THE CLOSED RP · SUBMUNDO

Manual do Ilegal

Drogas, armas, roubos, desmanche, lavagem e facções: cada produto, o que precisa, onde fica e como farmar.

Edição de 28 de novembro de 2026

Material para membros de grupos ilegais e gangues. As coordenadas estão no formato **x, y, z** e podem ser usadas com o GPS da staff ou conferidas no mapa. Valores e locais podem mudar com atualizações da cidade.

Sumário

1. Regras gerais do ilegal
2. Grupos ilegais e cargos
3. Mapa geral: todas as coordenadas
4. Insumos: Mercado de Pulgas e outras fontes
5. Maconha e Maconha II
6. Cocaína e Cocaína II
7. Metanfetamina e Metanfetamina II
8. Venda de drogas na rua
9. Lavagem de dinheiro
10. Armas: peças, caixa e fabricação
11. Ferramentas de roubo
12. Materiais: de onde vêm
13. Desmanche de veículos
14. Roubo a comércio
15. Caixa eletrônico com C4
16. Roubo a casas
17. Joalheria Vangelico
18. Carro-forte
19. Bancos: Fleeca, Paleto e Banco Central
20. Receptação: onde vender o que roubou
21. Airdrop e Ilha da Prosperidade
22. Facções: SECTO, comunidade e tablet
23. Pichação, distritos e ranking
24. Baús do grupo e melhorias
25. Outros: Médico Clandestino, apagão, Poacher
26. Em breve
27. Tabela rápida de lucro

Como usar este manual

O "olhinho" é a interação do jogo: segure `ALT` e mire na pessoa, objeto ou veículo para ver as opções. Em vários pontos também dá para chegar perto e apertar `E`. **SUJO** indica pagamento em dinheiro sujo (`black_money`); **LIMPO** indica dinheiro limpo.

1. Regras gerais do ilegal

> **Policial não participa do ilegal**
> Quem é da Polícia Militar, Civil ou CORE (em serviço ou não) é bloqueado pelo sistema em tudo deste manual: plantar, colher, produzir, comprar insumos, vender droga, roubar, lavar, desmanchar, pichar, abrir airdrop e usar o Médico Clandestino. A polícia pode apenas **arrancar plantações** e **apreender** material.

- **Grupo ilegal não contrata policial**, e a polícia não contrata quem é de grupo ilegal ou gangue.
- **Dinheiro sujo** é a moeda do crime: venda de droga, roubos, desmanche e airdrop pagam em sujo. Para usar na cidade, é preciso **lavar** (cap. 9).
- **Produzir não exige estar em serviço.** Basta ser do grupo e ter o cargo pedido. Cocaína, Cocaína II e Maconha II têm ponto de serviço próprio para quem quiser registrar horas.
- **Mãos para cima** (tecla `X`) trava tudo: `E`, venda, olhinho, inventário e armas. Quem está rendido não negocia.
- **Polícia NPC:** quando não há policial real em serviço, vários crimes chamam a polícia NPC (viaturas, perseguição e até helicóptero). Para se render: `X`, sem arma, fora do carro, e espere 8 segundos.
- Na área do **airdrop** nada aciona a polícia.
- Ações de grupo (contratar, mudar cargo, salário, avisos) ficam no **tablet** (cap. 22).

2. Grupos ilegais e cargos

Grupo	Código	Cargos (do 0 ao topo)	Chefe
Maconha	`maconha`	0 Plantador · 1 Secador · 2 Embalador · 3 Vendedor · 4 Gerente · 5 Chefe	5
Maconha II	`maconha2`	iguais à Maconha	5
Cocaína	`cocaina`	0 Auxiliar · 1 Refinador · 2 Vendedor · 3 Gerente · 4 Chefe	4
Cocaína II	`cocaina2`	iguais à Cocaína	4
Metanfetamina	`metanfetamina`	0 Auxiliar · 1 Cozinheiro · 2 Embalador · 3 Vendedor · 4 Gerente · 5 Chefe	5
Metanfetamina II	`metanfetamina2`	iguais à Metanfetamina	5
Venda de Armas e Munição	`armas`	0 Aviãozinho · 1 Vendedor · 2 Gerente · 3 Chefe	3
Roubos	`roubos`	0 Olheiro · 1 Assaltante · 2 Gerente · 3 Chefe	3
Desmanche de Veículos	`desmanche`	0 Ajudante · 1 Desmanchador · 2 Gerente · 3 Chefe	3
Contrabando	`contrabando`	0 Marujo · 1 Contrabandista · 2 Capitão · 3 Gerente · 4 Chefe	4
Corridas Clandestinas	`corridas`	0 Piloto · 1 Organizador · 2 Gerente · 3 Chefe	3

Gangues

Gangues (Ballas, Vagos e as organizações criadas pelo SECTO) têm sempre 4 cargos: **0 Recruta · 1 Membro · 2 Sub-Líder · 3 Líder**. Toda gangue conta como grupo ilegal: entra no ranking, picha e usa o tablet ilegal.

> **Quem faz o quê**
> Na prática, qualquer cargo produz droga nas mesas. O cargo só pesa na **secagem da maconha** (Secador ou acima), na estação de embalagem da maconha (Embalador ou acima) e no **baú do líder** (só o Chefe).

3. Mapa geral: todas as coordenadas

Local	Quem usa	Coordenadas
Insumos e comércio clandestino		
Entrada do Mercado de Pulgas (Legion Square)	todos, exceto polícia	`272.953, -991.417, 25.861`
Balcão Clandestino (insumos)	todos, exceto polícia	`945.085, -3195.271, -98.265`
Prateleira do Mercado (revenda)	todos	`903.508, -3089.947, -97.127`
Comprador do Mercado	todos	`829.160, -3243.376, -98.711`
Atacado de Grapeseed (água)	todos	`1683.090, 4855.428, 42.059`
Maconha		
Baús da Maconha (Sandy Shores)	maconha	`2010.498, 3870.409, 37.418`
Mesa de embalagem da Maconha	maconha	`2007.530, 3873.771, 37.418`
Varais de secagem (13 varais juntos)	maconha e maconha2	`2087.948, 3804.208, 35.0`
Porta do Laboratório da Maconha II	maconha2	`2221.947, 5614.534, 54.902`
Baús da Maconha II	maconha2	`2194.481, 5593.771, 53.754`
Mesa de embalagem da Maconha II	maconha2	`2196.027, 5594.498, 53.773`
Cocaína		
Laboratório da Cocaína (blip e ponto de serviço)	cocaina	`817.463, -3087.903, 5.901`
Mesas da Cocaína	cocaina	`908.893, -3185.970, -17.3` e `910.447, -3187.599, -17.3`
Baús da Cocaína	cocaina	`907.541, -3184.159, -17.311`
Porta do Laboratório da Cocaína II	cocaina2	`9.999, 3698.118, 39.615`
Mesa da Cocaína II (dentro)	cocaina2	`987.195, -141.308, -49.0`
Baús da Cocaína II (dentro)	cocaina2	`976.514, -141.161, -49.000`
Metanfetamina		
Mesa da Metanfetamina (lab de Sandy)	metanfetamina	`1389.695, 3608.683, 38.9`
Segunda mesa da Metanfetamina	metanfetamina	`1382.779, 1147.216, 114.3`
Baús da Metanfetamina	metanfetamina	`1396.732, 3604.789, 38.942`
Mesa da Metanfetamina II	metanfetamina2	`2435.776, 4965.136, 42.3`
Baús da Metanfetamina II	metanfetamina2	`2433.228, 4971.604, 42.348`
Armas, roubo e desmanche		

Fornecedor de Peças (Blackmarket, Harmony)	armas	`501.758, 2608.497, 43.973`
Desmanche (elevador, favela do Petróleo)	todos (bônus p/ desmanche)	`1248.040, -2571.805, 42.746`
Oficina do Desmanche (ferramentas de roubo)	desmanche	`1367.684, -2433.928, 62.183`
Baús do Desmanche	desmanche	`1364.788, -2440.007, 62.182`
Contratante do carro-forte	todos	`960.78, -216.25, 75.25`
Joalheria Vangelico (caixa elétrica)	todos	`-624.295, -215.22, 52.54`
Painel do Banco de Paleto	todos	`-105.61, 6472.03, 31.62`
Terminal do Banco Central	todos	`253.25, 228.44, 101.68`
Lavagem, facções e outros		
Bancada de lavagem do Porto	todos, exceto polícia	`456.793, -2773.217, 6.324`
Sala de lavagem do Restaurante Japonês	japones	`-571.475, 290.077, 79.177`
Facilitador SECTO (Alvarás)	todos (Nível 5+)	`1420.389, -2040.391, 50.999`
Piloto para a Ilha (aeroporto LS)	todos	`-1183.51, -2909.42, 16.09`
Retorno da Ilha	todos	`4367.49, -4574.59, 3.21`
Médico Clandestino (Paleto, subterrâneo)	todos, exceto polícia	`-178.484, 6387.429, 25.708`
Desligar energia da cidade	todos	`713.01, 161.07, 81.10`
Loja Poacher (pets exóticos)	todos	`409.57, 329.04, 103.13`

4. Insumos: Mercado de Pulgas e outras fontes

Todos os insumos de droga saem do **Balcão Clandestino**, dentro do Mercado de Pulgas (bunker). A entrada é pela rua, na Legion Square.

1. Vá até a entrada em `272.953, -991.417, 25.861` e use o olhinho → **Entrar no Mercado de Pulgas**.
2. Lá dentro, procure o NPC do **Balcão Clandestino** em `945.085, -3195.271, -98.265`.
3. Compre até 100 unidades por vez. O pagamento é em **LIMPO** (primeiro a carteira, depois o banco).

Item	Usado em	Preço no Balcão
Semente de maconha	Plantio da maconha	R$ 60
Saco plástico	Embalagem de todas as drogas	R$ 3
Pasta de coca	Cocaína	R$ 25
Solvente de refino	Cocaína	R$ 12
Pó fixador	Cocaína	R$ 10
Insumo químico	Metanfetamina	R$ 8
Reagente químico	Metanfetamina	R$ 12
Catalisador	Metanfetamina	R$ 15

Outras fontes

- **Água** (para regar a maconha): R$ 4 no Atacado de Grapeseed, `1683.090, 4855.428, 42.059`.
- **Coleta de lixo** (emprego de lixeiro, em serviço): às vezes sai saco plástico, insumo, reagente, catalisador, solvente e fixador. **Pasta de coca não sai do lixo.**
- **Prateleira do Mercado** (`903.508, -3089.947, -97.127`): revende o que os lixeiros venderam, se tiver estoque. Saco R$ 2, insumo R$ 6, reagente R$ 9, catalisador R$ 10, solvente R$ 9, fixador R$ 7, peça de arma R$ 1.215.
- **Comprador do Mercado** (`829.160, -3243.376, -98.711`): compra esses achados em dinheiro limpo (saco R$ 1, insumo 4, reagente 6, catalisador 7, solvente 6, fixador 5, peça de arma 900, corrente de ouro 80).

5. Maconha e Maconha II

A maconha tem 3 etapas: **plantar** → **secar** → **embalar**. Maconha e Maconha II usam as mesmas regras e os mesmos varais.

Etapa 1: plantio

1. Compre **sementes** (R$ 60) no Balcão Clandestino e **água** (R$ 4) no Atacado de Grapeseed.
2. Use a semente pelo inventário, a pé. **Dá para plantar em qualquer lugar**. Máximo de **10 plantas por pessoa**, com 1,5 m entre elas. Plantar leva 5 s.
3. Regue com 1 água em cada fase (fase 1 e fase 2). Cada rega leva 4 s e dá **+2 folhas** na colheita.
4. A planta muda de fase aos **15 min** e fica pronta aos **30 min**. Depois de pronta, apodrece em 6 horas.
5. Colha pelo olhinho (6 s): **3 a 5 folhas frescas + 2 por rega** (até 9). Há 25% de chance de voltar 1 semente.

> **Cuidado com a plantação**
> Qualquer membro de Maconha ou Maconha II pode colher uma planta pronta, mesmo que seja de outra pessoa. A polícia pode arrancar. Plante em lugar escondido e vigie.

Etapa 2: secagem (varal)

5 Folha fresca → 3 Maconha seca · 2 s por lote · cargo **Secador (1)** ou acima

Os 13 varais ficam juntos em Sandy Shores, por volta de `2087.948, 3804.208, 35.0`. Use o olhinho no varal e escolha quantos lotes quer fazer (até 500 de uma vez). A Maconha II não tem varal próprio e seca nos mesmos varais.

Etapa 3: embalagem

1 Maconha seca + 1 Saco plástico → 1 Pacote de Maconha (100 g) · 0,5 s por lote · qualquer cargo

Grupo	Mesa de embalagem	Baús
Maconha	`2007.530, 3873.771, 37.418` (Sandy)	`2010.498, 3870.409, 37.418`
Maconha II	`2196.027, 5594.498, 53.773`	`2194.481, 5593.771, 53.754`

A Maconha II também tem uma porta de laboratório em `2221.947, 5614.534, 54.902` (só o grupo entra; blip visível só para ele). A mesa e os baús ficam do lado de fora, perto da porta.

Custo e lucro

1 semente + 2 águas ≈ R$ 68 rende cerca de 9 folhas → 5 secas → 5 pacotes. Cada pacote vende de **R$ 200 a 270** SUJO na rua (cap. 8). O pacote também pode ser fumado (alivia o estresse).

6. Cocaína e Cocaína II

A cocaína é feita numa única etapa, na mesa de refino.

2 Pasta de coca + 1 Solvente de refino + 1 Pó fixador + 1 Saco plástico → 1 Saco de Cocaína · 0,5 s por lote · qualquer cargo

Custo de insumo por saco: **R$ 75**. Venda na rua: **R$ 295 a 375** SUJO cada. É a droga mais cara e é sempre a primeira oferecida na venda.

Cocaína (I)

Local	Coordenadas
Laboratório (blip do grupo e ponto de serviço)	`817.463, -3087.903, 5.901`
Mesa de refino 1	`908.893, -3185.970, -17.3`
Mesa de refino 2	`910.447, -3187.599, -17.3`
Baús (líder: cargo 4)	`907.541, -3184.159, -17.311`

Cocaína II

Local	Coordenadas
Porta do laboratório (blip do grupo e ponto de serviço)	`9.999, 3698.118, 39.615`
Chegada lá dentro	`970.031, -146.926, -46.400`
Mesa de refino	`987.195, -141.308, -49.0`
Baús (líder: cargo 4)	`976.514, -141.161, -49.000`

Farm rápido
Compre os insumos em múltiplos de 2 pastas + 1 solvente + 1 fixador + 1 saco. Exemplo: 100 sacos de cocaína pedem 200 pastas, 100 solventes, 100 fixadores e 100 sacos (R$ 7.500 no Balcão) e ficam prontos em menos de 1 minuto de mesa.

7. Metanfetamina e Metanfetamina II

A metanfetamina sai pronta e embalada da mesa, numa única etapa.

1 Insumo químico + 1 Reagente químico + 1 Catalisador + 1 Saco plástico → 1 Pacote de Metanfetamina · 0,5 s por lote · qualquer cargo

Custo de insumo por pacote: **R$ 38**. Venda na rua: **R$ 255 a 335** SUJO cada. Consumir o pacote enche parte do colete.

Grupo	Mesa	Baús
Metanfetamina	`1389.695, 3608.683, 38.9` (lab de Sandy Shores) `1382.779, 1147.216, 114.3` (segunda mesa)	`1396.732, 3604.789, 38.942`
Metanfetamina II	`2435.776, 4965.136, 42.3`	`2433.228, 4971.604, 42.348`

Os grupos de metanfetamina não têm blip nem porta: as mesas ficam em local aberto. O baú do líder abre só com cargo 5 (Chefe).

> **Melhor margem**
> A metanfetamina tem o menor custo de insumo (R$ 38) e vende por quase o mesmo preço da cocaína. Todos os insumos dela também podem aparecer no lixo.

8. Venda de drogas na rua

Qualquer pessoa (menos policial) pode vender droga para NPC na rua, mesmo sem ser do grupo que produziu.

1. Ande a pé até um NPC comum na rua (fora de veículo) a até 2 m.
2. Aperte `E` → **Oferecer pacote** (ou use o olhinho).
3. A entrega leva 8 segundos. Não funciona com as mãos levantadas nem caído.

Produto	Preço por unidade	Ordem de venda
Saco de Cocaína	R$ 295 a 375	1º
Pacote de Metanfetamina	R$ 255 a 335	2º
Pacote de Maconha	R$ 200 a 270	3º

- Cada venda leva de **2 a 5 unidades**, sempre do primeiro produto da lista que você estiver carregando.
- Pagamento em **SUJO**.
- Chances: **70% vende**, 15% recusa e 15% **denuncia**.
- A venda pontua o seu grupo no distrito (cap. 23) e dá XP.

A polícia sempre fica sabendo

Toda venda concluída gera chamado. Com policial real em serviço, o chamado vai para ele. Sem polícia real, em 75% das vendas aparece a **polícia NPC** (viatura com 2 policiais armados). Para se render: `X`, sem arma, fora do carro, em até 5 s, e fique rendido 8 s. Fugir gera perseguição de até 3 minutos; em telhado vem o helicóptero. Atirar na polícia bloqueia suas vendas por 2 minutos.

9. Lavagem de dinheiro

Lavar transforma dinheiro **SUJO** em **LIMPO** na carteira. Toda lavagem exige **nota fiscal**.

> **1 Nota fiscal** lava **R$ 4 de dinheiro sujo**. Exemplo: lavar R$ 20.000 consome 5.000 notas.

Nota fiscal

As notas nascem das vendas do comércio legal da cidade (conveniências, bancas, postos, barbearias, lojas de roupa). **Só o Restaurante Japonês** retira essas notas nos pontos de venda. Quem não é do Japonês precisa negociar as notas com eles.

Onde lavar

	Bancada do Porto (público)	Bancada do Porto (membro do Japonês)	Sala do Restaurante Japonês
Local	`456.793, -2773.217, 6.324`		`-571.475, 290.077, 79.177`
Quem	qualquer um (menos polícia) com dinheiro sujo	job `japones`	só job `japones`
Quanto volta limpo	**40%**	**70%**	**90%**
Lote	R$ 500 a 20.000	R$ 500 a 40.000	R$ 500 a 60.000
Limite por dia	R$ 100.000	R$ 100.000	R$ 200.000
Quando recebe	10 min depois, retirando na bancada	10 min depois	na hora

- A bancada do porto não tem NPC nem placa: chegue perto e aperte `E`. O menu só aparece se você tiver dinheiro sujo (ou um lote para retirar).
- Você só pode ter **1 lote pendente por vez**. Enquanto não retirar, não lava em lugar nenhum.
- O limite diário soma tudo o que você lavou em qualquer local.

> **Melhor caminho**
> Fazer acordo com o Restaurante Japonês: eles lavam a 90%, na hora, e são os donos das notas fiscais.

10. Armas: peças, caixa e fabricação

Fornecedor de Peças

A **peça de arma** é o insumo principal das armas. Ela é vendida só para o grupo **Armas**, no Blackmarket de Harmony.

Local	Quem	Produto	Preço
`501.758, 2608.497, 43.973` (blip só para o grupo)	job `armas`	Peça de arma	R$ 2.500 **SUJO**

O estoque do fornecedor é limitado e é reabastecido pelo Contrabando. Peças também aparecem no lixo e na Prateleira do Mercado de Pulgas (R$ 1.215, quando há estoque).

Caixa de arma e validade

- Toda arma fabricada sai **sem registro**, dentro de uma **caixa de arma**. Abrir a caixa leva 5 s.
- Depois de aberta, a arma dura **5 dias**. Vencida, ela quebra e some.
- Molotov, pipebomb e galão saem soltos e não vencem.

Tabela de fabricação

> **Fábrica e balcão ainda sem local**
> A Fábrica Clandestina e o Balcão de Armas do grupo Armas já estão programados, mas ainda não foram colocados no mapa. A tabela abaixo mostra as receitas que vão valer quando forem abertos. O preço é o de venda no balcão, em dinheiro sujo.

Armas	Ingredientes	Tempo	Preço
Adaga, canivete, facão, soco-inglês, machado de batalha, machadinha	3 aço	8 s	R$ 2.500
Molotov, galão	1 peça + 2 plástico	10 s	R$ 5.000
Pipebomb	2 peças + 4 plástico + 4 cobre	15 s	R$ 15.000
Pistolas leves (SNS, SNS MK2, Vintage, Cerâmica, XM3, Marksman, Double Action)	1 peça + 5 aço + 3 plástico	15 s	R$ 14.000
Pistolas pesadas (AP, .50, revólver, revólver MK2, Navy)	2 peças + 8 aço + 4 plástico	20 s	R$ 25.000
Submetralhadoras (Tec, Machine Pistol, Micro SMG, Mini SMG, Assault SMG, Gusenberg)	4 peças + 12 aço + 6 alumínio + 6 plástico	30 s	R$ 45.000
Escopetas (Bullpup, Assault, Auto, Heavy, Cano duplo, Cano serrado)	5 peças + 15 aço + 6 alumínio + 6 plástico	35 s	R$ 60.000
Fuzis (Advanced, Bullpup, Bullpup MK2, Assault, Assault MK2, Compact, Battle, Precision)	8 peças + 20 aço + 10 alumínio + 8 plástico	45 s	R$ 110.000

Munição (lote)	Ingredientes	Preço por bala
.22 (30)	1 aço + 2 cobre	R$ 25
.38 (30)	1 aço + 2 cobre	R$ 30

.44 / .45 (30)	1 aço + 3 cobre	R$ 40
.50 / escopeta (30)	2 aço + 3 cobre	R$ 50
Fuzil (30)	2 aço + 4 cobre	R$ 60
Fuzil 2 (30)	2 aço + 4 cobre	R$ 70
Sniper (20)	2 aço + 4 cobre	R$ 80

Acessórios	Ingredientes	Preço
Compensador e bocais (10 modelos)	2 aço + 1 plástico	R$ 3.000
Silenciador leve	1 peça + 3 aço	R$ 8.000
Silenciador pesado	2 peças + 4 aço	R$ 12.000
Cano	2 peças + 6 aço	R$ 15.000
Tambor de SMG / escopeta	2 peças + 6 aço + 3 plástico	R$ 15.000
Tambor de fuzil	3 peças + 8 aço + 4 plástico	R$ 25.000
Skins de gangue (12 modelos)	2 plástico + 1 cobre	R$ 5.000

11. Ferramentas de roubo

As ferramentas de roubo são feitas na **Oficina do Desmanche**, na favela do Petróleo. Só o grupo **Desmanche** usa a oficina; os outros grupos compram dele.

Local	Quem
`1367.684, -2433.928, 62.183` (sem NPC, área de 2 m)	job `desmanche`

Ferramenta	Para que serve	Ingredientes	Tempo
Lockpick	Comércio, casas, carros e portas (2 usos)	2 sucata + R$ 150 sujo	6 s
C4	Caixa eletrônico e carro-forte	6 plástico + 6 cobre + R$ 2.000 sujo	20 s
Kit eletrônico	Fleeca e Joalheria	4 plástico + 4 cobre + R$ 1.500 sujo	15 s
Trojan USB	Fleeca	2 plástico + 2 cobre + R$ 3.000 sujo	12 s
Pendrive	Banco Central	4 plástico + 6 cobre + 2 aço + R$ 15.000 sujo	30 s
Furadeira	Gavetas do Banco de Paleto	6 aço + 4 sucata + R$ 5.000 sujo	25 s
Termita	Reservada para atualizações	2 aço + 3 cobre + R$ 2.500 sujo	15 s

> **Lockpick tem 2 usos**
> Toda tentativa gasta 1 uso, acertando ou errando: na loja, no carro, na porta ou na casa. Leve sempre lockpick de reserva.

O **airdrop** também solta lockpicks (nível Raro) e C4 (nível Lendário).

12. Materiais: de onde vêm

Sucata (`metalscrap`), aço (`steel`), cobre (`copper`), plástico (`plastic`) e alumínio (`aluminum`) são a base de armas e ferramentas.

Fonte	O que dá	Onde
Reciclagem	1 a 5 tipos de material, 2 a 6 de cada, por caixa	Entrada em Paleto `56.0, 6471.9, 31.0`
Ferro-velho	2 a 4 tipos de material, 25 a 45 de cada, por carro de NPC da lista	NPC `2403.51, 3127.95, 48.15` · entrega `2351.50, 3132.96` (Sandy)
Desmanche	3 a 6 sucata + 2 a 4 aço por carro (e dinheiro sujo)	`1248.040, -2571.805, 42.746`
Coleta de lixo	Sucata e plástico com frequência; cobre, alumínio e aço mais raros	Chefe do lixo `-319.23, -1545.41, 27.8`
Caçambas da rua	Alumínio, sucata, ferro, aço, vidro, borracha, plástico (1 a 5)	qualquer caçamba
Roubo a casa	Pacotes de materiais (cap. 16)	casas do cap. 16
Prateleira do Mercado	Sucata R$ 9 · plástico R$ 7 · cobre R$ 17 · alumínio R$ 14 · aço R$ 27 (se houver estoque)	`903.508, -3089.947, -97.127`
Empregos legais	Eletricista, mergulhador, caminhoneiro e outros dão materiais como bônus	Central de Empregos

13. Desmanche de veículos

Qualquer pessoa (menos policial) pode desmanchar carros de NPC. O grupo **Desmanche** ganha **+25%**.

1. Pegue um carro **sem dono** (carro de NPC). Carro de jogador é recusado.
2. Leve até o elevador do desmanche em `1248.040, -2571.805, 42.746` (blip "Desmanche" no mapa, visível para todos).
3. Ao volante, a até 3 m do elevador, use o olhinho → **Desmanchar o veículo**. Leva 45 s.

Recompensa	Valor
Dinheiro	6% do preço do carro na concessionária, de R$ 900 a R$ 8.000 **SUJO**
Peças	3 a 6 sucata e 2 a 4 aço
Extras	Pontos de Rotas para o grupo no distrito e XP

O desmanche **nunca aciona a polícia** e hoje não tem tempo de espera entre um carro e outro. Quanto mais caro o carro, maior o pagamento.

Base do grupo Desmanche

Oficina de ferramentas em `1367.684, -2433.928, 62.183` e baús em `1364.788, -2440.007, 62.182` (baú do líder: cargo 3).

14. Roubo a comércio

1. Tenha uma **lockpick**. Fale com o NPC gerente do comércio e escolha **Arrombar o caixa**.
2. A polícia é avisada já na tentativa.
3. Faça o minigame de habilidade (fácil / médio / médio).
4. Fique perto do caixa (até 5 m) durante o saque. Para encerrar antes, aperte `X`: você recebe proporcional ao tempo.

Tipo de comércio	Tempo	Valor SUJO	Espera do local
Conveniência, Roupas, Posto, Náutica	30 s	R$ 900 a 1.500	30 min
Barbearia, Beleza, Tatuagem	30 s	R$ 600 a 1.000	30 min
Restaurante, Insumos	30 s	R$ 800 a 1.300	30 min
Quiosque	30 s	R$ 500 a 900	30 min
Boate, Central de Frete	35 s	R$ 1.200 a 2.000	40 min
Ammunation, Concessionária	40 s	R$ 1.500 a 2.500	45 min

Polícia mínima: nenhuma (sem policial, vem a polícia NPC). Entre um roubo e outro você espera 3 minutos.

Comércios que podem ser roubados

Tipo	Locais (x, y)
Posto	Central `265.0, -1261.9` · Vinewood `620.9, 269.1` · Docks `-71.5, -1761.9` · Sandy `2001.3, 3779.9` · Pedreira `2938.9, 2789.8` · Paleto `179.9, 6602.8`
Ammunation	Downtown `22.6, -1106.5` · LSIA `842.4, -1033.4` · Sandy `1693.4, 3760.2` · Paleto `-330.2, 6083.9`
Roupas	Downtown `425.9, -801.0` · Rockford `-709.8, -153.1` · Sandy `1693.2, 4828.1`
Barbearia	Executive `-32.9, -152.3` · Del Perro `-1282.6, -1116.7`
Beleza	Beauty Club `-814.3, -183.8`
Tatuagem	`137.2, -1708.4` · Vinewood `322.1, 180.5`
Concessionária	PDM `-44.7, -1097.6` · Luxury `-1255.6, -361.2`
Boate	Tequi-la-la `-560.2, 287.0`
Restaurante	Docks `-418.3, -2708.0` · Rota 68 `1198.9, 2709.0`
Conveniência	Hangar `-1006.2, -2695.5`
Central de Frete	`1008.3, -3104.6`
Insumos	Grapeseed `1707.4, 4920.7`
Quiosque	Vespucci `-1345.5, -1231.1`
Náutica	`-747.0, -1511.0`

15. Caixa eletrônico com C4

1. Tenha uma **C4**. Use o olhinho em qualquer caixa eletrônico da rua → **Instalar C4** (5 s).
2. Afaste-se: a explosão vem 5 s depois.
3. Volte em até 90 s e aperte `E` para sacar (30 s).

Recompensa	Espera do caixa	Polícia
R$ 3.000 a 5.000 **SUJO** (a C4 é sempre gasta)	45 min por caixa	Sem mínimo; a polícia NPC chega cerca de 30 s depois

16. Roubo a casas

- **Horário:** só das **22h às 5h** (hora do jogo).
- **Precisa de:** lockpick (2 usos) ou lockpick avançada.
- **Polícia mínima:** nenhuma (sem policial, vem a polícia NPC).

1. Use a lockpick a até 3 m da porta e faça o minigame (mais difícil nas casas melhores).
2. Você entra na casa. A polícia é avisada depois de 30 s (casa simples), 25 s (média) ou 20 s (casa de luxo).
3. Revire os pontos de saque (4 a 8 s cada) e saia rápido.

O que pode sair: materiais (sucata, plástico, cobre, ferro, alumínio, aço, vidro), joias (anel de diamante, corrente de ouro, Rolex, corrente 10k), kits (bandagem, kit de reparo, kit de limpeza) e maconha. Uma casa saqueada não pode ser roubada de novo até o próximo reinício da cidade.

Nível	Casas (x, y)
Simples	`495.3, -1823.3` · `312.0, -1956.1` · `1193.7, -1656.5` · `179.3, -1924.0` · `-64.6, -1449.6` · `-138.2, -1470.8` · `69.4, -56.7` · `-102.8, -11.9` · `1435.5, 3657.0` · `1808.9, 3908.0` · `-481.0, 6266.3` · `-280.5, 6350.7`
Média	`-884.1, -1072.5` · `-1134.1, -1050.2` · `-1089.9, -1680.3` · `960.0, -669.9` · `1240.5, -601.6` · `1098.6, -464.5` · `-333.0, 57.1` · `-1009.5, 479.1` · `-371.7, 343.5`
Luxo	`-174.7, 502.5`

17. Joalheria Vangelico

- **Precisa de:** 1 kit eletrônico (é gasto) e uma **escopeta ou fuzil** na mão para quebrar as vitrines. A mosquete (vendida na Ammunation) serve.
- **Polícia mínima:** nenhuma.

1. Hackeie a caixa elétrica em `-624.295, -215.22, 52.54` (minigame de 20 a 60 s).
2. Entre na loja (vitrines em volta de `-620, -232, 38`) e quebre as vitrines com a arma na mão. O alarme toca na primeira.
3. Cada vitrine dá 1 ou 2 prêmios: Rolex, anel de diamante, corrente de ouro ou corrente 10k.

São 20 vitrines. Elas voltam 45 minutos depois do roubo.

18. Carro-forte

1. Tenha uma **C4** e R$ 500 no banco. Fale com o contratante em `960.78, -216.25, 75.25`.
2. O carro-forte aparece em um destes pontos, com 4 seguranças armados: `-281.1, -617.6` · `2.6, -671.9` · `-19.5, -672.7` · `-34.6, -674.4` · `147.2, -1081.2` · `-1187.7, -321.9` · `276.2, -172.8` · `255.5, 278.3`.
3. Pare o carro-forte e plante a C4. A explosão vem 30 s depois.
4. Saque por 60 s (sair antes paga proporcional).

Recompensa	Espera	Polícia
R$ 8.000 a 12.000 **SUJO** + 5% de chance de **cartão de segurança** (abre o Banco de Paleto)	45 min para a cidade toda	Sem mínimo. Chamada quando você chega a 5 m do carro; a polícia NPC vem 30 s depois

19. Bancos: Fleeca, Paleto e Banco Central

> **Regras dos bancos**
> Os bancos exigem **policiais reais em serviço** e nunca chamam a polícia NPC. Só pode haver **um roubo a banco por vez** na cidade: com um cofre aberto, os outros ficam travados.

Banco	Polícia mínima	Precisa de	Gavetas	Espera
Fleeca	2	Kit eletrônico + Trojan USB	8	30 min
Paleto	3	Cartão de segurança + Furadeira	8	90 min
Banco Central	4	Pendrive	10	90 min

Fleeca (6 agências)

Hawick/Alta `311.2, -284.5` · Legion `146.9, -1046.1` · Hawick Ave `-353.8, -55.4` · Del Perro `-1210.8, -336.6` · Great Ocean `-2956.6, 481.7` · Rota 68 `1176.0, 2712.9`

1. Com **kit eletrônico** e **Trojan USB** no inventário, use o kit no painel (7,5 s). Os dois são gastos.
2. Faça o hacking (15 a 30 s). O cofre abre e a polícia é avisada.
3. Abra as 8 gavetas (20 s cada).

Cada gaveta: metade das vezes R$ 10.000 a 15.000 **SUJO**; na outra metade, correntes de ouro, Rolex ou barras de ouro. Em 5% das gavetas sai o **cartão de segurança** de Paleto. Raramente sai um Taser.

Banco de Paleto

1. Use o **cartão de segurança** no painel em `-105.61, 6472.03, 31.62` (7,5 s, cartão gasto). O cofre abre.
2. Abra as 8 gavetas com a **furadeira** (20 s cada).

Cada gaveta: metade das vezes R$ 5.000 a 20.000 **SUJO**; na outra metade, correntes, Rolex ou barras de ouro (mais que a Fleeca). 1 em 10 dá uma Vintage Pistol.

De onde vem o cartão: 5% das gavetas da Fleeca e 5% dos carros-fortes.

Banco Central (Pacific)

1. Use o **pendrive** no terminal em `253.25, 228.44, 101.68` (7,5 s). A polícia é avisada.
2. Segure a posição durante a **invasão de 5 minutos** (contador na tela).
3. O cofre abre sozinho. Abra as 10 gavetas (20 s cada).

Cada gaveta: metade das vezes R$ 5.000 a 20.000 **SUJO**; na outra metade, de 1 a 25 barras de ouro.

20. Receptação: onde vender o que roubou

Item	Comprador	Preço	Local
Anel de diamante	Comprador de Joias (dentro da Vangelico)	R$ 100 LIMPO	`-629.86, -240.35, 38.16`
Corrente de ouro	Comprador de Joias (Vangelico)	R$ 100 LIMPO	`-629.86, -240.35, 38.16`
Corrente de ouro	Comprador do Mercado de Pulgas	R$ 80 LIMPO	`829.160, -3243.376, -98.711`

> **Receptador em breve**
> O Receptador do grupo Roubos (Rolex R$ 180, corrente 10k R$ 140, anel de diamante R$ 240, corrente R$ 90, +25% para o grupo) já está programado, mas ainda não foi colocado no mapa. Até lá, guarde **Rolex, correntes 10k e barras de ouro** no baú: hoje ninguém compra esses itens.

21. Airdrop e Ilha da Prosperidade

Ida e volta da Ilha

- **Embarque:** NPC piloto no aeroporto de Los Santos, `-1183.51, -2909.42, 16.09`. O voo é grátis, e você ganha paraquedas se não tiver.
- **Retorno:** `4367.49, -4574.59, 3.21`, na ilha.
- A staff abre e fecha a ilha. Mesmo fechada, a volta continua liberada.

> **Perigos da Ilha**
> Quem dirige carro perto do centro da ilha é atacado por levas de **10 policiais NPC** (a 1ª chega em 20 s e outra a cada 2 min). Helicóptero que desce abaixo de 60 m perde motor e atrai 8 policiais NPC. No ar (paraquedas, queda ou aeronave) ninguém toma dano.

Médico da Ilha: se morrer na ilha, aperte `K` e pague R$ 5.000. Você volta com 10% da vida, **perde a mochila** e fica 1 hora sem arma de fogo na ilha.

Airdrop

1. Um airdrop cai **a cada 60 minutos** na Ilha da Prosperidade. O aviso sai 3 minutos antes, com um círculo de 30 m no mapa (a caixa fica dentro dele).
2. Chegue a até 6 m da caixa e segure `E` por **20 s**. Você fica exposto enquanto abre.
3. A caixa fica no chão por 1 hora. Dentro da área de 200 m, nada aciona a polícia.

Nível	Chance	Dinheiro SUJO	Itens
Comum	50%	R$ 4.000 a 7.000	2 kits de reparo, 5 bandagens
Raro	30%	R$ 8.000 a 12.000	1 colete, 3 lockpicks, 1 mochila
Épico	15%	R$ 15.000 a 20.000	2 coletes, pistola sem registro, 60 balas 9 mm, mira noturna, mochila
Lendário	5%	R$ 30.000 a 40.000	3 coletes, Micro SMG sem registro, 120 balas .45, 2 C4, mira térmica, mochila

Todo airdrop dá também 1 **Key**, que pode ser usada para pagar pacotes na revista VIP.

22. Facções: SECTO, comunidade e tablet

Fundar uma organização (SECTO)

Quem não é policial e tem **Nível 5+** pode fundar a própria organização e ganhar uma comunidade (bairro com casas, garagem e bunker).

1. Vá ao **Facilitador SECTO (Alvarás)** em `1420.389, -2040.391, 50.999` (blip no mapa).
2. Escolha o tamanho, a sigla (3 a 20 letras, sem acento) e o nome.
3. Pague em **LIMPO**: **Pequena R$ 25.000** ou **Grande R$ 35.000**.
4. A comunidade é sorteada e fica oculta até a staff revelar.
5. Construa nos lotes entregando materiais: madeira vale 1 ponto, cimento 2, tijolo 3.

Tamanho	Lotes	Membros	Vira
Pequena	5 casas + garagem	5 (10 com tudo pronto)	Gangue
Grande	7 casas + garagem + bunker	7 (20 com tudo pronto)	Facção

Pontos de obra: casa básica 50 (Nível 5), avançada 70, casa do líder 80/100, garagem 80, bunker 120 (esses pedem Nível 10). **IPTU:** R$ 2.500 por semana ou 1 Micha, com 3 dias de tolerância.

Tablet ilegal

O item **tablet** (R$ 2.000 na Digital Den) é o painel do grupo.

Aba	O que faz	Quem
Início	Resumo do grupo, cargo e saldo; o chefe vê horas e folha da semana	todos
Equipe	Contratar por ID (a pessoa aceita), mudar cargo, remover, salário semanal (até R$ 100.000, pago da conta do grupo)	chefe
Avisos	Mural de até 20 avisos	chefe e recrutador publicam
Ranking	Pontos da semana e disputa dos distritos	grupo ilegal
Pichação	Enviar a arte do grupo e o tamanho (1 a 4 m)	chefe
Interfone	Recados e chamadas na porta da base (tecla `U` atende)	grupo ilegal
Comunidade	Lotes, moradores, IPTU e GPS da comunidade	gangue

23. Pichação, distritos e ranking

Distritos

A cidade é dividida em 5 distritos. Vender droga, pichar, desmanchar e estar presente dá pontos ao seu grupo no distrito. Quem fecha a semana com **60% de influência** domina o distrito e recebe **1% do dinheiro que circula nele**.

Distrito	Região	Centro
Financeiro & Sul	Downtown, Davis, Rancho	`150, -1030, 29`
Turístico & Luxo	Vinewood, Rockford, Richman	`-800, 300, 80`
Logístico	Porto, LSIA	`200, -2800, 5`
Operacional	Sandy Shores, Grapeseed	`2000, 4800, 41`
Costeiro	Paleto, Del Perro	`-1600, 5200, 3`

Prime Time (horários de disputa): terça e quinta das 20h às 0h, sábado das 19h à 1h (pontos em dobro das 21h às 0h) e domingo das 18h às 22h.

Pichação

1. O chefe envia a arte do grupo pelo tablet (aba Pichação).
2. Com **Nível 12+**, dentro de um distrito, mire numa parede a até 4 m e use `/pichar` (8 s).

Cada pichação dá **8 pontos** ao grupo no distrito e XP. Espera de 45 min por pessoa. Cada grupo tem no máximo 3 pichações por distrito (a mais antiga some), e elas somem depois de 7 dias.

24. Baús do grupo e melhorias

Membro e líder abrem no mesmo ponto: chegue perto e aperte `E` → **Baús**. O baú dos membros tem 60 espaços e 1.000 kg; o do líder, 40 espaços e 500 kg.

Grupo	Baú do líder a partir do cargo	Coordenadas
Maconha	5	`2010.498, 3870.409, 37.418`
Maconha II	5	`2194.481, 5593.771, 53.754`
Cocaína	4	`907.541, -3184.159, -17.311`
Cocaína II	4	`976.514, -141.161, -49.000`
Metanfetamina	5	`1396.732, 3604.789, 38.942`
Metanfetamina II	5	`2433.228, 4971.604, 42.348`
Desmanche	3	`1364.788, -2440.007, 62.182`

Melhorar o baú

O chefe aperta `G` no baú e paga com o dinheiro sujo dele. Também é preciso que o grupo tenha acumulado horas de serviço.

Nível	Peso	Espaços extras	Custo	Horas do grupo
2	×1,25	+10	R$ 250.000	100 h
3	×1,5	+20	R$ 750.000	300 h
4	×2	+40	R$ 2.000.000	800 h

25. Outros: Médico Clandestino, apagão, Poacher

Médico Clandestino

Reanima quem está desmaiado sem passar pelo hospital. Fica na sala cirúrgica subterrânea de Paleto, sem blip.

1. Leve o desmaiado (no braço ou na corda) até a maca em `-179.10, 6386.83, 25.75`. Use o olhinho na maca → **Deitar paciente na maca**.
2. Use o olhinho no médico (`-178.484, 6387.429, 25.708`) → **Reanimar paciente**. Custa **1 adrenalina**, paga por quem trouxe o paciente, e leva 60 s.

Apagão

No ponto `713.01, 161.07, 81.10`, o olhinho **Desligue a energia da Cidade** apaga as luzes de toda a cidade por 20 s. Bom para fugas e ações rápidas.

Loja Poacher

Em `409.57, 329.04, 103.13` (sem blip, aperte `E`): pets exóticos (puma e coiote) por R$ 75.000 **SUJO**.

26. Em breve

Estas atividades já estão programadas, mas ainda não foram colocadas no mapa. Fique de olho nos avisos da cidade.

Atividade	Como vai funcionar
Contrabando	O contato do píer vende uma carga em sujo (mercadoria R$ 3.000, ou insumos R$ 5.000 a partir do cargo 1). O grupo busca a caixa de **barco** em alto-mar, descarrega na costa e vende: cigarro R$ 200, bebida R$ 250, eletrônico R$ 700 no Comprador, e os insumos no balcão do grupo.
Fábrica e Balcão de Armas	O grupo Armas fabrica e vende no balcão as armas, munições e acessórios do cap. 10.
Receptador	Compra Rolex, correntes e anéis, com +25% para o grupo Roubos.
Oficina Clandestina dos Roubos	As mesmas ferramentas do cap. 11, para o grupo Roubos.
Corrida clandestina	Entrada de R$ 2.000 sujos; prêmio dividido 70/30. Metade das corridas chama a polícia.
Rotas de entrega	Levar 25 unidades de droga em 5 paradas, uma por distrito, pagando 15% acima da rua (cocaína R$ 375, meth R$ 335, maconha R$ 270). Toda parada chama a polícia.
Interfone	Totens na porta das bases para visitantes chamarem o grupo.

27. Tabela rápida de lucro

Atividade	Custo	Rende	Observação
Cocaína (1 saco)	R$ 75 limpo	R$ 295 a 375 sujo	Mesa 0,5 s · venda chama polícia
Metanfetamina (1 pacote)	R$ 38 limpo	R$ 255 a 335 sujo	Melhor margem
Maconha (1 pacote)	≈ R$ 17 limpo	R$ 200 a 270 sujo	Espera 30 min de plantio
Desmanche (1 carro)	—	R$ 900 a 8.000 sujo + peças	Nunca chama polícia
Comércio	1 uso de lockpick	R$ 500 a 2.500 sujo	Espera de 30 a 45 min por loja
Caixa eletrônico	1 C4	R$ 3.000 a 5.000 sujo	Espera de 45 min por caixa
Carro-forte	1 C4 + R$ 500	R$ 8.000 a 12.000 sujo	4 seguranças · 45 min para a cidade toda
Fleeca	Kit + Trojan	8 gavetas (até R$ 15.000 cada)	2 policiais
Paleto	Cartão + furadeira	8 gavetas (até R$ 20.000 cada)	3 policiais
Banco Central	Pendrive	10 gavetas (até R$ 20.000 ou 25 barras de ouro cada)	4 policiais · 5 min de invasão
Airdrop	—	R$ 4.000 a 40.000 sujo + itens	A cada 60 min na ilha