Schilde

	KAP(k)/ZE	VW-Bonus	VW-Malus	Gewicht	Preis	WF
Faustschild (Eisen)	1	2	2	1.200 g	80 TG	120
Faustschild (Kristall, aus den Feuerlanden)[K]	1	2	2	600 g	80 TG	120
Beschützer (Eisen)	1	2	2	1.300 g	50 TG	70
Rautenschild (Eisen)	1	3	3	1.600 g	70 TG	90
Adarga (Lederschild)	2	4	4	1.500 g	80 TG	80
Halbrundschild (Bronze)	2	4	4	2.000 g	130 TG	60
Rundschild (Holz mit Leder)	3	3	3	3.000 g	140 TG	100
Tartsche (Holz mit Eisen)[L]	3	4	4	2.200 g	110 TG	100
Dreieckschild (auch Wappenschild; Eisen)	3	4	4	3.500 g	180 TG	140
Ovaltartsche (Eisen)[L]	4	5	5	4.500 g	350 TG	160
Rondache (Eisen)	4	3	3	4.000 g	250 TG	160
Rondache (Kristall, aus den Feuerlanden)[K]	4	3	3	2.000 g	250 TG	160
Knochenschild	6	6	6	6.000 g	/	/
Papierheraldik (Eisen)[L]	6	6	6	6.500 g	500 TG	220
Rossstirnschild (Eisen)	6	6	6	7.000 g	550 TG	250
Lilienschild (Eisen)	6	7	7	7.000 g	550 TG	300
Rechteckschild (auch Ritterschild; Eisen)	6	7	7	7.200 g	580 TG	300
Langspitzschild (Holz mit Leder)	6	8	8	7.500 g	600 TG	120
Buckelschild (Eisen)	6	6	6	8.000 g	500 TG	200
Pavese (Holz)	8	8	8	8.000 g	450 TG	100
Turmschild (Eisen)	10	10	10	9.000 g	700 TG	500

[L]: Auf Wunsch auch gegen Aufpreis von 10% mit Einkerbung für Lanzen erhältlich.
[K]: Schilde aus Kristall zerbrechen bei einem nicht verhinderten Meisterangriff und werden dadurch unbrauchbar.

Rüstungen

	SF	BBE	-B-KAP	Gewicht	Preis	WF
Normale Kleidung (NK)	3	11	0	versch.	versch.	versch.
Jacke (WK; Leder, hüftlang)	4	10	-10	1.300 g	60 TG	50
Mantel, Umhang (WK)	4	10	-10	1.300 g	60 TG	50
Staubmantel (WK; Leder, knielang)	4	10	-10	1.500 g	70 TG	65
Robe (WK; für Kultisten und Zauberkundige)	4	10	-10	2.500 g	80 TG	45
Wattierte Kleidung (WK)	4	10	-10	1.300 g	60 TG	50
Waldläuferrüstung (LR, für KGJ und Elfen)	5	10	-20	2.900 g	90 TG	80
Armschienen (LR, nur Arme)	6	/	-10	500 g	30 TG	20
Beinschienen (LR, nur Beine)	6	/	-10	800 g	30 TG	20
Lederharnisch (LR, nur Torso)	6	9	-10	2.700 g	60 TG	50
Lederrüstung (LR)	6	9	-30	4.000 g	100 TG	90
Krötenhaut-Armschienen (LR, nur Arme)	7	/	-10	600 g	40 TG	35
Krötenhaut-Beinschienen (LR, nur Beine)	7	/	-10	900 g	40 TG	35
Krötenhaut-Harnisch (LR, nur Torso)	7	9	-20	3.000 g	120 TG	70
Krötenhautrüstung (LR)	7	9	-40	4.500 g	140 TG	140
Kettenhandschuhe (KH, nur Hände)	8	/	-20	900 g	200 TG	50
Kettenbeinlinge (KH, nur Beine)	8	/	-20	1.300 g	310 TG	50
Kettenweste (KH, nur Torso)	8	8	-40	4.000 g	350 TG	100
Kettenhemd (KH)	8	7	-60	8.000 g	700 TG	150
Kettenmantel (KH)	8	7	-70	9.000 g	800 TG	165
Ringelpanzer (KH)	9	6	-80	10.000 g	900 TG	170
Ringmantel (KH)	9	6	-80	12.000 g	1.000 TG	180
Brigantine (SP, aus Mayotte)	10	5	-90	13.000 g	3.500 TG	190
Obsidianrüstung (SP, aus den Feuerlanden)	11	4	-100	8.000 g	2.000 TG	200
Schuppenpanzer (SP)	11	4	-100	15.000 g	3.000 TG	200
Plattenteile (PP, nur Arme)	12	/	-35	1.300 g	550 TG	220
Panzerhandschuhe	12	/	-40	1.200 g	430 TG	220
Plattenteile (PP, nur Beine)	12	/	-40	1.500 g	640 TG	220
Brustplatte (PP, nur Torso)	12	5	-105	3.000 g	400 TG	210
Brustschalen (PP, für Frauen, nur Torso)	12	5	-105	3.500 g	500 TG	210
Kürass (PP, beliebt bei Reitern, nur Torso)	12	5	-110	8.000 g	3.000 TG	220
Bronzeharnisch (PP, nur Torso)	12	4	-110	8.000 g	4.000 TG	210
Plattenpanzer (PP)	12	3	-120	17.000 g	3.700 TG	220
Vollharnisch (VH, inkl. Topfhelm)	12	3	-160	25.000 g	5.000 TG	230

Anmerkung: Bei allen Rüstungen (außer NK) muss man zusätzlich Unterwäsche, Hemd, Hose und Schuhe tragen, ohne dass sich hinsichtlich des SF oder der BBE etwas ändert. Die angegebenen Armschienen gelten inklusive Oberarme und Ellenbogenkapseln, die angegebenen Beinschienen gelten inklusive Oberschenkel und Knieschoner. Möchte man nur Arm- oder Beinschienen erstehen muss der Master Gewicht, Preis und WF entsprechend anpassen.

[K]: Die Obsidianrüstung bekommt bei einem nicht verhinderten Meisterangriff einen Sprung und verliert die Hälfte ihrer Schutzwirkung (zählt ab dann als LR, SF = 5). Ein zweiter Meisterangriff zerstört die Schutzwirkung (und damit auch die Rüstung) vollständig.

Helme (bei Zauberkundigen unbeliebt)

	SF	Gewicht	Preis	WF
Wattierte Kappe (wie Helm 1; Lauschen noch möglich)	2	500 g	50 TG	40
Lederschädelkäppchen (wie Helm 1; Lauschen noch möglich)	3	800 g	80 TG	70
Lederhelm (wie Helm 1; Lauschen noch möglich)	4	1.000 g	90 TG	80
Agyrischer Eisenhut (beim Kopftreffer: siehe „... gegen Helm 1", Lauschen noch möglich)	4	1.000 g	100 TG	85
Schaller (wie Helm 2, bei SCHLAG aber zusätzlich -10 VIP und -100 KAP, sowie -2→/-20→. Kein Lauschen möglich, verkleinert bei FKW die Chance für einen Kopftreffer um 3%)	6	1.800 g	130 TG	100
Morion (aus Ringar, wie Helm 2, bei SCHLAG aber zusätzlich -11 VIP und -110 KAP, sowie -2→/-20→. Lauschen noch möglich, verkleinert bei FKW die Chance für einen Kopftreffer um 3%)	6	1.800 g	150 TG	130
Kettenhaube (wie Helm 2, bei SCHLAG aber zusätzlich -12 VIP und -120 KAP, sowie -3→/-30→. Kein Lauschen möglich, verkleinert bei FKW die Chance für einen Kopftreffer um 3%)	6	1.800 g	170 TG	170
Spangenhelm (wie Helm 2, Lauschen noch möglich, verkleinert bei FWK die Chance für einen Kopftreffer um 3%)	7	2.000 g	170 TG	160
Sturmhaube (aus Mayotte, wie Helm 2, Lauschen noch möglich, verkleinert bei FKW die Chance für einen Kopftreffer um 3%)	8	2.200 g	180 TG	140
Bronzehelm (wie Helm 2, Kein Lauschen möglich, verkleinert bei FKW die Chance für einen Kopftreffer um 3%)	8	2.000 g	270 TG	110
Topfhelm (wie Helm 3, bei SCHLAG aber zusätzlich -16 VIP und -200 KAP sowie -4→/-40→. Kein Lauschen möglich, Kopftreffer-Chance bei Wurfwaffen -3%, Schusswaffen -5%)	10	1.800 g	200 TG	100
Beckenhaube (wie Helm 3, bei TREFFER aber zusätzlich -10 VIP und -100 KAP sowie -2→/-20→. Kein Lauschen möglich. Kopftreffer-Chance bei Wurfwaffen -5%, Schusswaffen -4%).	12	3.500 g	300 TG	160
Spitzhelm (aus Basardra, wie Helm 3, kein Lauschen möglich. Kopftreffer-Chance bei FKW -5%)	12	2.800 g	450 TG	150
Visierhelm (aus Tandar, wie Helm 3, kein Lauschen möglich. Kopftreffer-Chance bei FWK -5%)	12	3.500 g	350 TG	170
Visierhelm (aus Yith, wie Helm 3, kein Lauschen möglich. Kopftreffer-Chance bei FKW -6%)	14	3.500 g	500 TG	190

Nahkampfwaffen

	BSP	KKB	Typus	Gewicht[*1]	Preis	WF
Schlagring (für Ringkampf; erhöht Schaden um 1W6)		+1	/	200 g	110 TG	35
Messer	1W4+2	-2	SW	150 g	10 TG	40
Kriegsfächer (lethonische Kampfkunstwaffe)	1W4+3	-2	SW	1.100 g	125 TG	50
Jagdmesser	1W4+3	-2	SW	370 g	13 TG	50
Dolch	1W4+3	-2	SW	390 g	20 TG	50
Tinorischer Dolch (nur für Magier)	1W4+4	-1	SW	850 g	60 TG	50
Gandramesischer Dolch	1W4+4	-1	SW	860 g	55 TG	50
Langdolch	1W6+3	0	SW	700 g	35 TG	45
Schwerer Dolch	1W6+3	0	SW	800 g	40 TG	60
Todesklinge (Ritualdolch für Diabolisten)	1W6+6	0	SW	800 g	/	/
Sax (Mittelding zw. Dolch u. Kurzschwert)	1W4+4	0	SW	1.000 g	50 TG	80
Florett	1W6+1	0	SW	1.000 g	70 TG	80
Rapier (Degenähnliche Waffe, nur von „LSK"-Helden einzusetzen)	1W4+5	0	SW	1.200 g	90 TG	60
Großes Kris (Ritualdolch des Dämonologen)	1W6+7	+1	SW	900 g	/	/
Turnierschwert (verziert)	1W6+3	0	S	1.200 g	220 TG	80
Degen	1W4+7	0	S	1.100 g	150 TG	75
Kurzschwert	1W4+6	+1	S	1.300 g	110 TG	100
Entermesser	1W4+7	+1	S	1.700 g	150 TG	90
Backsword (das „typische" Schwert)	1W6+6	+1	S	1.600 g	160 TG	105
Kristallschwert (aus den Feuerlanden)[K]	1W6+6	+1	S	1.280 g	200 TG	105
Carromer Säbel	1W8+7	+1	S	2.200 g	180 TG	120
Machete (großes Buschmesser)	1W4+7	+2	S	1.600 g	200 TG	100
Druidensichel	1W4+7	+2	S	1.000 g	/	160
Sichel	1W4+8	+2	S	1.200 g	130 TG	110
Säbel	1W8+8	+2	S	1.400 g	210 TG	100
Uhlums Sense (WVT = STG; Diabolisten-Waffe)	1W6+8	+3	S	2.500 g	/	/
Wurfbeil	1W6+8	+2	LSK	1.500 g	200 TG	90
Knüppel	1W6+6	+2	LSK	1.500 g	40 TG	45
Kampfstab	1W6+7	+2	LSK	1.500 g	70 TG	60
Buntaxt	1W4+9	+2	LSK	2.000 g	260 TG	130
Katanaki (lethonischer Kettenstab)	1W6+8	+3	LSK	2.500 g	320 TG	140
Streitkolben	1W8+11	+3	LSK	4.000 g	450 TG	200
Streithammer	1W8+11	+3	LSK	2.500 g	430 TG	130
Maquahilt (Streitkolben mit Klingen)	1W8+12	+3	LSK	3.800 g	480 TG	150
Eisenhammer	1W8+13	+3	LSK	4.000 g	550 TG	190
Morgenstern	1W8+16	+4	SSK[*2]	6.000 g	700 TG	180
Kriegshammer (größerer Eisenhammer)	1W8+20	+5	SSK[*2]	7.000 g	900 TG	200
Kriegsflegel	1W8+8	+4	SSK[*2]	3.500 g	580 TG	150

Spitzhacke (Schweres Zwergen-Bergarbeitergerät)	1W10+15	+5	SSK*2	7.000 g	800 TG	200
Kriegsaxt (Zweiblättrige Axt)	1W10+17	+5	SSK*3	6.800 g	1.000 TG	170
Streitaxt (Langstielige, einblättrige Axt)	1W10+18	+5	SSK*3	6.600 g	1.600 TG	160
Barbarenschlachtaxt (langstielig, zweiblättrig)	1W10+22	+6	SSK*3	8.500 g	2.400 TG	200
Breitschwert	1W10+9	+3	ZH	3.500 g	800 TG	140
Langschwert	1W10+10	+3	ZH	3.500 g	850 TG	135
Bastardschwert	1W10+10	+3	ZH	3.100 g	950 TG	130
Anderthalbhänder	1W10+9	+2	ZH	2.800 g	800 TG	140
Krummsäbel (Waffe der Nomandenzwerge)	1W10+9	+2	ZH	2.800 g	800 TG	140
Kurze Kriegssense	1W10+9	+3	ZH	3.400 g	1.000 TG	130
Flamberge (ZH mit gewellter Klinge)	1W10+11	+3	ZH	3.600 g	1.100 TG	150
Barbarenschwert (grob gewellt oder gezackt)	1W10+11	+4	ZH	3.800 g	1.000 TG	190
Bronzestab (Länge = 2 m)	1W10+12	+3	ZH	4.000 g	1.400 TG	140
Claymore	1W10+12	+3	ZH	3.800 g	1.800 TG	150
Zweihänder	1W10+13	+4	ZH	4.500 g	2.200 TG	160
Kristall-Zweihänder (aus den Feuerlanden)K	1W10+13	+4	ZH	3.600 g	2.750 TG	160
Riesensichel	1W10+13	+4	ZH	4.500 g	3.000 TG	180
No-Dachi (lethonischer Zweihänder mit superscharfer Klinge)	1W10+14	+4	ZH	4.000 g	2.500 TG	150
Henkersschwert (eigentlich für Hinrichtungen; im Kampf AW +4)	1W10+16	+4	ZH	5.000 g	4.000 TG	100
Stoßspeer	1W8+10	+3	STG*4	4.000 g	240 TG	90
Sturmsense	1W8+9	+2	STG*5	3.400 g	520 TG	140
Ahl-Pike	1W8+8	+2	STG*6	2.800 g	650 TG	100
Rabenschnabel	1W8+11	+3	STG*6	3.000 g	1.000 TG	130
Breschenmesser	1W8+8	+2	STG*6	2.700 g	620 TG	90
Glefe	1W8+7	+2	STG*6	3.600 g	720 TG	150
Hakenspieß	1W8+9	+3	STG*6	3.300 g	550 TG	140
Guisarme	1W8+12	+3	STG*6	2.850 g	1.200 TG	100
Hippe	1W8+11	+3	STG*6	2.900 g	1.200 TG	120
Hellebarde	1W8+12	+4	STG*6	3.500 g	1.600 TG	120
Doppelklingenstab	1W10+5	+3	STG*7	2.000 g	2.400 TG	160

*1: Bonus-KAP-Abzüge durch Waffengewicht nicht vergessen
*2: Fällt unter die Streitkolben-Treffertabelle; auf das Würfelergebnis wird jedoch noch +4 addiert.
*3: Fällt unter die Zweihänder-Treffertabelle; auf das Würfelergebnis wird jedoch noch +4 addiert. Bei den Trefferergebnissen 9, 14, 15, 18 und 21 (inklusive +4-Bonus) sinkt das Ergebnis um 1, da dies die Auswirkungen eines Stiches wären (bei diesen Waffen unmöglich).
*4: Fällt unter die Stichwaffen-Treffertabelle; auf das Würfelergebnis wird jedoch noch +2 addiert.
*5: Fällt unter die Zweihänder-Treffertabelle; auf das Würfelergebnis wird jedoch noch +2 addiert.
*6: Fällt unter die Streitkolben-Treffertabelle; auf das Würfelergebnis wird jedoch noch +2 addiert.
*7: Fällt unter die Schwert-Treffertabelle; auf das Würfelergebnis wird jedoch noch +2 addiert.
K: Bei einem nicht durch eine INS-Probe verhinderten Patzer werden die normalen Regeln angewandt, zusätzlich zersplittert die Waffe (inwieweit der Rest der Waffe noch zu benutzen ist entscheidet der Master).
Optional: Bei *2 - *7 kann gemäß den Ringgeister-Regeln anstatt eines Bonus' auf der TT der R-TYP um eine Klasse gesenkt werden.

Wurf- und Schusswaffen

	BSP	KKB	RW	Gewicht	Preis	WF
Blasrohr (angegebene BSP ohne Gift)*	1W4+3	-1	35 Meter	850 g	30 TG	80
Blasrohrpfeile (30 Stck. in Dose, ohne Gift)				900 g	30 TG	55
Steinschleuder (1 ZE Spanndauer)	1W4+6	+1	100 Meter	450 g	15 TG	35
Schleuder-Steine (50 Steine im Beutel)				2.500 g	10 TG	150
Stahlkugel-Schleuder (1 ZE Spanndauer)	1W4+6	+2	100 Meter	800 g	60 TG	50
Schleuder-Stahlkugeln (BSP +5, 20 Stck. im Beutel)				700 g	100 TG	100
Shake (lethonischer Wurfpfeil)	1W4+5	-2	15 Meter	40 g	40 TG	80
Shurikin (lethonischer Wurfstern)	1W4+5	-1	15 Meter	50 g	40 TG	90
Chakram (Wurfscheibe aus Argor)	1W4+6	0	18 Meter	150 g	50 TG	65
Hirtenmesser „Davidmesser"	1W4+5	0	18 Meter	450 g	60 TG	50
Gorn'sches Wurfmesser	1W6+5	-1	15 Meter	800 g	100 TG	60
Zwillingsmesser (Wurfwaffen-Probe -3)	1W4+5	-1	14 Meter	600 g	80 TG	55
Kriegsbumerang (geschärft, mit Handschuh)	1W4+7	+1	30 Meter	700 g	90 TG	100
Kriegsbola (1 ZE Vorbereitung)	1W6+6	+1	12 Meter	1.800 g	140 TG	60
Wurfspeere (5 Stck. im Langköcher á 500 g)	1W8+9	+1	20 Meter	4.500 g	200 TG	65
Wurfspieß (1,5 Meter Länge)	1W8+11	+2	18 Meter	950 g	180 TG	60
Pilum (Wurfspeer, 3 Meter Länge)	1W10+10	+2	16 Meter	1.100 g	240 TG	80
Dreizack	1W10+11	+1	12 Meter	1.500 g	180 TG	100
Kurzbogen (aus Eibenholz, 1 ZE SD)*	1W8+9	+3	100 Meter	1.550 g	150 TG	50
Amazonenbogen (aus Eibenholz, 1 ZE SD)*	1W8+10	+3	100 Meter	1.650 g	190 TG	55
Kompositbogen (aus Ulmenholz und Horn, beliebt bei Reitern, spezielle Pfeile nötig, 1 ZE SD)*	1W8+11	+3	100 Meter	1.300 g	200 TG	60
Langbogen (aus Eibenholz, 1 ZE SD)*	1W8+13	+4	180 Meter	1.800 g	250 TG	60
Dai-Kyu (asymmetrischer Langbogen, verwendet von Geisterkriegern	1W8+13	+4	180 Meter	1.800 g	250 TG	60
Kodyo-Bogen (aus Robinienholz, lethonischer, asymmetrischer Langbogen, eignet sich auch zu Pferd, 2 ZE SD)*	1W8+14	+4	180 Meter	1.600 g	275 TG	65
Langer Kriegsbogen (2 ZE SD)*	1W8+15	+4	180 Meter	1.900 g	280 TG	70

Elfenbogen (nur für Elfen; 1 ZE SD)	1W10+15	+4	200 Meter	1.500 g	versch.	150
Armbrust, leicht, mit Spannhebel (5 ZE SD)*	1W10+20	+5	40 Meter	2.800 g	300 TG	80
Armbrust, leicht, mit Spannwinde (5 ZE SD)*	1W10+22	+5	40 Meter	3.500 g	340 TG	70
Armbrust, schwer, mit Spannhebel (5 ZE SD)*	1W10+28	+6	40 Meter	3.800 g	400 TG	90
Armbrust, schwer, mit Spannwinde (5 ZE SD)*	1W10+30	+6	40 Meter	4.500 g	450 TG	80
Mini-Armbrust (nur für Nomadenzwerge; 1 ZE SD)	1W8+10	+3	30 Meter	600 g	/	130
Dunkelelfen-Repetierarmbrust (2 ZE SD)*	1W10+17	+5	30 Meter	2.800 g	500 TG	100
Hirten-Armbrust (Spanndauer 3 ZE)	1W8+8	+2	20 Meter	1.800 g	1.000 TG	80
Kurzbogen-Pfeile (10 Stck. im Köcher á 200 g)				450 g	40 TG	45
Kompositbogen-Pfeile (10 Stck. im Köcher á 200 g)				400 g	45 TG	45
Kurzbogen-Kriegspfeile (BSP +5, Probe +3, 10 Stck. im Köcher á 200 g)				650 g	110 TG	90
Langbogen-Pfeile (10 Stck. im Köcher á 300 g)				600 g	50 TG	45
Langbogen-Kriegspfeile (BSP +5, Probe +3, 10 Stck. im Köcher á 300 g)				1.000 g	120 TG	90
Armbrust-Bolzen für Mini-Armbrust (3 Stck. am Lederriemen für Oberarme)				450 g	30 TG	80
Armbrust-Bolzen für Hirtenarmbrust (10 Stck.)				1.200 g	100 TG	70
Armbrust-Bolzen (10 Stck. im Beutel am Gürtel)				3.000 g	100 TG	75
Zwergen-Bolzen (+5 BSP, 10 Stck. im Beutel am Gürtel)				3.500 g	200 TG	100

SD = Spanndauer; weiter Verwendungshinweise zu den Schuss- und Wurfwaffen finden sich im Anhang.
*: Diese Fernkampfwaffen müssen beidhändig geführt werden (Ausnahme für Armbrust mit Spannhebel/-winde: Hirte).

Schwarzpulver-Schusswaffen (nur für Zwerge)

	BSP	KKB	RW	Gewicht	Preis	WF
Bündelmuskete (1 ZE Nachladezeit)*	1W12+22	+8	50 Meter	650 g	1.000 TB	110
Bündelpistole (1 ZE Nachladezeit)	1W8+18	+8	16 Meter	500 g	650 TB	75
Revolver (½ ZE Nachladezeit)	1W8+19	+8	18 Meter	600 g	700 TB	80
Flinte (6 ZE Nachladezeit)	1W8+15	+5	30 Meter	1.000 g	120 TB	60
Muskete (4 ZE Nachladezeit)*	1W12+20	+6	50 Meter	600 g	500 TB	90
Pistole (4 ZE Nachladezeit)	1W8+16	+6	16 Meter	500 g	350 TB	50
Kugeln (10 Stück im Tuchbeutel oder in der Schachtel)				200 g	120 TG	40
Stahlpatronen (BSP +5, 10 Stück in der Schachtel)				300 g	250 TG	80
Schießpulver (pro Schuss)				20 g	75 TG	10

*: Diese Fernkampfwaffen müssen beidhändig geführt werden.

Sonderwaffen

	BSP	KKB	Gewicht	Preis	WF
Lasso (Länge: 20 Meter; zum Fangen eines Objektes „Kampf mit Schuss- und Wurfwaffen"-Probe +5. Bei bewegtem Objekt Malus von weiteren 2-8 Punkten	/	/	1.900 g	50 TG	40
Peitsche mit Eisenzwinge (Länge 4: Meter; Beschreibung: RW, S.111)	1W8+6	+1	1.000 g	90 TG	65
Totschläger (Beschreibung: RW, S.111)	1W6+6	0	800 g	80 TG	80
Netz (120 * 120 cm, Beschreibung: RW, S.111)	/	/	900 g	80 TG	55
Turnierlanze (Länge: 4 Meter; für Lanzengang; prallt Lanze dabei auf Schild: 1W6 = bei 1 bricht die Lanze; s.a. RW S.75)	1W6+10	+1	4.000 g	90 TG	60
Kriegslanze (Länge: 4,5 Meter; für „Kampf zu Pferd")	1W10+22	+2	6.000 g	500 TG	130