

# ANCIENT

Mapa N. 15

Dozz

Atualizado em 11 de dezembro de 2024

## 1 ANCIENT (+55 utilitárias)

### 1.1 Smoke

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

#### 1. BASE CT

- Alvo: ESQUINA;
- Posição: Encoste na quina à esquerda da escada;
- Mira: Mire na divisão entre o primeiro e o segundo tijolo logo acima das pedras com pontos;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 151.8341: [YouTube](#);

#### 2. BASE TR

- Alvo: JANELÃO;
- Posição: Posicione-se do lado direito, atrás da coluna da ponte. A ponta da primeira folha deve tocar a pedra em formato de arco;
- Mira: Mire na ponta de baixo da segunda folhagem, de baixo para cima, do tipo costela de Adão;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 151.1744: [YouTube](#);

#### 3. BASE TR

- Alvo: JANELÃO;
- Posição: Posicione-se no lado esquerdo da coluna da ponte, alinhe-se com a quina da coluna;
- Mira: Mire na junção das pedras superiores esquerdas do arco da porta alinhado com a marcação horizontal à esquerda;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 151.6498: [YouTube](#);

#### 4. BASE TR

- Alvo: ENTRADA DA LIGAÇÃO;
- Posição: Posicione-se no canto da pedra com a parede esquerda da base TR
- Mira: Mire no meio do retângulo escuro a frente e acima da decoração da parede;
- Execução: W + Jumpthrow;
- Ref. 151.0235: [YouTube](#);

#### 5. BASE TR

- Alvo: ENTRADA DO CHITA;
- Posição: Posicione-se no lado esquerdo da coluna da ponte alinhado com uma junção das pedras;

- Mira: Mire na extremidade esquerda da tábua mais larga da ponte, logo abaixo das folhas da árvore;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 151.1063: [YouTube](#);

#### 6. **BASE TR**

- Alvo: ENTRADA DO CHITA;
- Posição: Posicione-se no canto da pedra com a parede esquerda da base TR;
- Mira: Mire no topo da construção abaixo da árvore. Alinhe a mira com o meio da coluna no topo da construção;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 151.7320: [YouTube](#);

#### 7. **BANANA**

- Alvo: CT DA B;
- Posição: Posiciona-se no lado direito da porta, em frente a pedra com mais argamassa em volta;
- Mira: Mire na ponta da folha de samambaia no alto da parede;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 151.8453: [YouTube](#);

#### 8. **BANANA**

- Alvo: SOL;
- Posição: Posiciona-se na pequena parede próximo a entrada do chita;
- Mira: Mire na região do vale formado pelas montanhas ao fundo, à direita do madeirite amarelo;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 151.7691: [YouTube](#);

#### 9. **BOCA DO FUNDO**

- Alvo: LIGAÇÃO;
- Posição: Posiciona-se no lado esquerdo da boca do fundo;
- Mira: Alinhe a mira com a quina esquerda do muro próximo a entrada do templo. Mire na altura da decoração horizontal no topo da construção;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 151.2309: [YouTube](#);

#### 10. **BOCA DO FUNDO**

- Alvo: TEMPLO;
- Posição: Posiciona-se no lado direito da boca do fundo;
- Mira: Mire em uma pedra quebrada logo acima da entrada do templo;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 151.2345: [YouTube](#);

#### 11. **CAVERNA**

- Alvo: JANELÃO;
- Posição: Posicione-se à esquerda da porta de acesso para o janelão de modo que seja possível ver o batente direito do janelão;
- Mira: Mire no batente direito do janelão na altura da decoração central da porta;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 151.8643: [YouTube](#);

#### 12. **CORREDOR**

- Alvo: RAMPA;
- Posição: Encoste na parede oposta a caixa do corredor;
- Mira: Mire rente a quina da parede alinhado com a quina da construção ao fundo;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 151.7100: [YouTube](#);

#### 13. **CORREDOR**

- Alvo: SAÍDA DO ESCURO;
  - Posição: Encoste na parede oposta a caixa do corredor;
  - Mira: Mire na quina da parede no CT da B, a meia altura, na pedra quebrada;
  - Execução: Ande ligeiramente para a frente e arremesso longo;
  - Ref. 151.7713: [YouTube](#);
14. **CORREDOR**
- Alvo: PORTA;
  - Posição: Encoste na parede oposta a caixa do corredor;
  - Mira: Mire no lado direito da coluna no CT da B, na altura da marcação quebrada;
  - Execução: Ande ligeiramente para a frente e Jumpthrow;
  - Ref. 151.9320: [YouTube](#);
15. **CORREDOR**
- Alvo: ENTRADA DA LIGAÇÃO;
  - Posição: Próximo a saída da porta da caverna, encoste no canto da parede;
  - Mira: Mire na junção das pedras acima das pontas de madeira;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 151.9843: [YouTube](#);
16. **CORREDOR**
- Alvo: BOCA DO FUNDO;
  - Posição: Posicione o pé esquerdo ao lado de uma pedra no chão na região iluminada pelo sol;
  - Mira: Mire na junção das pedras acima das pontas de madeira;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 151.8701: [YouTube](#);
17. **CT DA B**
- Alvo: PORTA;
  - Posição: Posicione-se na quina da parede à direita, perto da saída do escuro;
  - Mira: Mire na região da parede de pedra a esquerda da madeira azul do pilar na altura da segunda linha horizontal;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 151.4377: [YouTube](#);
18. **ESQUINA**
- Alvo: JANELÃO;
  - Posição: Posicione-se na quina da parede, com a mira alinhada rente a quina;
  - Mira: Posicione a mira no lado esquerdo da forquilha mais grossa no alto da árvore;
  - Execução: Arremesso longo;
  - Ref. 151.1770: [YouTube](#);
19. **ESQUINA**
- Alvo: ENTRADA DA LIGAÇÃO;
  - Posição: Posicione-se no canto da parede da esquina. Fique de frente para o xbox;
  - Mira: Posicione a mira na marcação horizontal superior, alinhado com o lado esquerdo das pedras na região da parede de elementos vazados;
  - Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
  - Ref. 151.3967: [YouTube](#);
20. **ESCURO**
- Alvo: SOL;
  - Posição: Posicione-se na frente da pá encostada na parede do escuro;
  - Mira: Mire à esquerda da coluna na altura da marcação horizontal da pedra;
  - Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
  - Ref. 151.7091: [YouTube](#);
21. **L**
- Alvo: FUNDO RAMPA;

- Posição: Encoste no canto de uma pequena parede com a parede do fundo;
- Mira: Mire entre as folhas da planta no topo da parede a frente;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 151.6641: [YouTube](#);

## 22. L

- Alvo: RAMPA CIMA;
- Posição: Encoste no canto de uma pequena parede com a parede do fundo;
- Mira: Alinhe a mira entre as folhas da planta na altura do pico da montanha;
- Execução: Jumpthrow médio;
- Ref. 151.7844: [YouTube](#);

## 23. L

- Alvo: ESCURO;
- Posição: Encoste no canto de uma pequena parede com a parede do fundo;
- Mira: Alinhe a mira com a marcação horizontal da coluna. Mire à direita da coluna, em uma pedra alongada localizada na parede;
- Execução: Jumpthrow médio;
- Ref. 151.6423: [YouTube](#);

## 24. LIGAÇÃO, ENTRADA

- Alvo: CT;
- Posição: Posicione-se no canto da parede na entrada esquerda da ligação;
- Mira: Mire em um vão formado pelo canto do muro com a parede;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 151.7243: [YouTube](#);

## 25. PORTA

- Alvo: SOL;
- Posição: Posicione-se em frente a fechadura na porta esquerda,
- Mira: Alinhe a mira com a direita da placa da B na altura do topo da parede, em um pequeno degrau.
- Execução: Jumpthrow médio;
- Ref. 151.9722: [YouTube](#);

## 26. PORTA

- Alvo: CT DA B;
- Posição: Na porta esquerda, posicione-se em frente a uma marcação triangular;
- Mira: Mire na ponta da folha fina mais alta localizada na parte superior da parede;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 151.7431: [YouTube](#);

## 27. PORTA

- Alvo: SAÍDA DO ESCURO;
- Posição: Na porta esquerda, posicione-se em frente a uma marcação triangular;
- Mira: Mire na ponta da folha fina mais a esquerda localizada na parte superior da parede;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 151.7466: [YouTube](#);

## 28. PORTA

- Alvo: CT DA B;
- Posição: Posicione-se no canto da porta direita com a parede;
- Mira: Alinhe a mira com a quina do pilar e com a quina das pedras da construção, à esquerda. A mira ficará no céu azul;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 151.0236: [YouTube](#);

## 29. PORTA

- Alvo: CORREDOR;
- Posição: Na porta esquerda, posicione-se em frente a uma marcação triangular;

- Mira: Localize a pedra retangular acima da grande pedra quadrada. Mire próximo a parte de baixo e à direita de uma mancha difusa mais escura;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 151.8220: [YouTube](#);

### 30. QUADRADO DA B

- Alvo: CT DA B;
- Posição: Encoste no canto do fundo em cima das pedras, atrás do quadrado da B;
- Mira: Mire na mancha clara no meio e na parte superior da porta;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 151.9007: [YouTube](#);

### 31. QUADRADO DA B

- Alvo: CORREDOR;
- Posição: Encoste no canto do fundo em cima das pedras, atrás do quadrado da B;
- Mira: Acima da porta, mire entre as decorações em forma de cone à direita e próxima do centro;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow;
- Ref. 151.4308: [YouTube](#);

### 32. QUADRADO DA B

- Alvo: SOL;
- Posição: Encoste no canto do fundo em cima das pedras, atrás do quadrado da B;
- Mira: Mire a direita da porta, na linha do topo, na parte superior da segunda pedra em formato de cone;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 151.9107: [YouTube](#);

### 33. QUADRADO DA B

- Alvo: SOL;
- Posição: Encoste no lado da caixa com o número 14;
- Mira: Localize uma pedra quadrada entre as portas e à direita. Mire no canto inferior esquerdo dessa pedra quadrada;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 151.8743: [YouTube](#);

### 34. QUADRADO DA B

- Alvo: SAÍDA DO ESCURO;
- Posição: Encoste no canto do fundo em cima das pedras, atrás do quadrado da B;
- Mira: Mire na pedra inferior em formato de argola, à esquerda da mancha clara no meio e na parte superior da porta;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 151.9417: [YouTube](#);

### 35. QUADRADO DO FUNDO

- Alvo: JANELÃO;
- Posição: Encoste na parte de trás da quina esquerda do quadrado do fundo;
- Mira: Mire no meio do caule de uma folhagem do tipo costela de Adão localizado à esquerda;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 151.7731: [YouTube](#);

### 36. QUADRADO DO FUNDO

- Alvo: VARANDA;
- Posição: No fundo, posicione-se em cima de uma samambaia em frente a uma pedra;
- Mira: Mire no topo da janela, na região central, em uma pequena mancha escura;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 151.2066: [YouTube](#);

### 37. QUADRADO DO FUNDO

- Alvo: CT;
  - Posição: Posicione-se na quina da construção de acesso a base TR;
  - Mira: Mire ligeiramente à direita da quina do topo da construção ao fundo;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 151.3093: [YouTube](#);
38. **RAMPA DO FUNDO (SMOKE 1/3)**
- Alvo: CT;
  - Posição: Posicione-se no canto esquerdo da entrada da rampa do fundo;
  - Mira: Agache e mire na ponta da folha do tipo costela de Adão;
  - Execução: Mantenha-se agachado + Jumpthrow;
  - Ref. 151.8632: [YouTube](#);
39. **RAMPA DO FUNDO (SMOKE 2/3)**
- Alvo: LIGAÇÃO;
  - Posição: Posicione-se no canto esquerdo da entrada da rampa do fundo;
  - Mira: No topo da construção, agache e mire entre as folhas finas, à esquerda, da planta no topo da construção;
  - Execução: Mantenha-se agachado + w Jumpthrow;
  - Ref. 151.5326: [YouTube](#);
40. **RAMPA DO FUNDO (SMOKE 3/3)**
- Alvo: TEMPLO;
  - Posição: Posicione-se no canto esquerdo da entrada da rampa do fundo;
  - Mira: Agache e mire na região marrom, na parte superior e à direita, da folha do tipo costela de Adão;
  - Execução: Mantenha-se agachado + Jumpthrow;
  - Ref. 151.7498: [YouTube](#);
41. **RAMPA DO FUNDO**
- Alvo: LIGAÇÃO;
  - Posição: Posicione o pé esquerdo na quina esquerda da escada de acesso ao fundo;
  - Mira: No topo esquerdo da parede de elementos vazados, mire no meio do elemento vazado;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 151.0275: [YouTube](#);
42. **TÚNEL, SAÍDA**
- Alvo: ESCURO;
  - Posição: Antes de chegar no quadrado da B, posicione-se sobre a mureta em ruínas no lado esquerdo;
  - Mira: Mire no topo direito da construção de blocos, na altura de uma parede horizontal;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 151.0911: [YouTube](#);
43. **TÚNEL, SAÍDA**
- Alvo: ENTRADA DO CHITA;
  - Posição: Antes de chegar no quadrado do B, posicione-se no canto esquerdo da parede com placas de madeira;
  - Mira: Alinhe a mira na ponta esquerda da folhagem do tipo costela de Adão. Mire entre a folha e a parede, no céu azul;
  - Execução: Arremesso longo;
  - Ref. 151.5003: [YouTube](#);
44. **XBOX**
- Alvo: CT;
  - Posição: Posicione-se atrás do xbox;
  - Mira: Mire ligeiramente à direita da costura da lona na altura dos dois pontos pretos no topo da caixa;
  - Execução: Jumpthrow;

- Ref. 151.8452: [YouTube](#);

## 1.2 Molotov

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

### 1. BANANA

- Alvo: AREIA;
- Posição: Posicione-se no canto da madeira amarela, na região do quebrado;
- Mira: Mire na junção da alça esquerda do balde com a bacia;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 152.3585: [YouTube](#);

### 2. BANANA

- Alvo: ENTRADA DO ESCURO;
- Posição: Posiciona-se no lado direito da porta, em frente a pedra com mais argamassa em volta;
- Mira: Mire na parede do fundo à direita do tecido azul;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 152.0925: [YouTube](#);

### 3. BOCA DO FUNDO

- Alvo: TEMPLO;
- Posição: Posiciona-se no lado direito da boca do fundo;
- Mira: Mire em uma pedra quebrada logo acima da entrada do templo;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 152.1973: [YouTube](#);

### 4. BOCA DO FUNDO

- Alvo: CAIXA FOGO;
- Posição: Posicione-se à direita da saída da boca do fundo;
- Mira: Mire no meio e na linha horizontal da decoração no alto da construção;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + arremesso longo;
- Ref. 152.8623: [YouTube](#);

### 5. CORREDOR

- Alvo: RAMPA;
- Posição: Posicione-se no corredor até que a quina da parede se alinhe com o madeira da B;
- Mira: Mire na pedra do chão, na coluna do centro da parede;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 152.7872: [YouTube](#);

### 6. L

- Alvo: PILAR;
- Posição: Encoste na quina da parede do fundo;
- Mira: Mire à esquerda da primeira marcação vertical da coluna central do grande quadrado;
- Execução: Jumpthrow médio;
- Ref. 152.8422: [YouTube](#);

### 7. LIGAÇÃO, ENTRADA

- Alvo: LIGAÇÃO (DONUTS);
- Posição: Na entrada esquerda do donuts;
- Mira: Mire na região do topo e no meio da parede diagonal;
- Execução: Ande para a frente + arremesso longo;
- Ref. 152.8452: [YouTube](#);

### 8. PORTA

- Alvo: ENTRADA DO ESCURO;
- Posição: Na porta esquerda, posicione-se em frente a uma marcação triangular;
- Mira: No lado esquerdo da folha, mire no meio da pedra no topo da parede;

- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 152.8733: [YouTube](#);

#### 9. PORTA

- Alvo: AREIA;
- Posição: Na porta esquerda, posicione-se em frente a marcação triangular;
- Mira: Mire na parte superior da primeira decoração azul à esquerda;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 152.9643: [YouTube](#);

#### 10. QUADRADO DA B

- Alvo: AREIA;
- Posição: Encoste no canto do fundo em cima das pedras, atrás do quadrado da B;
- Mira: Alinhe a mira um pouco acima da decoração da porta. Mire no centro da pedra decorativa à esquerda da parede;
- Execução: W + Jumpthrow;
- Ref. 152.2845: [YouTube](#);

#### 11. SOL

- Alvo: PORTA;
- Posição: Posicione-se atrás da parede do sol;
- Mira: Mire na altura da parede em que está localizado a porta;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 152.2720: [YouTube](#);

#### 12. SOMBRA

- Alvo: ESCURO;
- Posição: Posicione-se na atrás da parede do grande quadrado em cima de uma mancha branca no chão;
- Mira: Mire na junção das pedras na quina ao alto do quadrado;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente e arremesso longo; Arremesso longo;
- Ref. 152.8963: [YouTube](#);

### 1.3 Flash

Ir para: [Smoke](#) - [Molotov](#) - [HE](#)

#### 1. BASE TR

- Alvo: MEIO; COM SAÍDA; SEM SAÍDA; VARANDA; JANELÃO;
- Posição: Pare próximo a quina da parede de passagem para o quadrado do fundo, ao lado da ponte;
- Mira: Mire no centro da parede lisa entre a árvore e a parede de pedras;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 153.4390: [YouTube](#);

### 1.4 High explosive (HE)

Ir para: [Smoke](#) - [Molotov](#) - [Flash](#)

### 1.5 Referências

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