

DUST 2 (+120 utilitárias)

Documento para impressão: [PDF](#)

Smoke

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

[Andaime](#) - [Azul](#) - [Base TR](#) - [Base CT](#) - [Bomb A](#) - [Bomb B](#) - [Bunker](#) - [Caminho da Morte](#) - [Carro da A](#) - [Caverna](#) - [Coqueiro](#) - [Escuro baixo](#) - [Escuro cima](#) - [Escuro Fora](#) - [Fundo TR](#) - [Fundo](#) - [Meio cima](#) - [Porta do meio](#) - [Rampa da A](#) - [Rampa da B](#) - [Rampa CT](#) - [Varanda](#) - [Xbox](#)

1. ANDAIME ([Top](#))

- Alvo: TÚNEL DO ESCURO ALTO;
- Posição: Posicione-se no canto da parede com o andaime;
- Mira: Localize a região central das ripas de madeira no telhado do escuro. Na região central, mire na quina da direita;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.2849: [YouTube](#);

2. AZUL ([Top](#))

- Alvo: RAMPA DA BASE CT;
- Posição: Posicione-se na quina do azul;
- Mira: Mire no topo da construção, no canto da parede esquerda com o telhado;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.8774: [YouTube](#);

3. AZUL ([Top](#))

- Alvo: RAMPA DA BASE CT;
- Posição: Posicione-se no canto do azul com a caixa baixa;
- Mira: Mire na caixa na tubulação de energia elétrica;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.9347: [YouTube](#);

4. AZUL, FRENTE DO ([Top](#))

- Alvo: ESCADA DA VARANDA;
- Posição: Encoste no canto da porta esquerda na saída da caverna;
- Mira: Mire ligeiramente à direita da junção da quina da parede com a luminária inferior;
- Execução: Jumpthrow médio;
- Ref. 101.0327: [YouTube](#);

5. AZUL, MAROTE DO ([Top](#))

- Alvo: BASE CT;
- Posição: Posicione-se em frente aos tijolos vazados;
- Mira: Mire rente a parede, acima da antena espinha de peixe;

- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.8702: [YouTube](#);

6. BASE TR (Top)

- Alvo: BASE CT;
- Posição: Pare no canto direito do barril com a mureta de descida para o escuro fora;
- Mira: Mire entre a quina da parede e a haste da antena tipo espinha de peixe, ligeiramente abaixo do topo do telhado;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.0023: [YouTube](#);

7. BASE TR (1/2) (Top)

- Alvo: JANELA/BURACO;
- Posição: Encoste no canto da parede com o carro. Posicione a mira no canto inferior direito do elemento vazado. Ande para o lado sem mexer a mira até visualizar o aparelho de ar-condicionado;
- Mira: Mire no topo do ar condicionado;
- Execução: Ande para a frente (shift) até a mira chegar no topo da construção + Jumpthrow longo;
- Ref. 101.7645: [YouTube](#);

8. BASE TR (2/2) (Top)

- Alvo: PORTA DA B;
- Posição: Encoste no canto da parede com o carro. Posicione a mira no canto inferior direito do elemento vazado. Ande para o lado sem mexer a mira até visualizar o aparelho de ar-condicionado;
- Mira: Mire no topo do ar condicionado;
- Execução: Corra para a frente até a mira chegar no topo da construção + Jumpthrow longo;
- Ref. 101.7646: [YouTube](#);

9. BASE TR (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Encoste na marcação da mureta de acesso ao caminho da morte;
- Mira: Mire em uma pequena mancha na parede no lado direito da janela;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.0603: [YouTube](#);

10. BASE TR (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Encoste no canto do corrimão no fundo da base TR;
- Mira: Mire no canto superior esquerdo da caixa cinza na parede da região do caminho da morte;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.8755: [YouTube](#);

11. BASE TR (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Posicione-se na divisória da mureta próximo ao caminho da morte;
- Mira: Mire em uma tênue mancha na parede próximo à quina esquerda;
- Execução: Jumpthrow longo;

- Ref. 101.1238: [YouTube](#);

12. **BASE TR** ([Top](#))

- Alvo: XBOX;
- Posição: Posicione-se no canto da parede do fundo da base TR e de frente para o caminho da morte;
- Mira: Mire no topo da construção alinhado com a quina da parede;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.4598: [YouTube](#);

13. **BASE TR** ([Top](#))

- Alvo: XBOX;
- Posição: Posicione-se no canto da parede em frente ao caminho da morte;
- Mira: Mire ligeiramente a esquerda do centro inferior da janela fechada;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.4302: [YouTube](#);

14. **BASE TR** ([Top](#))

- Alvo: QUINA DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se na extremidade direita da mureta da base TR;
- Mira: Mire na parte de baixo do ornamento horizontal acima da porta, alinhado com uma pequena cavidade superior;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.0622: [YouTube](#);

15. **BASE TR** ([Top](#))

- Alvo: QUINA DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se no primeiro degrau da mureta da base TR;
- Mira: Mire à direita na marcação horizontal no topo da construção;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.7492: [YouTube](#);

16. **BASE CT** ([Top](#))

- Alvo: ENTRADA DO ESCURO ALTO;
- Posição: Posicione-se no canto da caixa com o número 14 com o caixilho da saída para o meio CT;
- Mira: Localize o quebra-sol no topo da construção. Mire no lado direito da fresta esquerda do quebra-sol;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.6339: [YouTube](#);

17. **BOMB A** ([Top](#))

- Alvo: BASE CT;
- Posição: Posicione-se na região próxima ao bomb A e a newba. Não é necessário estar em uma posição específica;
- Mira: Mire na junção da parede próximo a caixa baixa da varanda com a pequena mureta;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.4931: [YouTube](#);

18. BOMB A (Top)

- Alvo: TÚNEL DO ESCURO ALTO;
- Posição: Posicione-se no canto do bomb A próximo a rampa do bomb;
- Mira: Mire na ponta do caibro no alto da construção amarela;
- Execução: Ande para a frente + Jumpthrow longo;
- Ref. 101.8306: [YouTube](#);

19. BOMB A (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Posicione-se no canto da caixa azul com a mureta da rampa do bomb;
- Mira: Alinhe a mira verticalmente com a janela localizada na lateral da torre. Mire rente a lona azul da caixa no bomb;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.8344: [YouTube](#);

20. BOMB A (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Posicione-se na região próxima ao bomb A e a newba. Não é necessário estar em uma posição específica;
- Mira: Localize a construção em formato de torre na região da varanda. Mire entre as duas marcações no alto da construção;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.6439: [YouTube](#);

21. BOMB B (Top)

- Alvo: PORTA;
- Posição: Posicione-se no canto esquerdo atrás da caixa gorda (com a lona verde na região do altar);
- Mira: Mire na região da decoração superior direita do caixilho da porta;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.5702: [YouTube](#);

22. BUNKER (Top)

- Alvo: RAMPA DA BASE CT;
- Posição: Encoste no lado direito do fundo do bunker;
- Mira: Mire em na parte debaixo de uma mancha no chão alinhado com a primeira mancha na parede;
- Execução: W + Jumpthrow longo;
- Ref. 101.0645: [YouTube](#);

23. BUNKER (Top)

- Alvo: RAMPA DA BASE CT;
- Posição: Posicione-se à direita e próximo ao fundo do bunker. Pare em frente a uma mancha escura no alto da parede;
- Mira: Mire na junção do poste com o suporte dos fios do tipo mão francesa inferior;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.3773: [YouTube](#);

24. **BUNKER** (Top)

- Alvo: PORTA DA CAVERNA;
- Posição: Na parte de cima do bunker, fique próximo a uma grande mancha na parede;
- Mira: Mire na parte de baixo da janela aberta;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente e arremesso longo;
- Ref. 101.0657: [YouTube](#);

25. **CAMINHO DA MORTE** (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Posicione-se da parede com as caixas;
- Mira: Localize a caixa com o cadeado. Alinhe a mira com o topo da região amarela do cadeado. Mire ligeiramente a direita, nos pregos de fixação da tranca;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.8737: [YouTube](#);

26. **CARRO DA A** (Top)

- Alvo: CAVERNA;
- Posição: Encoste em uma mancha na parede atrás do carro;
- Mira: Mire na parte superior da mancha na parede entre a pantográfica e parede azul;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.0917: [YouTube](#);

27. **CAVERNA** (Top)

- Alvo: RAMPA DA BASE;
- Posição: Posicione-se em frente a coluna de madeira próximo a saída da caverna;
- Mira: Mire ligeiramente acima do canto da sombra acima da porta da saída da caverna;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.4295: [YouTube](#);

28. **COQUEIRO** (Top)

- Alvo: XBOX;
- Posição: Posicione-se em uma quina chanfrada próximo a uma mancha de tinta descascada. Alinhe o lado direito da janela com a quina da parede;
- Mira: Mire em uma mancha na parede alinhado com a janela da direita na região do meio;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 101.2754: [YouTube](#);

29. **COQUEIRO (INVERTIDO)** (Top)

- Alvo: BASE CT;
- Posição: Encoste na quina da parede;
- Mira: Mire na quina da caixa a frente;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.0924: [YouTube](#);

30. **ESCURO BAIXO** (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;

- Posição: Encoste no lado direito da saída do escuro baixo. Alinhe a mira com a quina da porta;
- Mira: Mire na parte superior esquerda da viga de madeira;
- Execução: Arremesso médio;
- Ref. 101.1510: [YouTube](#);

31. **ESCURO BAIXO** (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Encoste no lado direito da saída do escuro baixo. Alinhe a mira com a quina da porta;
- Mira: Mire na altura de uma mancha escura próximo ao chão e ao lado da porta do meio;
- Execução: Arremesso médio;
- Ref. 101.4783: [YouTube](#);

32. **ESCURO BAIXO** (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Posicione-se no lado esquerdo da saída do escuro baixo, em frente a uma mancha clara;
- Mira: Mire ligeiramente à esquerda de uma pequena mancha preta próximo a quina da parede alinhado com o detalhe no caixilho da porta;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.5345: [YouTube](#);

33. **ESCURO ALTO** (Top)

- Alvo: PORTA DA B;
- Posição: Encoste na lateral da caixa com o cadeado;
- Mira: Mire próximo a junção da viga com as ripas de madeira;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.1517: [YouTube](#);

34. **ESCURO ALTO** (Top)

- Alvo: PORTA DA B;
- Posição: Encoste no canto do fundo na próximo as caixas e ao túnel;
- Mira: Mire no segundo furo das folhas dos telhados;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.1524: [YouTube](#);

35. **ESCURO ALTO** (Top)

- Alvo: PORTA DA B;
- Posição: Encoste na lateral da coluna próxima a entrada para o escuro;
- Mira: Agache e mire em uma mancha na abertura das madeiras à direita e no teto do escuro;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.0092: [YouTube](#);

36. **ESCURO ALTO (1/2)** (Top)

- Alvo: JANELA/BURACO;
- Posição: Encoste na quina do lado esquerdo da coluna do escuro;
- Mira: Localize as ripas no teto com uma abertura maior. Mire na junção das ripas do lado direito, próximo a viga de madeira;

- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.1536: [YouTube](#);

37. ESCURO ALTO (2/2) [\(Top\)](#)

- Alvo: PORTA DA B;
- Posição: Encoste na quina do lado esquerdo da coluna do escuro;
- Mira: Localize a mancha escura nas ripas no teto. Mire na fresta entre as ripas, alinhado com a mancha escura;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.1537: [YouTube](#);

38. ESCURO ALTO [\(Top\)](#)

- Alvo: SAÍDA DO TÚNEL;
- Posição: Posicione-se a esquerda e atrás da coluna do escuro;
- Mira: Mire no lado direito do túnel na altura da placa da B;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.1542: [YouTube](#);

39. ESCURO ALTO [\(Top\)](#)

- Alvo: CAIXA GORDA;
- Posição: Posicione-se na frente da coluna do escuro;
- Mira: Localize a viga no telhado. Mire na região do céu azul do lado esquerdo da viga entre as duas ripas do telhado;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.8965: [YouTube](#);

40. ESCURO FORA (1/2) [\(Top\)](#)

- Alvo: PORTA DA B;
- Posição: Posicione-se no canto direito da parede com o muro, em frente a um nicho no alto da construção;
- Mira: Mire na parede, em uma mancha acima e a direita da altura da janela;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.1563: [YouTube](#);

41. ESCURO FORA (2/2) [\(Top\)](#)

- Alvo: JANELA/BURACO;
- Posição: Posicione-se no canto direito da parede com o muro, em frente a um nicho no alto da construção;
- Mira: Mire em na pequena mancha inferior, localizada próximo a base do nicho;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.1551: [YouTube](#);

42. ESCURO FORA [\(Top\)](#)

- Alvo: CAIXA DA BASE CT;
- Posição: Pare de frente para as dobradiças do portão no lado esquerdo do escuro fora;

- Mira: Mire à esquerda na região da decoração quadriculada superior. Alinhe a mira verticalmente com o canto esquerdo do vaso de barro;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.6345: [YouTube](#);

43. **ESCURO FORA** ([Top](#))

- Alvo: CAIXA DA BASE CT;
- Posição: Posicione-se no canto de uma pequena parede com muro, ao lado da porta de grades;
- Mira: Alinhe a mira com a coluna vertical direita e na altura da ponta da madeira no telhado. A mira ficará no céu azul;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.8430: [YouTube](#);

44. **FUNDO TR** ([Top](#))

- Alvo: CAIXA DA BASE CT;
- Posição: Encoste no canto do fundo atrás do carro TR;
- Mira: Mire no topo da janela fechada em forma de arco à esquerda;
- Execução: Ande para a frente até a mira chegar na metade da janela e Jumpthrow longo;
- Ref. 101.1813: [YouTube](#);

45. **FUNDO TR** ([Top](#))

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Posicione-se no canto da pilha de pneus com a parede;
- Mira: Localize a quina do telhado da marquise. Mire no canto superior direito interno dessa quina. É necessário atenção neste pixel;
- Execução: Ande para a frente até o boneco travar na quina da parede com a porta pantográfica. Jumpthrow longo;
- Ref. 101.3365: [YouTube](#);

46. **FUNDO TR** ([Top](#))

- Alvo: QUINA DO FUNDO;
- Posição: Encoste no canto esquerdo da porta pantográfica atrás do carro TR;
- Mira: Mire ligeiramente à esquerda do topo da parede, acima da palmeira;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.4563: [YouTube](#);

47. **FUNDO TR** ([Top](#))

- Alvo: XBOX;
- Posição: Posicione-se na vista esquerda da porta pantográfica ao lado dos pneus empilhados;
- Mira: Alinhe a mira na extremidade da cobertura do telhado ondulado. Mire na parede entre o telhado e o beiral;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.7453: [YouTube](#);

48. **FUNDO TR** ([Top](#))

- Alvo: XBOX;

- Posição: Encoste no canto chanfrado na passagem para o meio. Pare em frente a uma mancha na parede;
- Mira: Localize o quebra-sol na parede superior do meio. Mire à direita e alinhado com o quebra-sol;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 101.1449: [YouTube](#);

49. FUNDO (1/2) (Top)

- Alvo: PORTA DA B;
- Posição: Encoste no canto direito do barril com a parede da caverna;
- Mira: Mire na junção do poste de iluminação com o topo do telhado;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.6732: [YouTube](#);

50. FUNDO (2/2) (Top)

- Alvo: JANELA;
- Posição: Encoste no canto direito do barril com a parede da caverna;
- Mira: Mire no canto inferior esquerdo da janela acima do poste de iluminação;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow longo;
- Ref. 101.6733: [YouTube](#);

51. FUNDO (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Encoste no canto da parede à esquerda da saída da caverna com o muro;
- Mira: Mire na ponta do suporte em forma de arco da luminária no alto;
- Execução: W + Jumpthrow médio;
- Ref. 101.8700: [YouTube](#);

52. FUNDO (Top)

- Alvo: RAMPA DA BASE CT;
- Posição: Encoste no barril azul ao lado da porta da saída da caverna;
- Mira: Mire na ponta da sombra da luminária no asfalto;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente até a mira se aproximar do meio-fio + Jumpthrow longo;
- Ref. 101.0314: [YouTube](#);

53. FUNDO (Top)

- Alvo: RAMPA DA BASE CT;
- Posição: Posicione-se no batente esquerdo da porta de grade (Smoke curta). Posicione-se no batente esquerdo da porta pantográfica (Smoke média). Posicione-se no batente esquerdo da porta pantográfica próxima a quina do fundo (Smoke longa);
- Mira: Mire a média altura do trinco da porta com o chão (Smoke curta). Mire um pouco abaixo da altura da base da placa da A, desloque a mira para a região da porta (Smoke média); Mire no desenho central da placa verde no alto (Smoke longa);
- Execução: Arremesso longo (Para as três smokes);
- Ref. 101.2478: [YouTube](#);

54. FUNDO (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Posicione-se no canto das dobradiças da porta à direita;
- Mira: Mire na ponta da antena espinha de peixe;
- Execução: Jumpthrow médio;
- Ref. 101.6501: [YouTube](#);

55. FUNDO (Top)

- Alvo: XBOX;
- Posição: Suba no barril e posicione-se no canto da parede;
- Mira: Mire em uma mancha escura no topo e no lado esquerdo dos tijolos vazados;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.3854: [YouTube](#);

56. MEIO CIMA (Top)

- Alvo: CAIXA DA BASE CT;
- Posição: Posicione-se em frente a um quebrado na vista esquerda do portão de grade;
- Mira: Mire na junção do arco da porta com um detalhe vertical de madeira;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.1549: [YouTube](#);

57. PORTA DO MEIO (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Encoste atrás da porta esquerda;
- Mira: Mire entre uma pequena saliência esférica e o batente superior da porta;
- Execução: Arremesso médio;
- Ref. 101.4816: [YouTube](#);

58. RAMPA DA A (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Posicione-se atrás do muro, na rampa da A;
- Mira: Mire na ponta da decoração esquerda no topo da parede na região da varanda;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.9832: [YouTube](#);

59. RAMPA DA A (Top)

- Alvo: CAVERNA;
- Posição: Posicione-se no canto da caixa com a mureta;
- Mira: Mire no canto inferior esquerdo da saída do exaustor na região superior da parede;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.0035: [YouTube](#);

60. RAMPA DA B (Top)

- Alvo: TÚNEL DO ESCURO;
- Posição: Posicione-se em frente a pequena janela na subida;
- Mira: Mire na ponta direita de um guindaste de madeira;
- Execução: Arremesso longo;

- Ref. 101.5398: [YouTube](#);

61. RAMPA DA B (Top)

- Alvo: TÚNEL DO ESCURO;
- Posição: Posicione-se no canto da parede com o andaime, em frente a janela ;
- Mira: Mire na quina dos sarrafos direito e acima da construção do escuro;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.0831: [YouTube](#);

62. RAMPA CT (Top)

- Alvo: CAVERNA;
- Posição: Encoste no canto da caixa nova da rampa marcada com o número 14;
- Mira: Mire no toldo azul alinhando a mira com o centro da janela do topo da construção;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.5423: [YouTube](#);

63. RAMPA CT (Top)

- Alvo: CAVERNA;
- Posição: Encoste no canto da caixa nova com a parede;
- Mira: Mire na altura da marcação horizontal e no lado esquerdo dos fios;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.2319: [YouTube](#);

64. RAMPA CT (Top)

- Alvo: CAVERNA;
- Posição: Posicione-se no canto da parede na região do elevador;
- Mira: Mire no tubo de ventilação na parede lateral da construção;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.5836: [YouTube](#);

65. RAMPA CT (Top)

- Alvo: FUNDO DA CAVERNA;
- Posição: Encoste no canto das caixas da rampa com o número 14;
- Mira: No topo da construção, abaixo da janela. Mire na parte inferior direita da entrada de cabos e fios;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.9110: [YouTube](#);

66. RAMPA CT (Top)

- Alvo: FUNDO;
- Posição: Encoste na quina da parede na parte superior da rampa CT;
- Mira: Mire na ponta da haste da antena parabólica logo abaixo da placa verde;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.6821: [YouTube](#);

67. VARANDA, ESCADA DA (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Encoste na frente da porta de grade;
- Mira: Alinhe a mira verticalmente com o centro da janela em uma mancha muito fraca na parede;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.6614: [YouTube](#);

68. VARANDA, CAIXA DA (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Posicione-se no canto da caixa alta da varanda com a parede;
- Mira: Mire no vão formado pela caixa baixa e a parede, na altura da mureta;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.4001: [YouTube](#);

69. VARANDA, CAIXA ALTA DA (1/2) (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Encoste ao lado de uma pequena parede do lado esquerdo do toldo verde;
- Mira: Mire na junção do fio de energia com a janela verde em forma de arco;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.7633: [YouTube](#);

70. VARANDA, CAIXA ALTA DA (2/2) (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Encoste ao lado de uma pequena parede do lado esquerdo do toldo verde;
- Mira: Mire rente a quina da parede da varanda, entre a tubulação e a placa azul da A;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.7634: [YouTube](#);

71. VARANDA (1/2) (Top)

- Alvo: VARANDA e CT;
- Posição: Posicione-se em frente a uma pequena mancha localizada à esquerda da marcação horizontal na região da lateral da escada da varanda;
- Mira: Mire na terceira madeira e na ponta do quebra-sol localizado no alto da construção;
- Execução: Arremesso médio;
- Ref. 101.2274: [YouTube](#);

72. VARANDA (2/2) (Top)

- Alvo: VARANDA e CT;
- Posição: Posicione-se em frente a uma pequena mancha localizada à esquerda da marcação horizontal na região da lateral da escada da varanda;
- Mira: Mire na região da mancha na lateral esquerda inferior da janela;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.2275: [YouTube](#);

73. VARANDA (Top)

- Alvo: BASE CT;
- Posição: Posicione-se no canto da caixa baixa da varanda com a parede;

- Mira: Mire na parte inferior direita da janela ao alto;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.0942: [YouTube](#);

74. XBOX (Top)

- Alvo: CAIXA DA BASE CT;
- Posição: Agache atrás da caixa xbox;
- Mira: Ainda agachado, alinhe a mira na altura dos pregos. Mire no lado direito da segunda tábua à esquerda da corda;
- Execução: Levante + Jumpthrow longo;
- Ref. 101.6918: [YouTube](#);

Molotov

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

[Andaime](#) - [Azul](#) - [Altar do bunker](#) - [Caminho da morte](#) - [Escuro alto](#) - [Escuro baixo](#) - [Fundo](#) - [Rampa da B](#) - [Varanda](#) - [Xbox](#)

1. ANDAIME (Top)

- Alvo: BOMB B;
- Posição: Posicione-se na frente da coluna de madeira do andaime;
- Mira: Mire ligeiramente acima da junção do topo do muro com o pilar triangular acima da porta;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 102.0117: [YouTube](#);

2. ANDAIME (Top)

- Alvo: FUNDO DO BOMB B;
- Posição: Posicione-se na lateral da coluna de madeira do andaime;
- Mira: Mire na junção das pedras ligeiramente abaixo e à esquerda do buraco;
- Execução: Jumpthrow curto;
- Ref. 102.6002: [YouTube](#);

3. ANDAIME (Top)

- Alvo: FUNDO DO BOMB B;
- Posição: Posicione-se ao lado da coluna de madeira do andaime;
- Mira: Mire na junção dos tijolos do piso que estão alinhados com o lado esquerdo da janela;
- Execução: Jumpthrow curto;
- Ref. 102.3422: [YouTube](#);

4. ANDAIME (Top)

- Alvo: DEFAULT DA B;
- Posição: Posicione-se no canto da parede com as pedras da região da janela;
- Mira: Mire próximo a quina superior direita da Caixa Magra;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 102.1198: [YouTube](#);

5. ANDAIME (Top)

- Alvo: DEFAULT DA B;
- Posição: Posicione-se próximo as pedras do piso da região da janela;
- Mira: Mire na altura do prego superior no caixilho da porta;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 102.0482: [YouTube](#);

6. AZUL, FRENTE DO (Top)

- Alvo: CARRO DA A;
- Posição: Suba no barril azul ao lado da porta da saída da caverna;
- Mira: Mire no relógio de eletricidade ao lado da porta;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 102.0312: [YouTube](#);

7. AZUL, FRENTE DO (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Encoste no canto do barril com a parede;
- Mira: Localize o canto da parede logo acima do muro. Mire ligeiramente à esquerda e entre o topo do muro e a marcação horizontal;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 102.8699: [YouTube](#);

8. ALTAR DO BUNKER (Top)

- Alvo: BOMB A;
- Posição: Pare no topo da escada encostado com o muro;
- Mira: Mire no lado esquerdo da falha na parede;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow longo;
- Ref. 102.7643: [YouTube](#);

9. ALTAR DO BUNKER (Top)

- Alvo: BOMB A;
- Posição: Pare no topo da escada encostado com o muro;
- Mira: Mire em uma mancha na parede localizada próxima a tubulação de eletricidade;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow longo;
- Ref. 102.1830: [YouTube](#);

10. CAMINHO DA MORTE (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Ande pelo caminho da morte até chegar próximo a caixa;
- Mira: Mire acima do coqueiro;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 102.0603: [YouTube](#);

11. ESCURO ALTO (Top)

- Alvo: ALTAR DO FUNDO;

- Posição: Posicione-se no canto direito da entrada no túnel do escuro;
- Mira: Mire no topo do arco de saída do túnel;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 102.3593: [YouTube](#);

12. ESCURO ALTO (Top)

- Alvo: DIREITINHA;
- Posição: Agache e posicione a mira do lado esquerdo de uma mancha clara no chão, próximo a uma pequena pedra cinza. O pé esquerdo deve ficar encostado na parede, não sendo possível andar para a frente;
- Mira: Mire ligeiramente a esquerda de uma mancha escura no alto da parede;
- Execução: W + Jumpthrow longo;
- Ref. 102.2755: [YouTube](#);

13. ESCURO ALTO (Top)

- Alvo: ESQUERDINHA;
- Posição: Posicione-se na quina da parede na região da coluna do escuro alto;
- Mira: Mire em um destaque no arco na saída do túnel;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 102.0782: [YouTube](#);

14. ESCURO ALTO (Top)

- Alvo: ESQUERDINHA;
- Posição: Posicione-se no canto da parede ao lado da coluna na parede da porta;
- Mira: Localize a região da seta azul na caixa inferior. Mire ligeiramente acima da tênue letra R;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 102.3821: [YouTube](#);

15. ESCURO BAIXO (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Encoste no canto da parede direita com a caixa;
- Mira: Mire próximo a quina, em uma mancha escura próximo ao topo do arco;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 102.1512: [YouTube](#);

16. ESCURO BAIXO (Top)

- Alvo: MEIO CT;
- Posição: Encoste no canto direito da parede na saída do escuro baixo;
- Mira: Localize um mancha escura no topo da abertura de saída em forma de arco. Mire na extremidade esquerda da mancha;
- Execução: Agache + Arremesso médio;
- Ref. 102.2380: [YouTube](#);

17. FUNDO (Top)

- Alvo: CAVERNA;

- Posição: Alinhe a mira aproximadamente no topo do desenho do telefone e corra lateralmente próximo a parede;
- Mira: Ainda correndo, chegue com a mira até a quina do azul;
- Execução: Execute a utilitária em uma única corrida + Arremesso longo;
- Ref. 102.4566: [YouTube](#);

18. FUNDO (Top)

- Alvo: BOMB A;
- Posição: Posicione-se em frente ao desenho da xícara de café na porta pantográfica em frente a entrada para o bunker;
- Mira: Mire no relógio ao lado da porta de grade;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 102.7293: [YouTube](#);

19. FUNDO, QUINA DO (Top)

- Alvo: MAROTE DO AZUL;
- Posição: Fique no asfalto, próximo ao lado direito da porta pantográfica;
- Mira: Mire na junção da tubulação do lado direito da janela;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente e arremesso longo;
- Ref. 102.1804: [YouTube](#);

20. RAMPA DA B, CAIXA DA (Top)

- Alvo: FUNDO DO ALTAR;
- Posição: Suba na caixa da rampa com o pano verde;
- Mira: Mire no batente da porta alinhado com a ripa horizontal abaixo da decoração da porta;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 102.5407: [YouTube](#);

21. VARANDA (Top)

- Alvo: RAMPA DO BOMB A;
- Posição: Posicione-se na quina da pequena parede no topo da escada;
- Mira: Alinhe a mira com a placa no alto da construção na rampa do bomb. Mire um pouco acima do topo da construção;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 102.9310: [YouTube](#);

22. VARANDA (Top)

- Alvo: RAMPA DO BOMB A;
- Posição: Posicione-se no canto da pequena parede no topo da escada;
- Mira: Alinhe a mira com a tubulação de energia na parede. Mire ligeiramente à esquerda da quina da parede acima da caixa baixa da varanda;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 102.7294: [YouTube](#);

23. VARANDA, ESCADA (Top)

- Alvo: NEWBA;

- Posição: Posicione-se no canto da caixa baixa da escada;
- Mira: Mire entre as duas manchas mais baixas da placa azul;
- Execução: Deslize pela caixa sem mover a mira até ficar ao lado da tubulação + Arremesso longo;
- Ref. 102.6621: [YouTube](#);

24. VARANDA (Top)

- Alvo: CAIXA BAIXA DA VARANDA;
- Posição: Posicione-se no canto esquerdo do sanduíche da varanda;
- Mira: Mire na região do topo da janela;
- Execução: Corra até a mira chegar na parte inferior da janela + Jumpthrow longo;
- Ref. 102.4823: [YouTube](#);

25. XBOX (Top)

- Alvo: MEIO CT;
- Posição: Posicione-se no canto da parede com a caixa do xbox;
- Mira: Mire à esquerda de uma mancha clara localizada no topo da lona verde que cobre a caixa;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 102.0034: [YouTube](#);

Flash

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

[Andaime](#) - [Bomb B](#) - [Caminho da morte](#) - [Carro da A](#) - [Caverna](#) - [Direitinha](#) - [Escuro alto](#) - [Escuro baixo](#) - [Fundo TR](#) - [Fundo](#) - [Meio](#) - [Meio CT](#) - [Meio TR](#) - [Newba](#) - [Rampa da A](#) - [Rampa da B](#) - [Rampa CT](#) - [Varanda](#) - [Xbox](#)

1. ANDAIME (Top)

- Alvo: BOMB B; TÚNEL; CARRO;
- Posição: Posicione-se no canto da parede próximo a janela;
- Mira: Mire na altura do topo da madeira alinhado com a sombra abaixo;
- Execução: Agache + Jumpthrow longo;
- Ref. 103.7633: [YouTube](#);

2. ANDAIME (Top)

- Alvo: BOMB B; TÚNEL; CARRO;
- Posição: Posicione-se no canto da parede com o andaime, próximo a janela;
- Mira: Mire no meio da terceira ponta do pilar piramidal sobre o muro e a direita da porta;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 103.7343: [YouTube](#);

3. BOMB B (Top)

- Alvo: ESCURO ALTO;
- Posição: Posicione-se no canto esquerdo atrás da caixa gorda (com a lona verde na região do altar);
- Mira: Alinhe a mira com a coluna traseira do teto do carro. Mire na marcação horizontal na lateral do carro;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;

- Ref. 103.8733: [YouTube](#);

4. **BOMB B** ([Top](#))

- Alvo: MEIO CT;
- Posição: Suba na mureta que divide o Bomb B do Altar;
- Mira: Mire na ponta da folha no topo do telhado;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 103.8754: [YouTube](#);

5. **CAMINHO DA MORTE** ([Top](#))

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Posicione-se na região da falha na pintura da parede, atrás das caixas;
- Mira: Mire na altura do meio da caixa branca da direita, na junção com a caixa bege;
- Execução: Ande para a frente + Jumpthrow longo;
- Ref. 103.2351: [YouTube](#);

6. **CARRO DA A** ([Top](#))

- Alvo: CAVERNA; BUNKER; ALTAR DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se próximo a parede, mas encoste na porta lateral do carro;
- Mira: Mire na parte superior da mancha na parede entre a pantográfica e parede azul;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 103.0901: [YouTube](#);

7. **CARRO DA A** ([Top](#))

- Alvo: FUNDO;
- Posição: Posicione-se no canto da parede na região traseira do carro;
- Mira: Mire na junção das lajotas do chão alinhados com a placa do carro;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 103.6739: [YouTube](#);

8. **CAVERNA** ([Top](#))

- Alvo: QUINA DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se atrás da caixa localizada dentro da caverna;
- Mira: Mire na extremidade direita da porta, na altura da dobradiça superior dela;
- Execução: Ande para a frente e arremesso longo;
- Ref. 103.0917: [YouTube](#);

9. **CAVERNA** ([Top](#))

- Alvo: QUINA DO FUNDO; MAROTE DO AZUL;
- Posição: Posicione-se no canto da parede com a caixa localizada dentro da caverna;
- Mira: Mire a junção da sombra da viga com a marcação na coluna de madeira;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 103.6410: [YouTube](#);

10. **DIREITINHA** ([Top](#))

- Alvo: TÚNEL;

- Posição: Posicione-se no canto da parede com a caixa localizada próximo ao carro;
- Mira: Mire na junção da coluna de madeira com a chapa metálica;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 103.1032: [YouTube](#);

11. ESCURO ALTO (Top)

- Alvo: ESQUERDINHA; DIREITINHA; GRADE; BOMB B; ALTAR;
- Posição: Posicione-se na quina da parede do fundo que fica em frente ao túnel do escuro;
- Mira: Localize uma decoração à esquerda na saída do túnel. Mire na parede próximo a uma pequena mancha;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 103.5692: [YouTube](#);

12. ESCURO ALTO (Top)

- Alvo: CAIXA GORDA; ALTAR; BOMB B; DIREITINHA; ESQUERDINHA;
- Posição: Posicione-se em frente ao cadeado localizado na lateral da caixa;
- Mira: Mire em uma mancha na parte superior da parede do túnel;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 103.3745: [YouTube](#);

13. ESCURO ALTO (Top)

- Alvo: CAIXA GORDA; ALTAR; BOMB B; DIREITINHA; ESQUERDINHA;
- Posição: Posicione-se em frente a duas tênues manchas escuras na entrada para o escuro alto;
- Mira: Mire no canto da região iluminada na parte superior direita do túnel;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 103.1830: [YouTube](#);

14. ESCURO ALTO (Top)

- Alvo: CAIXA GORDA; ALTAR; BOMB B; CARRO;
- Posição: Posicione-se na lateral da coluna próxima a entrada para o escuro alto;
- Mira: Mire em uma tênue mancha escura localizada acima da entrada para o túnel;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 103.2031: [YouTube](#);

15. ESCURO ALTO (Top)

- Alvo: CAIXA GORDA; CARRO; ALTAR;
- Posição: Posicione-se na quina da coluna interna no escuro alto;
- Mira: Mire em uma tênue mancha escura localizada rente a viga e próximo ao teto;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 103.4677: [YouTube](#);

16. ESCURO BAIXO (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Posicione-se na quina da parede de subida para a escada;
- Mira: Mire na junção do arco com a madeira no teto;
- Execução: Arremesso médio;

- Ref. 103.0526: [YouTube](#);

17. FUNDO TR ([Top](#))

- Alvo: QUINA DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se na quina da parede antes de chegar no carro TR;
- Mira: Mire na junção esquerda da palmeira com o muro;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 103.1807: [YouTube](#);

18. FUNDO TR ([Top](#))

- Alvo: QUINA DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se no canto esquerdo da porta pantográfica atrás do carro;
- Mira: Mire na decoração central acima da porta;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 103.9855: [YouTube](#);

19. FUNDO TR ([Top](#))

- Alvo: QUINA DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se na traseira esquerda do carro TR;
- Mira: Mire entre as portas, na altura da primeira marcação horizontal de cima para baixo;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 103.1823: [YouTube](#);

20. FUNDO TR ([Top](#))

- Alvo: QUINA DO FUNDO; BUNKER; FUNDO; ALTAR;
- Posição: Posicione-se na quina da parede antes de chegar no carro TR;
- Mira: Mire no entre o topo do muro com a esquerda da placa da A;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 103.7822: [YouTube](#);

21. FUNDO TR ([Top](#))

- Alvo: FUNDO;
- Posição: Posicione-se na quina da caixa à esquerda;
- Mira: Mire no topo da janela direita;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 103.5112: [YouTube](#);

22. FUNDO, QUINA DO ([Top](#))

- Alvo: SAÍDA DA CAVERNA;
- Posição: Posicione-se na região da porta pantográfica;
- Mira: Mire na luminária em direção ao bomb B;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 103.4833: [YouTube](#);

23. FUNDO ([Top](#))

- Alvo: NEWBA; BOMB A; VARANDA;

- Posição: Posicione-se na região próxima a quina do fundo;
- Mira: Mire na quina de trás da construção bege, na altura das janelas;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow longo;
- Ref. 103.9592: [YouTube](#);

24. MEIO (CIMA) (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Posicione-se próximo a uma mancha na parede;
- Mira: Mire na região de uma mancha horizontal alinhado com a janela semi-aberta;
- Execução: Ande para a frente + Jumpthrow longo;
- Ref. 103.2309: [YouTube](#);

25. MEIO CT (Top)

- Alvo: ESCURO BAIXO;
- Posição: Posicione-se no canto da parede no nicho do lado esquerdo e próximo a porta dupla;
- Mira: Mire no lado direito de uma falha de tijolos na quina do nicho;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 103.2586: [YouTube](#);

26. MEIO TR (Top)

- Alvo: MEIO CT;
- Posição: Posicione-se em frente a marcação da porta de entrada para o escudo baixo;
- Mira: Localize a marcação horizontal inferior da porta esquerda. Mire próximo ao canto dessa marcação;
- Execução: Jumpthrow curto;
- Ref. 103.5583: [YouTube](#);

27. NEWBA (Top)

- Alvo: VARANDA; RAMPA CT; CAIXA BRANCA; FUNDO;
- Posição: Posicione-se próximo ao canto da parede, próximo a uma madeira no chão;
- Mira: Mire nas folhas do coqueiro, na região do topo;
- Execução: Jumpthrow médio;
- Ref. 103.0932: [YouTube](#);

28. RAMPA DA A (Top)

- Alvo: BOMB A;
- Posição: Posicione-se no canto da caixa com a mureta do Bomb A, na parte mais baixa da rampa;
- Mira: Mire na borda superior da caixa e alinhado com a letra S da palavra "STACK";
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 103.6499: [YouTube](#);

29. RAMPA DA B (Top)

- Alvo: BOMB B;
- Posição: Posicione-se no canto de uma pequena parede na lateral esquerda da rampa da B;
- Mira: Mire na lateral da ponta da coluna no topo da construção;
- Execução: Arremesso longo;

- Ref. 103.8922: [YouTube](#);

30. RAMPA DA B, CAIXA DA (Top)

- Alvo: BOMB B; CARRO; DIREITINHA; FUNDO DO BOMB; ALTAR DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se no canto das caixas próximo a porta do bomb B;
- Mira: Mire na junção da lateral direita da alça com a quina da caixa;
- Execução: Jumpthrow médio;
- Ref. 103.1414: [YouTube](#);

31. RAMPA CT (Top)

- Alvo: FUNDO;
- Posição: Posicione-se próximo a quina da parede no topo da rampa CT;
- Mira: Mire na pequena parede em direção a base CT e na altura da haste de metal próximo a base da janela;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 103.2994: [YouTube](#);

32. RAMPA CT (Top)

- Alvo: CAVERNA; AZUL; BUNKER; ALTAR DO BUNKER;
- Posição: Posicione-se na quina da parede no topo da rampa CT;
- Mira: Mire na parte superior da placa alinhando a mira com a cruz verde;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 103.5419: [YouTube](#);

33. RAMPA CT (Top)

- Alvo: CAVERNA; AZUL; BUNKER; ALTAR DO BUNKER;
- Posição: Posicione-se em frente ao descascado da parede ao lado da porta no topo da rampa CT;
- Mira: Mire um pouco abaixo do tubo de energia elétrica, alinhado ligeiramente a esquerda da parede do topo;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 103.5427: [YouTube](#);

34. VARANDA (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Posicione-se na região inferior da escada;
- Mira: Mire na parte superior da mancha na pequena parede;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 103.5398: [YouTube](#);

35. XBOX (Top)

- Alvo: MEIO CT;
- Posição: Posicione-se no canto da caixa com a parede;
- Mira: Mire ligeiramente acima do canto superior direito, na região de uma mancha na parede;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 103.0808: [YouTube](#);

High Explosive (HE)

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

[Escuro baixo](#) - [Rampa CT](#) - [Rampa da B](#)

1. ESCURO BAIXO ([Top](#))

- Alvo: COLUNA DO ESCURO;
- Posição: Posicione-se na frente das caixas brancas;
- Mira: Mire próximo ao topo do arco da porta;
- Execução: Ande para a frente e arremesso longo;
- Ref. 104.1525: [YouTube](#);

2. RAMPA CT ([Top](#))

- Alvo: RAMPA DA VARANDA;
- Posição: Suba nas caixas da rampa CT e encoste no canto da parede com uma das caixas;
- Mira: Mire rente a parede com o topo da mureta da varanda localizada próximo a caixa baixa da varanda;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 104.3589: [YouTube](#);

3. RAMPA DA B ([Top](#))

- Alvo: PORTA;
- Posição: Posicione-se no canto da parede com o caminhão azul;
- Mira: Agache e mire na parte superior da lanterna do caminhão;
- Execução: Mantenha-se agachado + Jumpthrow longo;
- Ref. 104.1845: [YouTube](#);

Referências

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