

INFERNO

Mapa N. 12

DozZ

8 de novembro de 2024

1 Manual de utilitárias

Documento para impressão: [PDF](#)

1.1 Smokes

1. ARCO

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Ao lado da caixa de cartas. No jardim, coloque a ponta do pé na quina da coluna;
- Mira: Mire na parte de baixo do círculo alinhado com a fina rachadura;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 121.5687: [YouTube](#)

2. ARCO

- Alvo: XUXA;
- Posição: Pare no jardim ao lado da caixa de cartas. Coloque a ponta do pé esquerdo na quina da coluna;
- Mira: Mire na ponta esquerda da letra Y;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 121.7621: [YouTube](#)

3. BANANA

- Alvo: PEZINHO CT;
- Posição: Posicione-se em frente ao carrinho de cargas vermelho próximo aos barris;
- Mira: Alinhe a mira com a quina da torre da igreja. Levante a mira na altura do arco.
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 121.8874: [YouTube](#)

4. BANANA

- Alvo: PEZINHO CT;
- Posição: Encoste na pequena parede atrás do muro do carro;
- Mira: Localize o canto direito da cumeeira do telhado. Mire no meio do telhado, alinhado com o canto da cumeeira;
- Execução: Pressione (shift) + W + Jumpthrow;
- Ref. 121.9832: [YouTube](#)

5. BANANA

- Alvo: PEZINHO CT;
- Posição: Encoste no meio da placa GAS próximo ao muro do carro;
- Mira: Mire entre a quina do telhado da torre e o fio com as lâmpadas.
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 121.1057: [YouTube](#)

6. BANANA

- Alvo: PASSAGEM CT;
 - Posição: Encoste na pequena parede atrás do muro do carro;
 - Mira: Mire rente a quina do telhado;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 121.7839: [YouTube](#)
7. **BANANA**
- Alvo: CAIXÃO;
 - Posição: Encoste em frente a placa cinza ao lado da placa GAS;
 - Mira: Mire na mancha escura próximo a quina esquerda do madeirite;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.8521: [YouTube](#)
8. **BANANA**
- Alvo: CAIXÃO;
 - Posição: Encoste na pequena parede atrás do muro do carro;
 - Mira: Ache e mire na lâmpada do topo, alinhado com a escada no telhado;
 - Execução: Mantenha-se agachado + Arremesso longo;
 - Ref. 121.1244: [YouTube](#)
9. **BASE CT**
- Alvo: CAVERNA;
 - Posição: Posicione-se no caminho formado na areia e em frente ao vaso de flor;
 - Mira: Mire na junção dos telhados;
 - Execução: Corra até a mira chegar no beiral inferior + Jumpthrow;
 - Ref. 121.1201: [YouTube](#)
10. **BASE CT**
- Alvo: CAVERNA E BANANA;
 - Posição: Encoste na quina da construção em frente a porta da adega;
 - Mira: Localiza dois tênues pontos escuros no lado esquerdo de uma rachadura na parede do lado esquerdo da janela. Os pontos ficam alinhados na altura do telhado à esquerda. Mire entre esses dois pontos escuros;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.3292: [YouTube](#)
11. **BASE CT**
- Alvo: BANANA;
 - Posição: Encoste no canto da floreira com a quina da construção em frente a porta da adega;
 - Mira: Agache e mire na à direita do meio superior da janela no alto da construção;
 - Execução: Ainda agachado + Jumpthrow;
 - Ref. 121.2345: [YouTube](#)
12. **BASE CT**
- Alvo: MEIO CIMA;
 - Posição: Encoste no canto da chapa de madeira e da parede ao lado da caminhonete;
 - Mira: Mire na casinha à direita no alto do telhado;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.5638: [YouTube](#)
13. **BASE CT**
- Alvo: MEIO BAIXO;
 - Posição: Encoste no canto da chapa de madeira com a parede da construção amarela;
 - Mira: Mira na ponta esquerda do telhado, na região da cumeeira;
 - Execução: Pressione (shift) + Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow;
 - Ref. 121.6701: [YouTube](#)
14. **BASE CT**
- Alvo: MEIO BAIXO;

- Posição: Encoste no pequeno muro entre os ganchos;
 - Mira: Mire na ponta da viga de madeira do beiral próximo do canto esquerdo da sacada com os barris;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.9379: [YouTube](#)
15. **BASE TR**
- Alvo: BANANA;
 - Posição: Pare no batente esquerdo da porta na base TR;
 - Mira: Mire na junção do fio do varal com a parte de baixo direita do vestido amarelo;
 - Execução: W + Jumpthrow;
 - Ref. 121.2939: [YouTube](#)
16. **BASE TR, SAÍDA**
- Alvo: CARRO;
 - Posição: No batente direito da porta de saída, próximo ao barril, posicione-se em frente a linha externa;
 - Mira: Mire na junção do primeiro caibro do beiral com a parede;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.0124: [YouTube](#)
17. **BASE TR, SAÍDA**
- Alvo: PASSAGEM CT;
 - Posição: Encoste no canto do barril com a parede;
 - Mira: Mire rente a quina da parede a frente, na altura da carranca na parte inferior da janela;
 - Execução: Ande (shift) + Jumpthrow;
 - Ref. 121.8345: [YouTube](#)
18. **BASE TR, SAÍDA**
- Alvo: MEIO;
 - Posição: Posicione-se em frente a caixa de correio vermelha;
 - Mira: Mire na ponta da antena a sua frente;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 121.4110: [YouTube](#)
19. **BASE TR, SAÍDA**
- Alvo: MEIO;
 - Posição: Posicione-se em frente ao corrimão da escada;
 - Mira: Mire na abraçadeira da calha à frente;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.0977: [YouTube](#)
20. **BASE TR, SAÍDA**
- Alvo: ADEGA;
 - Posição: Posicione-se no lado esquerdo da porta de rolo;
 - Mira: Mire na quina direita do telhado da construção bege;
 - Execução: Ande (shift) até a mira chegar na tubulação da calha + Jumpthrow;
 - Ref. 121.8453: [YouTube](#)
21. **CT**
- Alvo: BANANA;
 - Posição: Encoste no canto da parede da igreja ao lado do vaso de planta;
 - Mira: Mire em uma marcação amarela na haste da antena;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.0042: [YouTube](#)
22. **CARRO**
- Alvo: CAIXÃO;
 - Posição: Encoste no canto direito da mureta;

- Mira: Mire no alto da região do vale do telhado logo a esquerda da luminária;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.7981: [YouTube](#)
23. **CARRO**
- Alvo: CAIXÃO;
 - Posição: Encoste em frente ao carrinho de carga vermelho;
 - Mira: Mire na borda esquerda branca do desenho na parede, em uma região com uma mancha escura;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.7340: [YouTube](#)
24. **CARRO**
- Alvo: PASSAGEM CT;
 - Posição: Encoste no lado direito do madeirite;
 - Mira: Mire no canto inferior direito da letra H;
 - Execução: Jumpthrow médio;
 - Ref. 121.6320: [YouTube](#)
25. **CARRO**
- Alvo: CT;
 - Posição: Encoste no canto da mureta com a parede;
 - Mira: Alinhe a mira com a janela direita da igreja e na altura da segunda fileira de janelas da torre (meio);
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 121.1978: [YouTube](#)
26. **COGU**
- Alvo: TELHADO DO COGU;
 - Posição: Encoste no canto da parede em cima do telhado no Cogu;
 - Mira: Mire na região da terceira telha, de baixo para cima;
 - Execução: Arremesso curto;
 - Ref. 121.1003: [YouTube](#)
27. **CORREDOR CT**
- Alvo: CT;
 - Posição: Pare na região da escada próximo a coluna à direita;
 - Mira: Mire na junção do arco (laranjado) com o peitoril da janela;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 121.2255: [YouTube](#)
28. **HEAD SHOT, FRENTE**
- Alvo: FALLEN;
 - Posição: Na frente do Head Shot, encoste na canto na frente do muro com a caminhonete azul;
 - Mira: Mire na ponta da telha da construção a frente;
 - Execução: W + Jumpthrow;
 - Ref. 121.2384: [YouTube](#)
29. **MEIO**
- Alvo: ADEGA;
 - Posição: Posicione-se na quina de uma pequena parede em frente a mureta. Alinhe-se com a tubulação cinza da calha;
 - Mira: Mire na junção superior do guarda-sol amarelo com a aba direita da janela veneziana que está aberta;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.7634: [YouTube](#)
30. **MEIO**
- Alvo: NIP;

- Posição: Posicione-se à direita, no canto da parede com a mureta;
 - Mira: Mire na junção a esquerda da luminária com o telhado;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.1104: [YouTube](#)
31. **MEIO**
- Alvo: NIP;
 - Posição: Posicione-se em frente a junção das placas de madeira com a caminhonete verde;
 - Mira: Mire na parede de passagem para o Xuxa, na altura do muro e na divisão entre a parede branca e laranja;
 - Execução: Ande para a frente + Jumpthrow;
 - Ref. 121.4063: [YouTube](#)
32. **MEIO FALSO**
- Alvo: ADEGA;
 - Posição: Posicione-se em frente aos cartões postais;
 - Mira: Mire na parte inferior da letra S na palavra “CASA”;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.3488: [YouTube](#)
33. **MEIO FALSO**
- Alvo: AREIA 2;
 - Posição: Posicione-se em frente aos cartões postais;
 - Mira: Mire na parte inferior da letra V na palavra “VIGNA”;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.3992: [YouTube](#)
34. **MEIO FALSO**
- Alvo: AREIA 2;
 - Posição: Encoste no lado esquerdo da porta de rolo, ao lado do janelão.
 - Mira: Mire na junção do beiral com a parede e alinhado com o lado esquerdo da janela veneziana (fechada).
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.7209: [YouTube](#)
35. **MEIO FALSO**
- Alvo: ARCO;
 - Posição: Posicione-se em frente aos cartões postais;
 - Mira: Mire logo a esquerda de uma abraçadeira, semelhante a um nó, que une os fios de energia;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.5210: [YouTube](#)
36. **MEIO FALSO**
- Alvo: AREIA E CAMINHÃO;
 - Posição: Posicione-se em frente aos cartões postais;
 - Mira: Mire a esquerda e em baixo da quina da luminária;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 121.0087: [YouTube](#)
37. **MEIO FALSO**
- Alvo: NIP;
 - Posição: Posicione-se no canto da mureta de pedra perto da ponte;
 - Mira: Mire na parte inferior entre as janelas venezianas na construção vermelha;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.5421: [YouTube](#)
38. **MEIO FALSO**
- Alvo: NIP;
 - Posição: Encoste no canto de uma pequena parede ao lado da porta vermelha de acesso ao

- tapete TR;
 - Mira: Mire entre a janela veneziana fechada e a quina da parede vermelha, na altura de uma marcação horizontal decorativa;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.7423: [YouTube](#)
39. **MEIO FALSO**
- Alvo: NIP;
 - Posição: Encoste no canto da escada embaixo da sacada do janelão, em frente a porta vermelha, mas não suba na escada.
 - Mira: Mire na abraçadeira da calha entre os dois caibros localizados à esquerda.
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.4902: [YouTube](#)
40. **MEIO FALSO**
- Alvo: NIP;
 - Posição: Encoste no canto da mureta de pedra com a porta de madeira.
 - Mira: Mire no meio de uma tubulação branca no fio de energia.
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.5102: [YouTube](#)
41. **NIP**
- Alvo: FALLEN;
 - Posição: Encoste em um pequeno canto com um saco de lixo no chão, próximo do arco;
 - Mira: Alinhe a mira com a cumeeira da casa. Desloque a mira acima desse telhado;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 121.6499: [YouTube](#)
42. **PISCINA**
- Alvo: CAVERNA;
 - Posição: Encoste no canto da mureta com a parede da igreja, em cima do vaso de flor;
 - Mira: Mire na junção do telhado com a haste da antena parabólica;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 121.7310: [YouTube](#)
43. **SANDUÍCHE**
- Alvo: BANANA;
 - Posição: Suba na caixa do sanduíche sem a lona azul. Localize o buraco da ferragem no canto direito da caixa;
 - Mira: Mire no canto superior esquerdo da folha da janela veneziana;
 - Execução: Arremesso médio;
 - Ref. 121.5320: [YouTube](#)
44. **TAPETE DA A**
- Alvo: AREIA 2;
 - Posição: Encoste no canto esquerdo da porta, próximo a luminária;
 - Mira: Mire no vaso de flor da janela na construção na região da areia 2;
 - Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
 - Ref. 121.9766: [YouTube](#)
45. **TAPETE DA A**
- Alvo: VARANDA;
 - Posição: Encoste no canto do aquecedor;
 - Mira: Localize o canto superior direito interno do nicho com o vaso de flor. Mire um pouco acima, na altura da vista do nicho;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 121.5299: [YouTube](#)

1.2 Molotov

1. ARCO

- Alvo: ESCURO DA A;
- Posição: Pare com o pé esquerdo na vista esquerda da porta ao lado da caixa de correio vermelha;
- Mira: Mire no topo do telhado, próximo a quina da parede;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 122.8732: [YouTube](#)

2. ARCO

- Alvo: AREIA;
- Posição: Posicione-se próximo ao jardim ao lado da caixa de correio vermelha;
- Mira: Mire na quina do telhado da construção amarela;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 122.5300: [YouTube](#)

3. ARCO

- Alvo: AREIA;
- Posição: Suba na caixa de correio vermelha;
- Mira: Mire na parte de baixo da letra T;
- Execução: W + Jumpthrow;
- Ref. 122.0034: [YouTube](#)

4. AREIA 2

- Alvo: TAPETE DA A;
- Posição: Posicione-se no início da canaleta no chão;
- Mira: Mire um pouco acima do topo da antena, alinhado com a porta de saída do tapete;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 122.3940: [YouTube](#)

5. BANANA

- Alvo: CAIXÃO;
- Posição: Encoste no canto do muro com a parede;
- Mira: Mire na parte superior de uma tênue falha na região superior direita da letra B;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 122.9234: [YouTube](#)

6. BANANA (MADEIRA)

- Alvo: CIMENTO;
- Posição: Encoste parede do fundo, atrás dos barris;
- Mira: Mire na altura do telhado da construção na região do Fallen. Alinhe a mira com a quina da parede;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 122.1824: [YouTube](#)

7. CT

- Alvo: MURETA DA PISCINA;
- Posição: Encoste no canto da parede da igreja ao lado do vaso de planta;
- Mira: Localize o lado esquerdo da marcação vertical formada pelas pedras salientes. Mire no canto inferior direito de uma pedra levemente saliente na região a meia altura da parede;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 122.3901: [YouTube](#)

8. CT

- Alvo: PISCINA;
- Posição: Fique próximo a quina da parede, em frente a porta de entrada da igreja. Visualize o canto superior esquerdo da janela superior próxima a quina da parede;
- Mira: Mire na parede abaixo do canto inferior esquerdo da janela;
- Execução: Arremesso longo;

- Ref. 122.4322: [YouTube](#)
9. **CT**
- Alvo: TRIPLA;
 - Posição: Pare próximo a porta de entrada da igreja, na borda da calçada;
 - Mira: Mire na chaminé ao fundo e ao alto da construção;
 - Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
 - Ref. 122.9861: [YouTube](#)
10. **CT**
- Alvo: TRIPLA;
 - Posição: Encoste na coluna da grade próxima a pequena escada para o corredor CT;
 - Mira: Mire um pouco acima do rodapé, no final de uma mancha na parede vermelha;
 - Execução: Ande para a frente + Jumpthrow;
 - Ref. 122.1955: [YouTube](#)
11. **CT**
- Alvo: ESCURO;
 - Posição: Posicione-se próximo ao início da sombra da construção. Alinhe o topo da coluna arredondada com a quina da parede;
 - Mira: Mire na decoração circular no topo direito da coluna arredondada;
 - Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
 - Ref. 122.9203: [YouTube](#)
12. **CAIXÃO**
- Alvo: ESCURO;
 - Posição: Encoste no canto, próximo ao saco de cimento, atrás do caixão;
 - Mira: Mire na junção da coluna com o arco, em frente ao escuro;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 122.8741: [YouTube](#)
13. **CAMPANÁRIO**
- Alvo: HEAD SHOT;
 - Posição: Encoste no batente esquerdo da porta do campanário;
 - Mira: Mire no canto inferior esquerdo da caixa de correio cinza na parede do Xuxa;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 122.8211: [YouTube](#)
14. **CAMPANÁRIO**
- Alvo: AREIA;
 - Posição: Posicione-se próximo ao lado esquerdo da porta do campanário;
 - Mira: Mire em uma marcação horizontal ao lado de uma árvore, na distante construção que aparece ao fundo da região da areia;
 - Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
 - Ref. 122.4398: [YouTube](#)
15. **CARRO**
- Alvo: BTT;
 - Posição: Encoste no canto do barril com o placa de madeira;
 - Mira: Mire no vão, logo a direita da telha grande no canto esquerdo;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 122.9065: [YouTube](#)
16. **CARRO**
- Alvo: BTT;
 - Posição: Encoste no canto do barril com o placa de madeira;
 - Mira: Mire um pouco acima da junção da calha com a tubulação da calha ao lado da janela;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 122.3922: [YouTube](#)

17. CARRO

- Alvo: SAÍDA DA CAVERNA;
- Posição: Encoste na parede atrás das placas de madeira;
- Mira: Mire ligeiramente à direita do início da tubulação da calha;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 122.7611: [YouTube](#)

18. CARRO

- Alvo: SAÍDA DA CAVERNA;
- Posição: Posicione-se próximo a sombra da luminária;
- Mira: Mire à direita do início da tubulação da calha;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 122.9724: [YouTube](#)

19. CARRO

- Alvo: SAÍDA DA CAVERNA;
- Posição: Encoste na parede atrás dos madeirites;
- Mira: Mire ligeiramente à esquerda na altura da junção do fio de iluminação superior com a tubulação da calha;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 122.3484: [YouTube](#)

20. CARRO

- Alvo: CAIXÃO;
- Posição: Suba na mureta e encoste na telha;
- Mira: Mire ligeiramente à direita da junção de trás da armação de ferro do andaime;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 122.0991: [YouTube](#)

21. CARRO

- Alvo: ESCURO;
- Posição: Suba no muro e pare em frente a telha;
- Mira: Mire na parede no lado direito da janela e na altura dos círculos na grade;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 122.7224: [YouTube](#)

22. CARRO

- Alvo: TRIPLA;
- Posição: Encoste no lado direito do madeirite;
- Mira: Mire na abraçadeira da calha localizada à esquerda, próxima a telha do canto;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 122.8730: [YouTube](#)

23. CARRO

- Alvo: TRIPLA;
- Posição: Encoste no lado direito do madeirite;
- Mira: Mire um pouco abaixo de uma mancha escura localizada próximo ao topo do madeirite;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 122.2344: [YouTube](#)

24. CIMENTO

- Alvo: ESCURO;
- Posição: Posicione-se em cima do cimento baixo;
- Mira: Mire na ponta esquerda inferior da letra H;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 122.8740: [YouTube](#)

25. CIMENTO

- Alvo: BANANA (OPOSTO À MADEIRA)

- Posição: Pare em frente aos sacos de cimento;
 - Mira: Mire no topo de uma coluna no muro na região da banana;
 - Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
 - Ref. 122.2845: [YouTube](#)
26. **FALLEN**
- Alvo: BANANA (MADEIRA)
 - Posição: Posicione-se na vista direita da porta da região do Fallen;
 - Mira: Mire próximo ao chão, na junção das pedras próximas a quina;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 122.9377: [YouTube](#)
27. **IGREJA**
- Alvo: CIMENTO DO BOMB B;
 - Posição: Encoste no canto da parede atrás do púlpito;
 - Mira: Mire na parte superior direita de uma pedra saliente na abertura em forma de arco;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 122.09323: [YouTube](#)
28. **MEIO**
- Alvo: COGU;
 - Posição: Posicione-se na passagem do meio para o Xuxa. Alinha a quina do muro com o arco na parede a frente;
 - Mira: Mire rente a parede próximo ao telhado;
 - Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
 - Ref. 122.6433: [YouTube](#)
29. **MEIO**
- Alvo: COGU;
 - Posição: Posicione-se próximo ao canto direito da porta pantográfica, alinhando a luminária com a quina da parede;
 - Mira: Mire no telhado próximo a quina da parede;
 - Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
 - Ref. 122.3222: [YouTube](#)
30. **MEIO FALSO**
- Alvo: JANELÃO;
 - Posição: Antes de passar a ponte, corra na região de sol, ao lado da sombra do telhado;
 - Mira: Mire na junção do chão com a mureta do canteiro de flor;
 - Execução: Corra até passar a ponte + Jumpthrow;
 - Ref. 122.0027: [YouTube](#)
31. **SANDUÍCHE**
- Alvo: CARRO;
 - Posição: Suba na caixa do sanduíche sem a lona azul. Localize o buraco da ferragem no canto direito da caixa;
 - Mira: À direita, mire na junção dos ferros do andaime;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 122.5320: [YouTube](#)
32. **TAPETE DA A**
- Alvo: AREIA;
 - Posição: No pilar com a placa verde de fire exit, mire na terceira grade a direita;
 - Mira: Mire na mancha que aparece na fresta da parede com a porta;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 122.5378: [YouTube](#)
33. **TAPETE DA A**
- Alvo: AREIA 2;
 - Posição: Encoste no canto esquerdo da porta, próximo a luminária;

- Mira: Mire no vaso de flor da janela no alto da construção na região da areia 2;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 122.4301: [YouTube](#)

1.3 Flash

1. ARCO

- Alvo: XUXA; TAPETE; CEMITÉRIO; HEAD SHOT;
- Posição: Suba na caixa de correio vermelha;
- Mira: Mire em uma mancha na parede logo acima do palete de madeira e próximo a quina da parede;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 123.8330: [YouTube](#)

2. BANANA

- Alvo: BOMB B; TRIPLA; CAIXÃO; ESCURO; CT;
- Posição: Encoste na pequena parede atrás do muro do carro;
- Mira: Mire na quinta lâmpada, da Dir para a Esq;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 123.9723: [YouTube](#)

3. BANANA

- Alvo: PEZINHO CT; TRIPLA;
- Posição: Encoste as costas no barril de madeira;
- Mira: Mire na junção esquerda do barril com o carrinho de carga vermelho.
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow;
- Ref. 123.2649: [YouTube](#)

4. BASE TR, SAÍDA

- Alvo: BANANA; CARRO;
- Posição: Encoste na parede direita da escada de acesso a cozinha;
- Mira: Mire acima de uma mancha na parede na região do arco;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 123.9832: [YouTube](#)

5. CAIXÃO

- Alvo: CARRO; BANANA;
- Posição: Posicione-se em cima dos madeirites em frente a placa com o desenho do caixão;
- Mira: Mire na ponta esquerda do telhado mais alto;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 123.0905: [YouTube](#)

6. CARRO

- Alvo: BOMB B; TRIPLA; CAIXÃO; ESCURO; CT;
- Posição: Encoste no canto da parede com a mureta;
- Mira: Mire na ponta inferior da letra C;
- Execução: Jumpthrow médio;
- Ref. 123.3894: [YouTube](#)

7. CARRO

- Alvo: ESCURO; TRIPLA; CAIXÃO; IGREJA;
- Posição: Suba na mureta e encoste na parede atrás do telhado;
- Mira: Mire no vão entre o andaime e a escada que está em cima do telhado;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 123.7323: [YouTube](#)

8. TAPETE DA A

- Alvo: AREIA; BOMB A; ADEGA;
- Posição: No pilar com a placa verde de fire exit, mire na terceira grade a direita;

- Mira: Mire na mancha que aparece na fresta da parede com a porta;
- Execução: Arremesso médio;
- Ref. 123.1699: [YouTube](#)

9. TAPETE DA A

- Alvo: HEAD SHOT; AREIA; CEMITÉRIO; BOMB; AREIA 2;
- Posição: No pilar com a placa verde de fire exit, posicione-se na terceira grade a direita;
- Mira: Agache e mire entre as janelas à esquerda na torre que aparece ao lado da placa verde;
- Execução: Agachado + Arremesso longo;
- Ref. 123.4960: [YouTube](#)

10. TAPETE DA A

- Alvo: AREIA; BOMB A; CEMITÉRIO;
- Posição: Encoste no canto do aquecedor;
- Mira: Localize o canto superior direito interno do nicho com o vaso de flor. Mire um pouco acima, na altura da vista do nicho;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 123.3548: [YouTube](#)

1.4 High Explosive (HE)

1. ARCO

- Alvo: DEFAULT;
- Posição: Suba na caixa de correio vermelha;
- Mira: Mire em uma mancha na parede logo acima do palete de madeira e próximo a quina da parede;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 124.2751: [YouTube](#)

2. AREIA 2

- Alvo: TAPETE DA A;
- Posição: Posicione-se no início da canaleta no chão;
- Mira: Mire um pouco acima do topo da antena, alinhado com a porta da região do tapete;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 124.3900: [YouTube](#)

3. CARRO

- Alvo: SAÍDA DA CAVERNA;
- Posição: Posicione-se próximo a sombra da luminária;
- Mira: Mire à direita do início da tubulação da calha;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 124.9724: [YouTube](#)

4. CT

- Alvo: TRIPLA;
- Posição: Encoste na coluna da grade próxima a pequena escada para o corredor CT;
- Mira: Mire um pouco acima do rodapé, no final de uma mancha na parede vermelha;
- Execução: Ande para a frente + Jumpthrow;
- Ref. 124.1955: [YouTube](#)

5. FALLEN

- Alvo: MURETA DA BANANA;
- Posição: Posicione-se na região da porta. Alinhe a quina do telhado com a quina da parede;
- Mira: Mire na parte inferior do arco, logo acima do telhado;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 124.2749: [YouTube](#)

6. TAPETE DA A

- Alvo: AREIA;
- Posição: No pilar com a placa verde de fire exit, mire na terceira grade a direita;
- Mira: Mire na mancha que aparece na fresta da parede com a porta;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 124.9834: [YouTube](#)

1.5 Referências

1. <https://app.scope.gg/strategy>
2. <https://www.csgonades.com>