



*The 10 Most Powerful Monsters In
The Witcher 3*

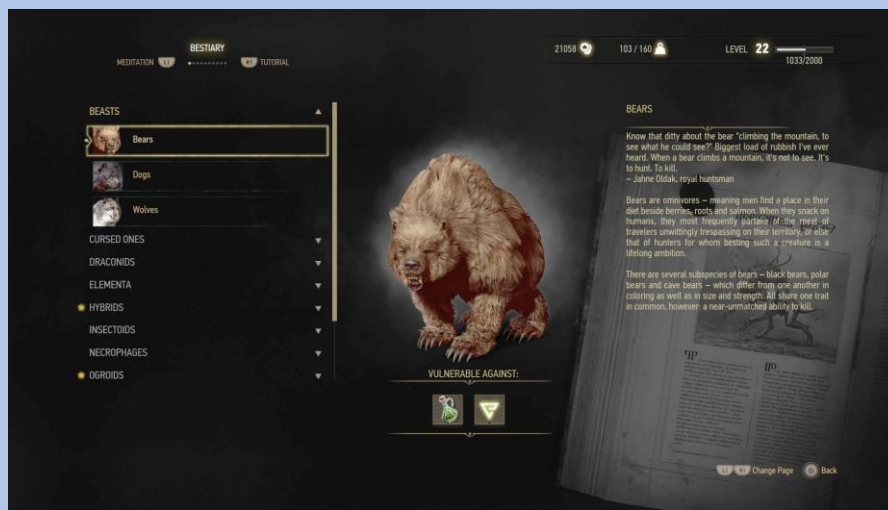




10 – Bears

درسته که بعدها با بالارفتن لول، تهدید چندان بزرگی به شمار نمیان اما خرسها به دلیل قدرت بدنی، دفاعی و همینطور جان بالایی که دارند در اوایل بازی یکی از قویترین دشمنانیاند که هر پلیری باهاش دست و پنجه نرم می‌کنه.

خرسها عموماً در مناطق جنگلی زندگی می‌کنند و توانای این رو دارند که با دویدن به سمت شما، شما رو به زمین بکوبن و دمیج بسیار بالایی وارد کنند.

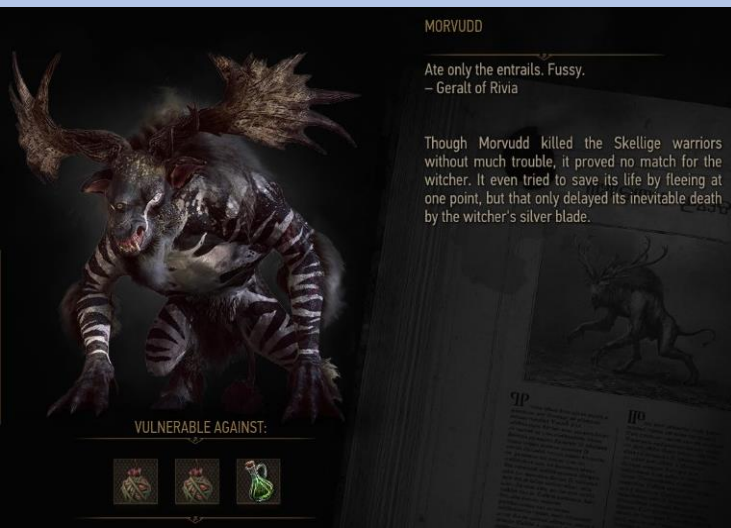




8 – Fiends

این موجودات نفرت‌انگیز نه تنها بسیار رعب‌آور و وحشتناک‌اند، بلکه بسیار کشنده و مهلک هم هستند. فیندها از چیزی که به نظر می‌رسد خیلی سریع‌ترند و با چنگال‌ها و شاخ‌هاشون به راحتی می‌تونن یه ویچر رو تکه پاره کنن. گاهی سرعتشون در مواقع حمله به قدری زیاد میشه که با دویدن و جاخالی دادن هم نمیشه ازشون فرار کرد. پرتاب بمب **samum** باعث گیجی و میخکوب شدن موقتی این هیولا میشه و به شما

اجازه میده بتونین ضربه‌های خودتون رو وارد کنید. استفاده از روغن **relict** هم برای مبارزه با این جانور بسیار مفیده.





7 – The Caretaker

دشمن وحشتناکی که در بخش Hearts of Stone گیم و در کوئست **Scenes From a Marriage** باهاش مواجه میشین که در حال کندن قبره.

چیزی که در مبارزه با این بشر باید بدونین اینه که هر دفعه که بهتون حمله کنه و دمیج وارد کنه، خودش هیل میشه؛ پس جنگیدن باهاش به مراتب سخت تر میشه و باید هنگام مبارزه از نظر دفاعی قوی عمل کنین. سعی کنید تا حد امکان جاخالی بدین

و از ساین کوئن استفاده کنید. همچنین برای پرت کردن حواسش می تونین از یردن هم استفاده کنید، چون هر بار سعی می کنه خنثی ش کنه و این به شما فرصت حمله میده.

"Do you really wish to know?"
Spoilers from the books and/or adaptations to follow!

« What the fuck was that? »
- Geralt after defeating The Caretaker

The Caretaker is a unique relict monster in the Hearts of Stone expansion. He is a servant of Iris von Everec summoned by her husband Olgierd.

Contents [hide]


- 1 Hearts of Stone expansion
- 2 Bestiary Entry
- 3 Combat Tactics
- 4 Associated Quest
- 5 Videos
- 6 Gallery

Hearts of Stone expansion

The Caretaker is first encountered during Scenes From a Marriage at the Von Everec Estate where Geralt is sent to fulfill Olgierd von Everec's last wish. Upon reaching the breach in the wall, Geralt first encounters a thief whose companion was attacked by something inside the estate. When Geralt peers further into the mist, he sees a mysterious figure.

As Geralt approaches the back garden of the estate, he hears the sound of digging, and then sees the mutilated body of the thief's companion leaning against a wall. The Caretaker stops digging and slowly emerges from behind the hedge, after which he takes off his hood to reveal a face with nothing but a mouth, and a ring of rough, bloody stitches. Geralt defeats the Caretaker, and may then take his spade as a reward.

The Caretaker



Information

Class	Relict
Occurrence	von Everec Estate
Susceptibility	Relict oil Quinn
Tactics	Summoning spirits on which he can feed and heal himself
Loot	The Caretaker's spade



6 – Djinn

جین‌ها یا ارواح هوا، موجوداتی بسیار قدرتمند اند که روی انواع جادوها تسلط دارند و به راحتی می‌توانند سخت‌ترین اسپل‌ها رو اجرا کنند. اگر جادوگری بتونه جین رو تحت سلطه در بیاره، از انرژی‌ش به عنوان منبع جادو و ورد استفاده می‌کنه.

جین‌ها همچنین می‌تونن آب و هوا رو کنترل کنند و با صاعقه به شما دمیج بزنن. استفاده از بمب dimeritrium برای خنثی کردن بعضی از توانایی‌های جین بسیار

پرکاربرده.

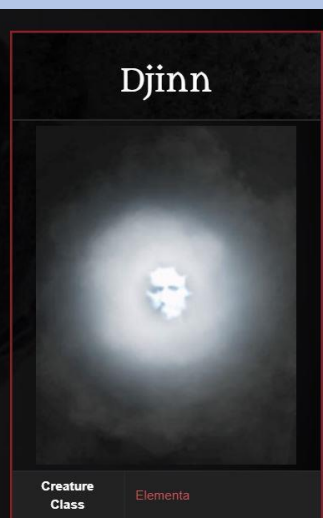
Djinn is a Creature/Monster in The Witcher 3: Wild Hunt.

“The pitcher emitted a puff of glowing red smoke. The smoke pulsated, her gathered up into an irregular sphere floating in front of the poet’s head...”
—The First Longing, a Tale Fantastic in All Ways.

A djinn is a powerful air spirit, a condensation of the power of that element endowed with consciousness and character - the latter usually nasty. According to legend, djinns can grant even the most far-fetched wishes, though they do so very begrudgingly.

Unusually powerful mages can capture and tame these beings. The mage can then draw on its energy, using it to cast spells without having to call on Power from traditional sources. Only a sparse handful have managed this feat, however, for djinns fight to avoid such a fate with stubborn determination. To imprison a djinn and bend it to one’s will, one must first weaken it - and that is no easy feat.

Fighting a djinn is extraordinarily difficult. They can fling off spells in an instant that the most accomplished human mages could never cast with years of preparation. What’s more, by manipulating the element of air they can summon powerful storms, hurricanes and gales. Luckily, as magic beings they are vulnerable to silver - yet steel will do them no harm.”





5 - Hym

هیم نه تنها دشمن سرسختی برای مبارزه‌ست، بلکه یکی از کریپی‌ترین هیولاهای دنیای وایلد هانت. هیم‌ها شیاطین سایه‌مانندی هستند که از گناه قربانی‌هاشون تغذیه و در آخر اون‌ها رو به خودکشی وادار می‌کنند.

این جانورها در سایه حرکت و مبارزه می‌کنند و کشتنشون بسیار سخته. پس به جای روش‌های سنتی مبارزه، باید ترفندهای سریع‌تری برای کشوندنشون به بیرون از سایه

امتحان کرد. البته، شما می‌تونید هیم رو فریب بدید و از مبارزه باهاش سر باز بزنید.



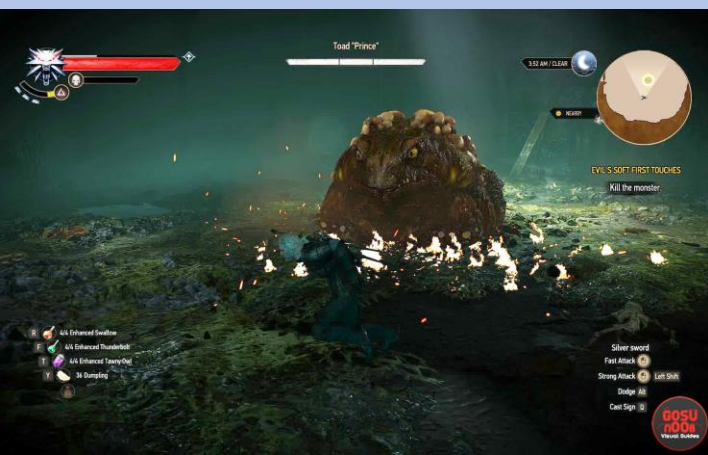


4 – Toad Prince

در اولین باس فایت **Hearts of Stone**، شما با این دوزیست گولپیکر روبه‌رو میشین که مبارزه‌ی دشوار و نسبتاً طولانی‌ای رو در پی داره. تاد پرنس، می‌تونه گاز سمی از خودش خارج کنه، از فواصل مختلف حمله کنه و همین‌طور هلث بار طولیلی داره که چالش بسیار سختی رو برای پلیرها فراهم می‌کنه.

برای مبارزه با مسمومیت، می‌تونید از **Golder Oriole** استفاده کنید و همین‌طور از بمب‌های **Northern Wind** برای فریز کردن این هیولا؛ اما هنوز هم راه درازی در

پیش دارید، چون جان زیادی داره و به همین راحتی‌ها از بین نمیره.





3 – Archgriffins

گریفین‌های معمولی در دنیای ویچر زیاده اما این آرچ گریفین‌ها هستند که خطر واقعی محسوب میشن، چرا که هم از نظر اندازه و جثه بسیار والاترند و هم از لحاظ قدرت‌های دفاعی و حمله.

این موجودات دور که قابلیت پرتاب بزاق اسیدی دارند و همچنین از چنگال‌های بسیار تیز و قدرتمندی برخوردارند. استفاده از تیر و کمان در مبارزه با آرچ گریفین به شدت توصیه میشه.



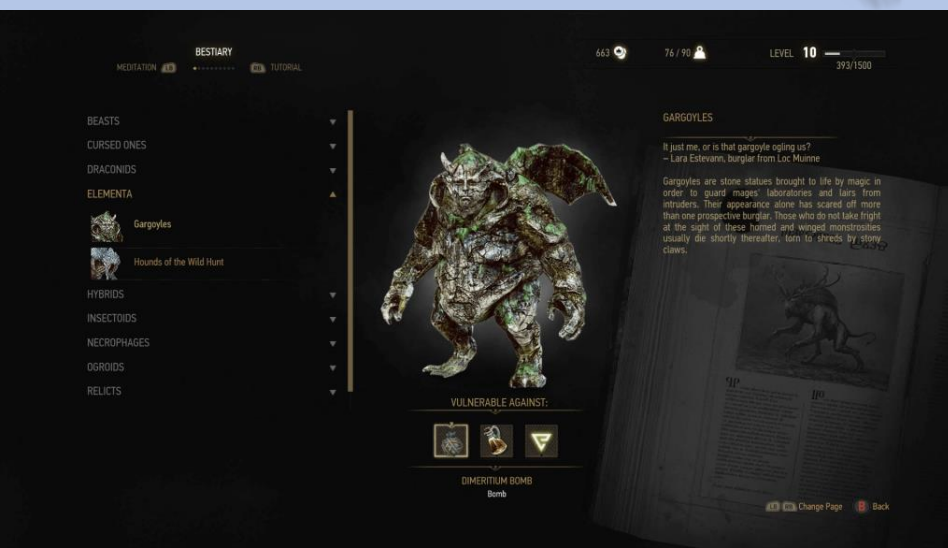


2 - Gargoyles

گرات در طول سفرش با المنتال‌های سنگی زیادی برخورد می‌کند، اما قطعاً قدرتمندترینشون گارگویل‌ها هستند. این موجودات بال‌دار تماماً از صخره ساخته شده‌اند و دائماً به سمت شما سنگ پرتاب می‌کنند.

گارگویل‌ها وزن زیادی دارند و نشان آرد تاثیر چندانی روشن نداره. فقط باید فاصله

رو حفظ و مدام از ساین کوئن استفاده کرد تا به مرور جانش کمتر شه.





1 – Gaunter O'Dimm

این کاراکتر عجیب و مرموز، از بازی با کلمات و حقه برای گمراه کردن استفاده می‌کند و می‌تونه نمادی از شیطان یا شر مطلق در فولکلور هم باشه. جالبه بدونین، مخفف اسمش GOD همیشه که بعید می‌دونم تصادفی بوده باشه.

گانترا دیم، حکمران قلمروی تاریکی از هیولاهاست و می‌تونه تله‌پورت کنه، آرزوها رو برآورده کنه و همچنین زمان رو کنترل کنه و بی‌شک قدرتمندترین موجود در دنیای ویچر ۳ه.

