

Воля колдуна даёт колдуну возможность лучше контролировать жителей Пустоши. На игре это моделируется в следующих моментах:

- Овладение жителями Пустоши.
- Контроль над жителем Пустоши (при встречной проверке в случае, когда житель Пустоши может сожрать колдуна).

Механизм работы навыка:

Любое использование навыка “Воля колдуна” (при овладении и при встречной проверке во время попытки сожрать колдуна) требует затраты 3 единиц магической силы.

При овладении жителями Пустоши - навык Воля колдуна позволяет подчинить жителя Пустоши без рисков (овладеть и надеть на жителя Пустоши ошейник).

- 1 уровень навыка - позволяет подчинить без риска любого жителя Пустоши 2 класса, 1 класса 1 и 2 уровней.
- 2 уровень навыка - позволяет подчинить без риска любого жителя Пустоши 2 класса, 1 класса с 1 по 5 уровень включительно.
- 3 уровень навыка - позволяет подчинить без риска любого жителя Пустоши 2 класса, 1 класса с 1 по 7 уровень включительно.

Механизм для встречной проверки остался без изменения.

Изменение в привязке жителей Пустоши (ритуал овладения):

- Для выполнения привязки жителя Пустоши к колдуну обязательно тратится какое-то количество хитов. Невозможно выполнить привязку без затраты хитов.
- В случае, если привязка требует большого количества хитов (больше, чем есть у человека), давать кровь для ритуала может несколько колдунов.
- В случае, если в ритуале принимает участие несколько колдунов, житель пустоши будет привязан к тому колдуну, кто даст больше крови (хитов) для ритуала.
- В случае, если 2 колдуна дали одинаковое количество крови (хитов) для ритуала, див будет привязан к тому колдуну, у кого выше навык “Воля колдуна”.
- В случае, если уровни навыков у таких колдунов одинаковы, колдуны проходят встречную проверку на максимальное значение (кто выкинул больше, к тому житель Пустоши и привязан).

Если колдун теряет сознание во время ритуала овладения, то его навыки перестают работать (в том числе и “Воля колдуна”).

Для того, чтобы привязать любого жителя Пустоши 2 и 1 классов требуется затратить какое-то количество крови.

Для привязки тратится:

- Житель Пустоши 3 класса (бесята) - ничего.
- Житель Пустоши 2 класса - 1 хит здоровья.
- Житель пустоши 1 класса 1 уровня - 3 хита здоровья.
- Каждый последующий уровень жителя Пустоши + 3 хита. (2 уровень - 6, 3 уровень - 7, и так далее, 12 уровень - 36 хитов).