

- ・「鍛冶」スキルか「銀細工」スキル(デフォルト名称, DKSでの名称は不明)を持っている場合に、種別が「インゴット」のアイテム(現在はジェネリックストーンおよびハイ・ジェネリックストーンの2つ)を使用することで、アイテムを武具に加工できる。

種類	必要スキル	備考
鍛冶武器	鍛冶	名称は「(製作者の名前)ブレイド」になる
鍛冶盾	鍛冶	名称は「(製作者の名前)シールド」になる
鍛冶鎧	鍛冶	名称は「(製作者の名前)アーマー」になる
銀細工	銀細工	名称は「(製作者の名前)の銀細工」になる

- ・一定確率で加工に失敗することがある。「熟練」スキルによって失敗を防げる。
- ・「熟練」スキルを取得することでハイ・ジェネリックストーンの加工が可能になる。
  - ・ハイ・ジェネリックストーン製だと、高数値補正の武具がしやすいとのこと。
  - ・また、後述の特殊効果をもった武具もできやすくなる。
- ・「鍛冶」スキルを持っている場合は、鍛冶武器か鍛冶盾か鍛冶鎧のいずれかのアイテムとなる。
- ・「銀細工」スキルを持っている場合は、銀細工のアイテムとなる。
- ・「鍛冶」「銀細工」スキルの両方を持っている場合は不明。
- ・加工後武具の性能と価格はランダム。
- ・商人系クラスはスキルがなくても全鍛冶製品を装備できる。
  - ・「短剣術」のスキルを持っている場合、一覧には表示されないが「鍛冶武器を装備できるようになる」スキルも一緒に持っている？
  - ・鍛冶武具装備可能のスキルは、今のところ一覧に表示されていない。将来的にどうなるかは謎。

## 武器の場合

攻撃	防御	下取価格
+1	+0	30
+2	+0	60
+3	+0	200
+4	+0	500

## 防具の場合

攻撃	防御	下取価格
+0	+1	30
+0	+2	60
+0	+3	200
+0	+4	500
+1	+1	110

## 銀細工の場合

攻撃	防御	下取価格
+1	+1	100
+2	+2	500

## 武具の特殊効果

- これらの武具は、ときに会心の出来で作製されることがある、そして、そうした武具には特殊効果が付随する。
- その際、できた武具の名称は「武具名・」のように、語尾に特殊能力を示す言葉がつく。
- ハイ・ジェネリックストーン製だと特殊効果がつきやすいとのこと。ただし、絶対ではなく、結局は天運と乱数と試行回数任せ。

## 武器の場合

語尾	鑑定結果	実際の能力
砲	精霊魔法が発動	たまに追加ダメージ発生？
砕	飛び込み斬り	自分のBPを2倍or0.5倍
絶	稀にBPを無視して勝利	稀にBPを無視して勝利
烈	ピアシングブレイド	まれに追加ダメージ（武具を除いた素攻撃力分？）

## 防具の場合

語尾	鑑定結果	実際の能力
滅	？	通常ダメージ半減
爆	巻き爆	戦闘敗北時偶に相手を道連れに爆発する(双方DEAD)発動すると防具は壊れる。rate等変動無し
鏡	？	？
希	グレイスアーマー	死亡するダメージを受けても耐える

## 銀細工の場合

語尾	鑑定結果	実際の能力
絢	たまに双方回復	対人戦闘時たまに発動。双方の状態がGoodになり、双方の体力が3回復。

星	キャストイング	戦闘時稀に発動。空から硬貨が降ってきて1~50s入手。金だらいが降ってきて体力が1になる事もあり
幻	アイテム被強奪率半減	戦闘を挑まれた時、アイテムを奪われる確率が半減
龍	たまに戦闘時間制限を短縮	たまに対人戦闘の時間制限を0分に

- なお、これらの能力は一定の確率で発動するようだ。