

| Obtention par désenchantement | | | |
|-------------------------------|-------------------|------------|----------|
| Composante | Niveau de l'objet | Prix achat | |
| | | HV | Marchand |
| Poussière étrange | 5-20 | 1000 | 800 |
| Poussière d'âme | 21-30 | 5000 | - |
| Poussière de vision | 31-40 | 10000 | - |
| Poussière de rêve | 41-50 | 7500 | - |
| Poudre d'illusion | 51-60 | 20000 | - |
| Poudre des arcanes | 57-69 | 6000 | - |
| Poussière d'infini | 67-80 | 60000 | - |
| Petit éclat scintillant | 10-20 | 500 | - |
| Gros éclat scintillant | 19-26 | 1500 | - |
| Petit éclat luminescent | 24-30 | 1500 | - |
| Gros éclat luminescent | 27-35 | 4500 | - |
| Petit éclat irradiant | 35-40 | 30000 | - |
| Gros éclat irradiant | 40-45 | 90000 | - |
| Petit éclat brillant | 46-50 | 10000 | - |
| Gros éclat brillant | 50-60 | 30000 | - |
| Petit éclat prismatique | 60-69 | 15000 | - |
| Gros éclat prismatique | 65-70 | 45000 | - |
| Petit éclat de rêve | 69-80 | 50000 | - |
| Eclat de rêve | 73-80 | 100000 | - |
| Essence de magie inférieure | 5-10 | 2000 | 800 |
| Essence de magie supérieure | 10-15 | 6000 | - |
| Essence astrale inférieure | 16-20 | 2500 | - |
| Essence astrale supérieure | 20-25 | 7500 | - |
| Essence mystique inférieure | 26-30 | 5000 | - |
| Essence mystique supérieure | 31-35 | 15000 | - |
| Essence du néant inférieure | 36-40 | 30000 | - |
| Essence du néant supérieure | 41-45 | 90000 | - |
| Essence éternelle inférieure | 46-50 | 40000 | - |
| Essence éternelle supérieure | 51-60 | 120000 | - |
| Essence planaire inférieure | 57-63 | 30000 | - |
| Essence planaire supérieure | 64-70 | 90000 | - |
| Essence cosmique inférieure | 67-72 | 80000 | - |
| Essence cosmique supérieure | 73-80 | 240000 | - |
| Cristal de Nexus | 55-80 | 50000 | - |
| Cristal de Vide | 70+ | 100000 | - |
| Cristal abyssal | 80+ | 1500000 | - |

- * Vous pouvez à volonté réunir 3 essences inférieures pour créer 1 supérieure et inversement
- * Des essences d'un niveau inférieur à celui indiqué sont parfois obtenues sur les armes
- * Les éclats sont rares sur les objets verts et constants sur les objets bleus
- * Les prix sont ceux du marchand ou indicatifs (hotel des ventes), en pièce de cuivre
- * Les armes fournissent plus souvent des essences que des poussières
- * Les armures fournissent plus souvent des poussières que des essences
- * Le cristal de Nexus, de Vide ou abyssal provient presque uniquement des objets violets (très rarement des bleus)

Pré-requis pour désenchanter un objet : Niveau objet < 20 => 1 sinon
(Niveau objet - 20)*5