

# TRAIN

Mapa N. 11

Dozz

Atualizado em 18 de março de 2025

## 1 TRAIN (+15 utilitárias)

Documento para impressão: [PDF](#)

### 1.1 Smokes

Ir para: [Molotovs](#) - [Flash](#) - [HE](#)

#### 1. BASE TR

- Alvo: MEIO A;
- Posição: Localize a porta do último vagão acessível na base TR. Pare no canto do vagão com o poste amarelo baixo;
- Mira: Mire na junção do caibro com o beiral de madeira acima do relógio;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow longo;
- Ref. 111.2845: [YouTube](#)

#### 2. BASE TR

- Alvo: LIGA CT;
- Posição: Localize a porta do penúltimo vagão acessível na base TR. Pare no canto do poste baixo amarelo com o vagão;
- Mira: Mire à esquerda e abaixo de uma tênue mancha escura na viga de madeira do lado esquerdo do relógio;
- Execução: W + Jumpthrow longo;
- Ref. 111.6740: [YouTube](#)

#### 3. BASE TR

- Alvo: SANDUÍCHE;
- Posição: Localize a porta do último vagão acessível na base TR. Pare no canto do vagão com o poste amarelo baixo;
- Mira: Mire na ponta do caibro logo acima do relógio;
- Execução: W + Jumpthrow longo;
- Ref. 111.7644: [YouTube](#)

#### 4. BASE TR

- Alvo: SANDUÍCHE;
- Posição: Na saída da base TR, pare no canto da parede com o gerador de eletricidade;
- Mira: Localize a segunda coluna de elementos vazados da grade. Agache e mire no topo do gerador;
- Execução: Mantenha-se agachado + Jumpthrow longo;
- Ref. 111.3420: [YouTube](#)

#### 5. BASE TR

- Alvo: VERMELHO A;

- Posição: Posicione-se ao lado do lixão. Alinhe a mira com o centro de uma pedra no chão;
- Mira: Mire na vegetação à direita do poste e no alto da construção;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 111.6110: [YouTube](#)

## 6. FUNDO TR

- Alvo: MEIO A;
- Posição: Posicione-se na quina da lixeira do fundo. Alinhe o batente da porta com o canto esquerdo da segunda janela no corredor do fundo;
- Mira: Mire na marcação horizontal entre a corrente pendurada e o batente da porta;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 111.4563: [YouTube](#)

## 7. TRILHOS

- Alvo: BOMBEIRO;
- Posição: Posicione-se no canto dos trens;
- Mira: Mire no lado direito área retangular escura acima do lixão;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 111.3522: [YouTube](#)

# 1.2 Molotov

Ir para: [Smokes](#) - [Flash](#) - [HE](#)

## 1. LIGA TR

- Alvo: CÉU;
- Posição: Posicione-se no canto da parede com o hidrômetro;
- Mira: Mire em uma no meio da mancha vertical na parte superior esquerda do barril. Ande rente a parede até a mira ficar na direção da roda do vagão;
- Execução: Ande para a frente + Jumpthrow longo;
- Ref. 112.7488: [YouTube](#)

## 2. LIGA TR

- Alvo: GELADEIRA;
- Posição: Posicione-se no canto do contêiner laranja com o vagão;
- Mira: Localize a caixa de madeira superior. Mire no meio da ripa de madeira inferior e alinhado com a cinta metálica direita;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 112.8734: [YouTube](#)

## 3. LIGA TR

- Alvo: ENTRADA PARA O BOMBEIRO;
- Posição: Encoste próximo as letras na parede verde claro. Alinhe a quina da parede com a alça da caixa de madeira;
- Mira: Mire na junção da viga de ferro à esquerda;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 112.7826: [YouTube](#)

# 1.3 Flash

Ir para: [Smokes](#) - [Molotovs](#) - [HE](#)

## 1. BASE TR

- Alvo: INFERNO; VERMELHO A; GELADEIRA; BOMBEIRO; LIGA CT;
- Posição: Posicione-se em frente a coluna do muro em frente a entrada para a liga TR;
- Mira: Mire no topo da placa do bomb A na parede;
- Execução: Jumpthrow longo;

- Ref. 113.8733: [YouTube](#)

## 2. LIGA TR

- Alvo: MEIO A; BOMB A;
- Posição: Posicione-se na quina da parede no interior da liga TR;
- Mira: Localize a viga de ferro amarela na parte superior. Mire na parte superior da marcação vertical da viga alinhada com uma região desgastada;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 113.1827: [YouTube](#)

## 3. LIGA TR

- Alvo: BOMBEIRO; GELADEIRA; LIGA CT;
- Posição: Encoste próximo as letras na parede verde claro. Alinhe a quina da parede com a quina da caixa de madeira;
- Mira: Mire na junção da viga de ferro à esquerda;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 113.2433: [YouTube](#)

## 4. LIXÃO

- Alvo: INFERNO; VERMELHO A; GELADEIRA; BOMBEIRO; LIGA CT;
- Posição: Suba no lixão e alinhe o pé com a tubulação da cerca próximo a borda da lixeira;
- Mira: Mire em um isolador elétrico no alto da construção;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 113.4022: [YouTube](#)

## 5. TRILHOS

- Alvo: INFERNO; VERMELHO A; GELADEIRA; BOMBEIRO; LIGA CT;
- Posição: Pare em frente a lanterna do trem;
- Mira: Alinhe a mira com o lado direito de uma mancha escura na parede. Mire um pouco acima da altura da lixeira;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 113.3522: [YouTube](#)

# 1.4 High Explosive (HE)

Ir para: [Smokes](#) - [Molotovs](#) - [Flash](#)

## 1. LIGA TR

- Alvo: GELADEIRA;
- Posição: Posicione-se no canto do contêiner laranja com o vagão;
- Mira: Localize a caixa de madeira superior. Mire no meio da ripa de madeira inferior e alinhado com a cinta metálica direita;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 114.8734: [YouTube](#)

## 2. LIGA TR

- Alvo: ENTRADA PARA O BOMBEIRO;
- Posição: Encoste próximo as letras na parede verde claro. Alinhe a quina da parede com a alça da caixa de madeira;
- Mira: Mire na junção da viga de ferro à esquerda;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 114.7826: [YouTube](#)

# 1.5 Referências

1. <https://app.scope.gg/strategy>
2. [NartOutHere](#)