

1 アダマンティン		Adamantine	
市価：850GP	重量：55ポンド	分類：特殊な素材	
<p>天から落ちてきた岩から掘り出されたこの超硬度の金属は、武器や防具の品質を向上させる。アダマンティンからなる武器は、武器破壊や物体を攻撃するときに20未満の硬度を無視する能力を持つ。アダマンティンから作られた鎧は、軽装鎧なら1/1、中装鎧なら2/1、重装鎧なら3/1のダメージ減少を着用者に与える。アダマンティン製の武器防具は常に高品質であるコストがかかり、その高品質コストは以下に示す価格に含まれる。結果として、アダマンティン製の武器と矢弾は攻撃ロールに+1の強化ボーナスがあり、アダマンティン製の鎧の判定ペナルティは通常に比べて1少なくなる。金属製のアイテムにはアダマンティンで作ることはできない。矢をアダマンティンで作ることはできるが、クォータースタッフには行えない。アダマンティン製の武器や鎧は、通常の鋼鉄製の武器や鎧にくらべてヒット・ポイントが3分の1だけ多い。アダマンティンは厚み1インチごとに40のヒット・ポイントと硬度20を持つ。</p>			

矢弾：アイテムごとに+60gp、軽装鎧：+5,000gp、中装鎧：+10,000gp、重装鎧：+15,000gp、武器：+3,000gp

[Wikipedia](#) [Pedia](#) [Wiki](#)

2 錬金術銀		AlchemicalSilver	
市価：850GP	重量：55ポンド	分類：特殊な素材	
<p>冶金術と錬金術を組み合わせた複雑な手順で銀を鋼鉄に融合させたこれらの武器は、ライカンスロープのようなクリーチャーのダメージ減少を克服することができる。銀メッキをされた斬撃武器や刺突武器では、命中した攻撃のダメージ・ロールに-1のペナルティを受ける（最低1ダメージ）。錬金術銀は非金属製のアイテムに適用できず、アダマンティンや冷たい鉄、ミスラルなどの希少金属と組み合わせることもできない。錬金術銀は厚み1インチごとに10のヒット・ポイントと硬度8を持つ。</p>			

矢弾：アイテムごとに+2gp、軽い武器：+20gp、片手武器、または双頭武器の片側のみ：+90gp、両手武器、または双頭武器の両側とも：+180gp

[Wikipedia](#) [Pedia](#) [Wiki](#)

3 エンジェルスキン		Angelskin	
市価：350sp	重量：45ポンド	分類：特殊な素材	

防腐処理されたエンジェルの皮膚は天上の恵みの一部を保持し、レザー、ハイド、あるいはスタッド・レザー・アーマーに加工することができる。エンジェルスキンは悪性のオーラを覆い隠し、中程度の善のオーラを放つ。着用者が放射するすべての悪のオーラは強度が10ヒット・ダメージ減少する。1ヒット・ダメージ未満に減少したオーラはディテクト・イーヴルなどの手段で検出することができない；クリーチャーは悪として検出されないが、このことはクリーチャーの属性のその他の側面には何の影響も与えない。例えば、エンジェルスキンの防具を着用した微弱な混沌のクリーチャーは悪ではないが混沌として検出される。悪属性のクリーチャーに対して発動するか使用した場合に特殊な効果をもつ呪文および超常能力は（有益な効果でも）、悪の着用者を中立のように扱う確率が20%ある。悪を討つ一撃のように継続的な効果は、クリーチャーに対して使用された最初の1回にだけこのロールを行う；その効果が目標を中立として扱った場合、その効果の持続時間の残りの間中そのようにする。継続的な効果が範囲に適用されており、着用者がその範囲を離れた場合、パーセンテージの確率を再度ロールする必要がある。ホーリー武器のような永続的な魔法のアイテムは常に着用者を悪として扱ふ。エンジェルスキンで構築された防具は常に高品質である；高品質のコストは以下の市価に含まれている。エンジェルスキンは厚み1インチごとに5ヒット・ポイントと硬度5を持つ。

軽装鎧：+1,000gp、中装鎧：+2,000gp

[Wikipedia](#) [Pedia](#) [Wiki](#)

4 血水晶		BloodCrystal	
市価：850GP	重量：55ポンド	分類：特殊な素材	

地表の奥深くの神秘的な放射線は、かつては普通だった石英を血に飢えた石に歪めてしまう。血水晶の鋭い新撃武器による攻撃が出血効果を受けている目標に命中した場合、そのクリーチャーは血水晶が傷から吸収した血液として追加で1ポイントのダメージを受ける。これはクリーチャーが血水晶の武器で攻撃する前に出血ダメージを受けていた場合でも適用される。このことにより出血量の量が増加することはない。未吸血の血水晶は淡いピンクの色合いを持ち、血で満たされるにつれて暗深口色に向けて暗くなっていく。全体が一部を金属で構成される鋭い新撃武器は、血水晶で作成することができる。未加工の血水晶は1ポンドあたり500gpの価値がある。血水晶で作成された武器は通常の半分のヒット・ポイントを持つ。着用者自身の傷を癒えることになるだろうため、鎧および盾は血水晶で作成することはできない。血水晶は厚み1インチごとに10ヒット・ポイントと硬度10を持つ。

矢弾：アイテムごとに+30gp、武器：+1,500gp

[Wikipedia](#) [Pedia](#) [Wiki](#)

5 冷たい鉄		Cold-Iron	
市価：850GP	重量：55ポンド	分類：特殊な素材	

地下深くで探掘され、デーモンやフェイに対する有効性が知られているこの鉄は、その繊細な性質を損なわれないために低温で鍛造される。冷たい鉄製の武器は、通常の品を作るのに比べて2倍のコストがかかる。また、冷たい鉄製の武器に魔法的な強化を施すときは、その価格が2,000gp増加する。この増加は能力を加えることでなく、アイテムが強化される最初の場合のみ適用される。金属製の部品がないアイテムは冷たい鉄で作ることはできない。矢では可能だが、冷たい鉄製のクォータースタッフを作ることはできない。双頭武器の一方だけを冷たい鉄にするなら、通常の品の1.5倍のコストとなる。冷たい鉄は厚み1インチごとに30のヒット・ポイントと硬度10を持つ。

[Wikipedia](#) [Pedia](#) [Wiki](#)

6 ダークリーフ生地		DarkleafCloth	
市価：350sp	重量：45ポンド	分類：特殊な素材	

ダークリーフ生地は、ダークウッドの木の葉や薄く剥ぎ取った樹皮を編んだ後、特別な錬金術的過程を経ることで織物として仕上げられる、特殊な形態の柔軟性のある素材である。このようにして得られた素材は、硬化した革のように頑丈だがそれよりもはるかに軽く、防具を作成するのに優れた素材となっている。ダークリーフ生地で作られた防具の呪文失敗確率は10%減少し（最小5%）、最大【敏捷力】ボーナスは2増加し、防具による判定ペナルティは3減少する（最小0）。ダークリーフ生地で作られたアイテムは革、毛皮、あるいは皮革から作られた同様のアイテムの半分の重量である。主に革、毛皮、あるいは皮革から作られていないアイテムは、ダークリーフ生地で作られても特に有意な影響を受けない。パデッド・アーマー、レザー・アーマー、スタッド・レザー・アーマー、ハイド・アーマーなどはダークリーフ生地で作ることができる（革や皮革で作られた他の種類の防具も可能かもしれないが）。ダークリーフ生地は柔軟性を保ち続けるため、盾や金属の防具などのような硬質のアイテムを作成するのに使うことはできない。ダークリーフ生地から作られた防具は常に高品質である；高品質のコストは市価に含まれている。ダークリーフ生地は厚さ1インチごとに20ヒット・ポイントと硬度10を持つ。

衣服：+500gp、軽装鎧：+750gp、中装鎧：+1,500gp、その他のアイテム：+375gp/ポンド

[Wikipedia](#) [Pedia](#) [Wiki](#)

7 ダークウッド		DarkwoodCloth	
市価：850GP	重量：55ポンド	分類：特殊な素材	

この珍しい魔法の木は通常の木と同じくらい硬いが、非常に軽い。ダークウッドで作られた木製またはほぼ木製のアイテム（ボウやスピアなど）は高品質とみなされ、重さは通常の半分である。通常は木製でない、または部分的に木が使われているアイテム（ハトルアックスやメイスなど）はダークウッドで作ることはできないが、ダークウッドによる特殊な利益を得ることができない。ダークウッド製の盾は、普通のものにくらべて判定ペナルティが2だけ減少する。ダークウッド製のアイテムは本来の重量によって価格が決められ、1ポンドごとに10gpを高品質版の価格に加えたものになる。ダークウッドは厚み1インチごとに10のヒット・ポイントと硬度5を持つ。

[Wikipedia](#) [Pedia](#) [Wiki](#)

8 ドラゴンハイド		Dragonhide	
市価：850GP	重量：55ポンド	分類：特殊な素材	

鍛錬人は高品質の鎧や盾を製造するときドラゴンの皮革を使うことができる。1匹のドラゴンから、そのドラゴンよりサイズが1つ小さいクリーチャーに合わせた高品質なハイドアーマーを作るのに十分な皮革が取れる。適したうろこや皮革の欠片を選ぶ必要があるため、高品質パデッド・メイルなら2サイズ、高品質ハーフプレートなら3サイズ、高品質プレストプレートか高品質フル・プレートなら4サイズ、小さなクリーチャーに合わせたものしか作ることができない。どの場合でもドラゴンが大型サイズ以上なら、鎧に加えて高品質なライト・シールドかヘヴィ・シールドを作るのに十分な皮革が取れる。あるエネルギー種別に対する完全耐性を持つドラゴンから取れたドラゴンハイドからできた防具は同様に完全耐性を持つが、これは着用者にいかなる保護も与えない。後から鎧や盾にそのエネルギー種別から保護する能力を与える場合、それらの保護を追加するコストは25%減る。ドラゴンハイド製の鎧は金属が使われていないため、ドルイドはペナルティなしでこれらを着用できる。ドラゴンハイド製の鎧のコストは、同種の一般的な鎧ではなく、高品質な鎧の2倍となる（製作に必要な最終価格も2倍）。ドラゴンハイドは厚み1インチごとに10のヒット・ポイントと硬度10を持つ。一般的なドラゴンの皮革は1/2から1インチの厚みがある。

[Wikipedia](#) [Pedia](#) [Wiki](#)

9 イール・ハイド		EelHide	
市価：350sp	重量：45ポンド	分類：特殊な素材	

このしなやかな素材は革と同じくらいの保護を提供するが、より柔軟で電気に対する耐性がある。レザー、ハイド、またはスタッド・レザー・アーマーはイール・ハイドで製造することができる。そのような鎧の防具による判定ペナルティは1減少（最小で0）し、最大【敏捷力】ボーナスは1増加する。製作で、イール・ハイドを着用することで着用者は【電気】に対する抵抗2を得る。イール・ハイドで作られた防具は常に高品質であると見なされ、高品質のコストは記載の市価に含まれている。イール・ハイドは革と同じヒット・ポイントと硬度を持つ。

軽装鎧：+1,200gp、中装鎧：+1,800gp

[Wikipedia](#) [Pedia](#) [Wiki](#)

10 エリュシオン青銅		ElysianBronze	
市価：350sp	重量：45ポンド	分類：特殊な素材	

最初にティタンによって時間の深淵において製作され、魔物殺しの英雄への贈り物として低級種族に贈られたエリュシオン青銅は、同名の青銅のような色合いを保っているが、鋼鉄のように堅い。エリュシオン青銅で作成された武器は魔獣および人怪に対するダメージ・ロールに+1のボーナスを加える。このダメージはクリティカル・ヒット時に乗算される。エリュシオン青銅の武器を使用して魔獣が人怪にダメージを与えた後、使用者は24時間、あるいはこの武器で他の種類の魔獣が人怪にダメージを与えまでの間、その特定の種類のクリーチャー（例えばキメラに対して、すべての魔獣にではない）に対する攻撃ロールに+1のボーナスを得る。エリュシオン青銅で作成された鎧は、魔獣および人怪の肉體武器または素手打撃から着用者を保護し、アダマンティンを着用しているかのようにダメージ減少を提供する（軽装鎧は1/1、中装鎧は2/1、重装鎧は3/1）。他の種別のクリーチャーに対してはの保護は提供されない。エリュシオン青銅は鋼鉄と同じヒット・ポイントと硬度を持つ。

矢弾：アイテムごとに+20gp、軽装鎧：+1,000gp、中装鎧：+2,000gp、重装鎧：+3,000gp、武器：+1,000gp

[Wikipedia](#) [Pedia](#) [Wiki](#)

II 火鍛鋼		Fire-ForgedSteel	
市価:350sp	重量:45ポンド	分類:特殊な素材	
<p>ドワーフは鍛冶に適した道具を作るための努力の中で火鍛鋼を作り出す秘密を偶然発見した。彼らがその独特な性質を武器や防具に適合させるのに時間はかからなかった。火鍛鋼はその着用者なしで着用者を保護するために熱気を一方に向けられる。防具を作成した場合、熱気は着用者から離れるように向けられ、いくつかの限定的な保護を提供する。火鍛鋼で作成された防具は着用者に「火」に対する抵抗2を与える。火鍛鋼で作成された武器は同様に熱気を着用者から離れるように向ける；このことにより使用者がエネルギーに対する抵抗を得ることはないが、代わりに刃が熱気を吸収し、武器の敵と接触する部分に解き放つ。武器が（相手からのファイアボールや、1全ラウンドの間焚き火の中に留まるなど）10ポイント以上の「火」ダメージに晒された場合、武器は続く2ラウンドの間、その攻撃に+1d4ポイントの「火」ダメージを加える。使用者が火鍛鋼の防具を着用しており、火鍛鋼の武器を使用している場合、このボーナス・ダメージは1d6ポイントの「火」ダメージに増加し、4ラウンド持続する。このボーナス・ダメージはブレミングのような武器の強化による「火」ダメージと累積しない。火鍛鋼で作成された防具ないし武器は常に高品質であると見なされ、高品質のコストは記載の市価に含まれている。火鍛鋼は鋼鉄と同じヒット・ポイントと硬度を持つ。</p>			
<p>矢弾:アイテムごとに+15gp、軽装鎧:+1,000gp、中装鎧:+2,500gp、重装鎧:+3,000gp、武器:+600gp</p>			

I2 霜鍛鋼		Frost-ForgedSteel	
市価:350sp	重量:45ポンド	分類:特殊な素材	
<p>この素材は製作中の金属の属性が微妙に異なるだけで火鍛鋼と同じ物質である。熱気を着用者から離れるように向ける代わりに、霜鍛鋼は着用者に熱気を向ける。霜鍛鋼はその効果が「火」ダメージではなく「冷気」ダメージに適用されることを除いて火鍛鋼と同様に機能する。「冷気」ダメージを与えるのに十分な冷気のエネルギーを速やかに吹き込むことのできる非魔法的な要素に乏しいため、このことは霜鍛鋼の武器は火鍛鋼ほどには役に立たないことを意味する。霜鍛鋼で作成された防具および武器は常に高品質であると見なされ、高品質のコストは記載の市価に含まれている。霜鍛鋼は鋼鉄と同じヒット・ポイントと硬度を持つ。</p>			
<p>矢弾:アイテムごとに+15gp、軽装鎧:+1,000gp、中装鎧:+2,500gp、重装鎧:+3,000gp、武器:+600gp</p>			

I3 グリーンウッド		Greenwood	
市価:350sp	重量:45ポンド	分類:特殊な素材	
<p>グリーンウッドの秘密はその収穫にある。また木の葉がたつたそれぞれの部分は、トリエントによって操られる木から、木の死を避けるために注意深く切断される。ドライアドがその後木と話し成形し、生きている緑の葉に木自身の木目になるよう脱げる。結果として木は一週間に一度、最低1ガロンの水（加えてアイテムの重量10ポイントごとに1ガロン）を溶びせ、肥沃な土壌に触れさせて1時間休ませる限り生きたままである。グリーンウッドから作られた（ボウやスピアのように）木製である木製のアイテムは高品質のアイテムとして扱われる。（ハルトアックスやメイスのように）通常は木製でないか部分的にしか木製でないアイテムはいずれもグリーンウッドで作ることができないが、グリーンウッドで作成したことによる特殊な利益のいずれも得られない。溼らせて肥沃な土壌に触れさせた場合、生きているグリーンウッドは破損を修復し失われた部分を再生成長させ、1時間につき1ヒットポイントの割合で自身のダメージを回復する。武器が破損状態であった場合、肥沃な土壌に触れた最初の1時間の間に修復される。グリーンウッドのアイテムは火から1/4のダメージしか受けない。グリーンウッドはアイアンウッド、シェフ・ウッド（訳注:おぞらくウッド・シェフ）、およびウォーターフ・ウッドのような木を整形する魔法によって変形または強化することができる。グリーンウッド製のアイテムへのこのような効果の持続時間は2倍になる。グリーンウッド製のアイテムの市価を決定するためには元の重量を使用するが、そのアイテムの高品質版の市価には1ポイントにつき50gpを加える。ダークウッド製のアイテムはグリーンウッドにすることはできない。グリーンウッドは木と同じヒット・ポイントと硬度を持つ。</p>			
<p>矢弾:アイテムごとに+15gp、軽装鎧:+1,000gp、中装鎧:+2,500gp、重装鎧:+3,000gp、武器:+600gp</p>			

I4 グリフオンのたてがみ		GriffonMane	
市価:350sp	重量:45ポンド	分類:特殊な素材	
<p>このゴールデンブラウンから黒褐色の色幅の粗糸の布は、主にグリフオンだがキメラやマンティコアといった場合もある、ライオンのような魔獣のたてがみから織られており、非常に強靭で軽量である。グリフオンのたてがみで作られたクローク、ローブ、布製の衣類、あるいはパレードまたはキルテッド・アーマーを着用すると、《飛行》判定に+2の技量ボーナスが得られる。グリフオンのたてがみで作られたアイテムに魔法的に飛行する能力を与える場合、特定の魔法の性質を加えるためのコストを10%減少するが、そのアイテムの持つそれ以外のいずれの能力のコストも減少しない。グリフオンのたてがみは通常の布の2倍のヒット・ポイントと硬度1を持つ。</p>			
<p>軽装鎧:+200gp、その他のアイテム:+50gp/ポンド</p>			

I5 生ける鋼		LivingSteel	
市価:850gp	重量:55ポンド	分類:特殊な素材	
<p>他の木が地面から水を吸い上げるのと同じ方法で、その根を通じて強力な鉱物を吸い上げる木々もある。これらの木々は切り出しに用いる鋸や斧を鈍らせ、火を払いのけるもの、最終的には時間や元素に屈する。適切に収穫すると、これらの倒木は生ける鋼と呼ばれる金属の塊を生成する。この光沢のある緑色の金属はゆっくりと自己修復する。生ける鋼で作られたアイテムは自身へのダメージを1日に2ヒット・ポイント、あるいは破損状態の場合には1日に1ヒット・ポイントの割合で回復する。金属が主でないアイテムは部分的に生ける鋼で作成することによって意味のある影響を受けることはない。生ける鋼で作られた鎧と盾は、それらを攻撃した金属製の武器を損傷させる可能性がある。金属製の武器の使用者が生ける鋼の鎧の着用者に対する攻撃ロールで「出目1」をロールしたときはいつでも、そのアイテムはDC20の頑健セーブに成功しなければ破損状態になる。武器が既に破損状態であった場合には、代わりにその武器は破壊される。生ける鋼はこの方法でメンテナンス製の武器を損傷させることはできない。生ける鋼は厚み1インチごとに35ヒットポイントと硬度15を持つ。</p>			
<p>矢弾:アイテムごとに+10gp、軽装鎧:+500gp、中装鎧:+1,000gp、重装鎧:+1,500gp、武器:+500gp、盾:+100gp、その他のアイテム:+250gp/ポンド</p>			

I6 ミスラル		Mithral	
市価:850gp	重量:55ポンド	分類:特殊な素材	
<p>ミスラルは非常に希少な銀に似た金属であり、鋼鉄と同じほど硬いがそれよりも軽い。これは鋼鉄の代わりにして素晴らしい鎧を作ることができ、同様に時折他のアイテムのために使われる。ほとんどのミスラル製の鎧は、移動速度や他の制限を考慮する際に通常のものより1段階軽いとみなされる。重装鎧は中装鎧、中装鎧は軽装鎧として扱われるが、軽装鎧は軽装鎧のままみなされる。この軽装鎧の中装鎧には適用されない。つまり、ミスラル製フル・プレートを装備したキャラクターは、攻撃ロールや運動を必要とする技能判定に判定ペナルティが適用されるのを防ぐために、重装鎧へ習熟していないなければならない。ミスラル製の鎧や盾は、秘術呪文失敗確率が10%減少し、【敏捷力】ボーナス上限は2増加し、防具による判定ペナルティは3減少する（最低0）。ミスラルから作られたアイテムは、他の金属で作られたものに比べて半分の重さしかない。武器の場合、この軽さは武器のサイズ分類や扱いやすさ（軽い武器か、片手武器か、両手武器か）を変えない。主要な素材が金属ではないアイテムは、部分的にミスラルが使われていても意味のある効果を持っていない（ロングソードをミスラル製武器にすることはできるが、クォータースタッフでは行えない）。ミスラル製の武器は、ダメージ減少を克服する際に銀製の武器とみなされる。ミスラル製の武器や防具は常に高品質である。高品質のためのコストは以下に示した価格に含まれている。ミスラルは厚み1インチごとに30のヒット・ポイントと硬度15を持つ。</p>			
<p>軽装鎧:+1,000gp、中装鎧:+4,000gp、重装鎧:+9,000gp、盾:+1,500gp、その他のアイテム:+500gp/ポンド</p>			

I7 ヴィリジウム		Viridium	
市価:850gp	重量:55ポンド	分類:特殊な素材	
<p>この深緑色の火山ガラスは黒曜石に似ているが、溶岩が生物に有毒な放射物である地殻深部からの異常な微量元素によって汚染された時に形成される。ヴィリジウムはカミソリのように鋭く断片化することができるが、血流にほんの僅かが触れただけで消耗性の病気を引き起こすことができる。ヴィリジウム製の武器による攻撃が命中すると、目標は痲痺に罹患する（頑健・無効、DC12）。クリティカル・ヒットに成功すると、ヴィリジウムの微細な断片が目標の体内に刺刺し、あたかもグリーンフラッド・オイルのような効果を受ける（頑健・無効、DC13）。ヴィリジウム製の武器を運搬するクリーチャーは、武器が（エフィジェンツ・クワイアワーのような）異次元空間に保持されているが、鞘が鉛で内張りされていない限り、24時間ごとにセーブに成功しなければ痲痺に罹患する。粘付、植物、および来訪者はヴィリジウムの致命的な放射物に対する完全耐性を持つ。ヴィリジウム製の武器は元の武器の半分の硬度を持ち、壊れやすい性質を持つ。ヴィリジウムは武器ならば+1,000gp、矢弾であれば+20gpの追加コストで魔法的に強化することができる。これによりそのアイテムから壊れやすい性質を取り除かれるが、それ以外の能力には影響しない。</p>			
<p>矢弾:アイテムごとに+20gp、武器:+200gp</p>			

I8 ウィップウッド		Whipwood	
市価:350sp	重量:45ポンド	分類:特殊な素材	
<p>ヴァナールの木工が時間のかかるプロセスを経て、この非常に柔軟な素材を製作する。ウィップウッドは実際には、柔軟だが強靭な部材を形成するために、複数の屈曲可能な木材繊維を纏めて一つに融合させた集合体である。木製の武器か（アックスやスピアのような）木製の柄を持つ武器だけがウィップウッドから作ることができる。ウィップウッド製の武器を使用するクリーチャーは、その武器に対する武器破壊の試みに対する防御時にCMDに+2のボーナスを得る。ウィップウッド製の武器のヒット・ポイントは+5増加する。ウィップウッドはアイアンウッド呪文の影響下にある場合には特殊な性質を失う。ウィップウッド製の武器はその種類の通常の武器よりも500gp高価である。</p>			
<p>矢弾:アイテムごとに+15gp、軽装鎧:+1,000gp、中装鎧:+2,500gp、重装鎧:+3,000gp、武器:+600gp</p>			

I9 ワイルート		wyrroot	
市価:350sp	重量:45ポンド	分類:特殊な素材	
<p>ワイオートの木の根は独特の性質を持つ。ワイルートで構築された武器は、クリティカル・ヒットを確定させた場合に、命中されたクリーチャーの生命力の一部を吸収する。命中されたクリーチャーは特に害を受けないがワイオートの武器は1生命ポイントを得る。気蓄積または秘術蓄積を持つ使用者は、1回の即行アクションとしてワイルートの武器から1生命ポイントを吸収して、1気ポイントか1秘術ポイントのいずれかに変換することができる。ほとんどのワイルートの武器は一度に1生命ポイントしか保持できないが、より高品質なワイルートも存在する。最も強力なワイルート武器は同時に3生命ポイントを保持することができる。未使用の生命ポイントは日没時にすべて放散される。ワイルートは全体が木製の近接武器か、木製の柄を備えた近接武器を作成するのに使用することができる。1生命ポイントを保持できるワイルート武器の作成は武器の市価を1,000gp増加させ、2生命ポイントを保持できるものの作成は武器の市価を2,000gp増加させ、そして3生命ポイントを保持できるものの作成は武器の市価を4,000gp増加させる。</p>			
<p>矢弾:アイテムごとに+10gp、軽装鎧:+500gp、中装鎧:+1,000gp、重装鎧:+1,500gp、武器:+500gp、盾:+100gp、その他のアイテム:+250gp/ポンド</p>			

I20 骨		Bone	
市価:850gp	重量:55ポンド	分類:原始の素材	
<p>骨は木と鉄の代わりに武器および防具に使用することができる。角、殻、および象牙のようなその他の動物由来の素材または骨の武器と防具のルールを使用する。骨の武器または防具の価格はその種類の通常の武器または防具の市価の半分である。軽い武器および片手近接武器はもちろん、殴打ダメージのみを与える両手近接武器も骨で作成することができる。スピアのように柄を持つ両手武器は矢尻にできるのと同様に骨の切っ先を製作できる。その他の両手武器は骨で作成することはできない。骨の武器はその基本武器の半分の硬度を持ち、壊れやすい武器の性質を備える。高品質の骨の武器もまた壊れやすい武器の性質を備えるが、魔法の骨の武器は備えない。骨の武器はダメージ・ロールに-2ペナルティを受ける（最小1ダメージ）。スタブ・レーザー、スケイル・メイル、プレート・ブレスト、および木製シールドはすべて骨を使用して構築することができる。骨は防具の金属部品を置き換えるが、木製シールドの場合には大きな部分の骨が殻を木材と置き換えるかのいずれかである。骨の防具は硬度5と壊れやすい防具の性質を備える。高品質の骨の防具もまた壊れやすい性質を備えるが、魔法の防具は壊れやすい。骨の防具の鎧/盾ボーナスが1減少するが、スタブ・レーザーの場合は防具による判定ペナルティもまた1減少する（0になる）。魔法的に強化された骨は壊れやすい特性を持たないが鎧/盾ボーナスを減少させない。</p>			
<p>矢弾:アイテムごとに+10gp、軽装鎧:+500gp、中装鎧:+1,000gp、重装鎧:+1,500gp、武器:+500gp、盾:+100gp、その他のアイテム:+250gp/ポンド</p>			

