su fila correspondiente hasta que impacta en el jugador o en alguno de los enemigos que se hayan colocado en la misma fila. Implica que solo se pueda colocar una torreta por fila. Hace un daño básico de 5-10 puntos de vida.

Red. Trampa que se coloca en el suelo. Al pisarla, el jugador se queda detenido durante dos turnos.

Ángel soldado. Ataca al objetivo que se encuentra justo delante de él, una casilla por delante. Si existe delante de él otro tipo de ángel u otra unidad, la ataca. Para realizar combinaciones, puede colocarse delante de él una red. Atacará todos los turnos que pueda sin morirse, haciendo un daño medio (30 puntos de vida).

Ángel letal. Cuando el agente entra en su fila, lanza una bola gigante de energía que elimina todo lo que haya en la misma fila y que hace mucho daño (50 puntos de vida).

Ángel tanque. Tiene mucha vida. Se destruye siendo golpeado varias veces por el jugador. Inmune a los ataques de sus compañeros ángeles.

Tanto la torreta como el ángel letal siguen premisas parecidas (disparar a lo largo de una fila). La torreta disparará constantemente, el ángel letal solo lo hará si el jugador se encuentra en su misma fila.