플레이어(초기)

* 체력: 100
* 마력: 10
* 방어력: 4
* 이동 속도: 5
* 노치: 100

플레이어(세 번째 파동 이후)

* 체력: 1000
* 마력: 250
* 방어력: 25
* 이동 속도: 5
* 노치: 200

스켈레톤(검/활)

* 체력: 30
* 공격력: 검의 경우는 15, 활의 경우는 10
* 방어력: 1
* 공격 속도: 검의 경우는 1초, 활의 경우는 2초
* 이동 속도: 5
* 사거리: 검의 경우는 3, 활의 경우는 10
* 노치: 1

드래곤

* 체력: 50
* 공격력: 60 (특수 공격: 30)
* 공격 속도: 3초
* 방어력: 10
* 이동 속도: 5
* 사거리: 5 (특수 공격: 전방 60° 부채꼴로 10)
* 노치: 15
* 특수 공격 확률: 30%

데몬

* 체력: 250
* 공격력: 100
* 공격 속도: 3초
* 방어력: 2
* 이동 속도: 5
* 사거리: 5
* 노치: 50
* 특수 공격 확률: 10%(쿨타임을 무시하고 3번 공격한다.)

일반 병사(검)

* 체력: 30
* 공격력: 10
* 공격 속도: 1.6초
* 방어력: 2
* 이동 속도: 7
* 사거리: 3
* 획득 경험치: 10

사제

* 체력: 20
* 공격력: 10(언데드의 경우 40)
* 공격 속도: 2초
* 방어력: 1
* 이동 속도: 7
* 사거리: 10
* 획득 경험치: 100

기마병

* 체력: 100
* 공격력: 창일 때 60, 활일 때 30
* 공격 속도: 창일 때 2초, 활일 때 1.3초
* 방어력: 3
* 이동 속도: 7
* 사거리: 창일 때 4, 활일 때 10
* 획득 경험치: 200

플레이어 스킬

1. 쓰러진 주민 계열, 잡병 계열 유닛을 아군 언데드 유닛으로 보충한다.
   * 50% 확률로 스켈레톤, 50% 확률로 좀비로 부활
   * 스켈레톤의 경우 검을 지닐지 활을 지닐지 또한 50% 확률로 결정
   * 쿨타임: 30초 고정
   * 부활시키는 수는 마력에 의존하며 그 식은 다음과 같다.

10 + 마력/10

1. 주위 유닛들의 체력을 회복시킨다.
   * 회복시키는 유닛은 플레이어로부터 가까운 유닛을 우선으로 하며 그 수는 마력에 의존하며 그 식은 다음과 같다.

10 + 마력/10

* + 회복시키는 체력은 마력에 의존하며 그 식은 다음과 같다.

마력/2