

```
L:木材 = {
  t:名称 = 木材(アイテム)
  t:要点 = 植物, 各種形状, 資材
  t:周辺環境 = 材木置き場
  t:評価 = なし
  t:特殊 = {
    *木材のアイテムカテゴリ = , , , 消費型アイテム。
    *木材の分量 = , , , 1キログラム。
    *木材の形状 = , , , 作成する予定のアイテムに適した形状であるとみなす。
    *木材の効果 = , , , 木材を材料として使うアイテムの作成時に、このアイテムを材料として使用できる。
  }
  t: 次のアドレス = なし
}
```