



DETROIT

DODATEK DO NEUROSHIMY Z SERII "MIEJSKA"

Autorzy gry:

Jędrzej W. Ilukowicz, Ignacy Trzewiczek, Marcin Blacha, Michał Oracz

Ilustracje:

Radosław Gruszewicz, Tomasz Jędruszek, Mariusz Kornatka

Ilustracja na okładce:

Tomasz Jędruszek

Projekt okładki i skład:

Michał Oracz

Aktualizacja edycji 2025:

Maciej Mutwil



UWAGA! Książka przeznaczona dla osób pełnoletnich. Zawiera mocny język, kontrowersyjny humor i opisy przemocy.

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Jakiegokolwiek podobieństwo postaci przedstawionych w tej książce do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe.

Portal Games
ul. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
tel.: +48 32 334 85 38
email: portal@portalgames.pl
www.portalgames.pl

ISBN: **978-83-964832-9-4** (edycja 2025)



Spis treści

OKIEM PRZYBYSZA	3
------------------------	----------

STREFY DETROIT	II
-----------------------	-----------

Schultzowie	13
Liga	45
Huroni	69
Camino Real	89
Sand Runners	103
Kompania 8 Mili	117
Parker Lots	131
Gas Drinkers	137
Ruiny	145
Raiders	151

DETROIT HARD CORE	155
--------------------------	------------

Enklawy	157
Prawa i zwyczaje	167
Infrastruktura	177
Gospodarka	181
Religia	189
Historia	193
Michigan	203

PAMIĄTKI Z DETROIT	207
---------------------------	------------

SEKRETY MISTRZA GRY	223
----------------------------	------------

Storylinia	224
4 kolory	227
Tajemnice Detroit	233
Zadania dla graczy	241
Przeciwnicy	251
Tabele	259
Mapa	266

OKIEM PRZYSZYSTA





Wszystkie drogi prowadzą do Detroit

Do Detroit prowadzi kilka mniej lub bardziej uczęszczanych tras.

Od strony zachodniej, z Grand Rapids przez Bricktown, wiedzie międzystanowa 96. Droga prowadzi przez strefę Sand Runnersów, potem granicą z Camino Real aż do Downtown.

Druga droga od zachodu jest mniej uczęszczana i mniej bezpieczna. To 14-tka z Ann Arbor, biegnąca przez strefę Parkerów i przy granicy Camino łącząca się z 96.

Możesz też spróbować szczęścia na międzystanówce 94, wiodącej z Chicago przez Ann Arbor, do Detroit prowadzącej przez tereny niczyje, ale nie radziłbym, bo to epicentrum wybuchu bomby atomowej. Nawet jeśli droga nie jest zniszczona, wrócisz z niej jako zupełnie inny człowiek, he, he. Droga ta wychodzi po drugiej stronie Detroit i prowadzi na północ - do New Baltimore, a wybierzesz się nią, jeśli chcesz dotrzeć od Nowego Jorku.

Z północnego zachodu wiedzie 75-ta międzystanowa, najbardziej niebezpieczny wjazd do Detroit, bo biegnący przez strefę Gas Drinkers. Tylko dla prawdziwych desperado. Normalni ludzie korzystają z wjazdu północno-wschodniego. Zresztą, czego ktoś normalny może szukać na północny zachód od Detroit?

Najbardziej uczęszczana ze wszystkich dróg do Detroit to chyba ta z południa, z Toledo. Nosi numer 75 i biegnie przez strefę Huronów, brzegiem Detroit River i prowadzi wprost do centrum. Aha, pamiętasz tą poprzednią, 75-tą z północy? To ta sama, prowadzi dalej na południe i już za miastem dobiega właśnie do 272.

Nie przejmuj się tymi wszystkimi numerkami i nazwami gangów,

których jeszcze nie znasz. Pobędziesz trochę w mieście i od razu pojmiesz kto jest kto i dlaczego jedni są bardziej niebezpieczni niż inni. Wielu na początku nie kuma nic, a po niedługim czasie może oprowadzać wycieczki i pokazywać - na lewo Magiczna Szóstka, na prawo Ted Schultz wcina ciacho; przed nami... cholera, wczoraj jeszcze nie było tych trupów.

Spokojnie - nim wtarabaniś się do miasta i natkniesz się na Gas Drinkers albo Parkerów, musisz przejechać przez hektary zadupia. Czy jedziesz z południa, czy z zachodu - w zasadzie nie ma wielkiej różnicy. Będziesz mijał wiochy, większe i mniejsze osady; pastwiska i ruiny, mniej lub bardziej zorganizowane bandy, grupy handlarzy, karawany... Im bliżej miasta, tym gęściej. Więcej ludzi, więcej hałasu, więcej bryk na drodze. W końcu pewnie miniesz konwój z dużą ósemką - to karawana Ósmej Mili, największej organizacji handlowej Detroit. Znak, że jesteś blisko miasta. A jak zaczną cię zaczepiać ludzie przedstawiający się jako policja Schultza, to znaczy, że za rogiem już Downtown.

Sęk w tym, że czekają cię kilometry jazdy przez ruiny i widok enklawy jest zaskoczeniem. Ale wróćmy jeszcze na moment do hektarów zadupia.

Na teranie miasta kilka głównych dróg i trzypasmowych międzystanówek jest przejezdna. Wszelkie drogi podrzędne lub drugiej kategorii, poza dojazdami do ważniejszych obiektów, osiedli lub dzielnic pozostawiono zagruzowane. Skrzyżowania i ulice są częściowo zagrodzone gruzem lub zwałami spalonych w wybuchu samochodów, lecz w przypadku dróg stanowych i międzystanowych to rzadkość.

Jadąc ulicami Detroit widzisz zmieniające się krajobrazy, jednakże podobne do siebie. Wypalone kwartały, straszące dziurawymi ścianami i szkieletami wieżowców. Zrównane



podmuchał budynki, teraz kilkupiętrowe hałdy gruzu. Częściowo odnowione i zamieszkane domy, gdzie świecą latarnie, widać kolorowe szyldy, samochody i motory. Puste i złowieszcze tereny w pobliżu Mount Clemens lub Grosse Ile. Ogrodzone kwartały - mini twierdze osiedli lub gangów, miasteczka w mieście. Targowiska i opustoszałe stadiony. Oraz wraki samochodów - stopy, szeregi, jak grzbiety łańcuchów górskich. To krajobraz tego miasta.

Najwięcej cmentarzyisk jest wzdłuż dróg stanowych. Tędy uciekali ludzie. I widać, ilu się nie udało.

Najważniejsze są oczywiście dawne drogi międzystanowe. W Detroit ich sieć jest potężnie rozbudowana i nic dziwnego - w końcu to stolica motoryzacji. Wszystkie krzyżują się w Downtown, ale mniej ważnymi drogami można dostać się z jednej międzystanowej na drugą, bez konieczności wjeżdżania do środka miasta.

Farmerzy i gangerzy

W okolicy miasta wałęsają się dziesiątki gangów, czasem dużych, czasem kilkusobowych. Goście na motorach i w szybkich brykach nie hoduja buraków, nie szyją sobie wygodnych gatków i nie wypasają kur. Jak przystało na zgraję bandziorów, żyją z grabieży. Napadają na wędrowców i kupców, a jeśli są silni lub głupi napadają na karawany i większe konwoje. W zasadzie musisz mieć farta, by dotrzeć do miasta i nie mieć krótkiego *tete-a-tete* z jakąś bandą. No, może byłeś sprytny i podłączyłeś się pod jedną z silnie bronionych karawan, co? Brawo. Punkt dla ciebie.

Widzisz, wsiolki uprawiające popcorn i pasące kury nie mogą podłączyć się do konwoju. Siedzą na swoim zadupiu i wdychają kurz, kiedy przez środek ich dziury przemyka konwój. Żeby przetrwać układają się z gangersami.

Dają im jedną kurę i proszą, by nie zabierać pozostałych dwóch. Dają paczkę popcornu i proszą, by zostawić im ryż. Mówią - sklepicie dupsko tym zbirom co nas napadli w zeszłym miesiącu, a wyhodujemy wam największą marchewkę jaką widzieliście w życiu. No wiesz, taka dyplomacja na linii wieśniak - bandyta. No dobra, bez żartów. Z tymi wieśniakami to jest trochę inaczej. Wiesz, faktycznie oddają kury, ale nie za darmo. Zresztą, każdy w Detroit płaci za spokój. Miasto kontrolowane jest przez gangi o wiele silniejsze niż przeciętny gang motocyklowy. Haracz w zamian za ochronę stał się praktyką tak powszechną, że zarówno farmerzy jak i mieszcuchy uważają go za zupełnie naturalny. Podobno przed wojną w taki sposób funkcjonowały całe kraje. Widok ludzi wiozących wóz wyładowany ziemniakami pod eskortą kilku motocykli nie powinien cię zaskoczyć.

Wracając do głównej myśli, bo strasznie mi ucieka. Chodzi o to, że w okolicy jest multum mniejszych i większych dziur. Wydawałoby się, że wystarczy pierdnąć i zniknąć z powierzchni ziemi. Otóż nie. Spróbuj wjechać do jednej z nich i strzelić w powietrze, a cały do Detroit już nie dojedziesz, możesz być pewien. Farmerzy też mają broń i jest ich więcej. Już dwóch ma nad tobą przewagę liczebną, a trzech może cię otoczyć. Kumasza? Peryferie Detroit są ściśle związane z miastem. Już tutaj możesz dostać przedsmak tego, co cię czeka.

Trasy handlowe

Do miasta zjeżdżają ludzie z wielu miejsc. W zależności od wybranej drogi możesz spotkać kilku albo kilkudziesięciu. Detroit to największy ośrodek w Michigan i interesy z mieszkańcami robią setki okolicznych osad. Ba, na drodze możesz spotkać podróżnych na-

STREFY DETROIT





- Pan Schultz nie jest zadowolony z waszej obecności na tym terenie. Z niesmakiem wypowiedział się o waszych wyczynach, szczególnie nie przypadła mu do gustu awantura w piekarni i pobicie jego ulubionego piekarza. Upoważnił mnie do wydalenia was z Downtown...

- Daj spokój, Harry, to bezcelowe. Popatrz na te barbarzyńskie mordy. Mój kumpel się przejęzyczył. Chciał powiedzieć: „spieprzajcie stąd, dzikusy”.





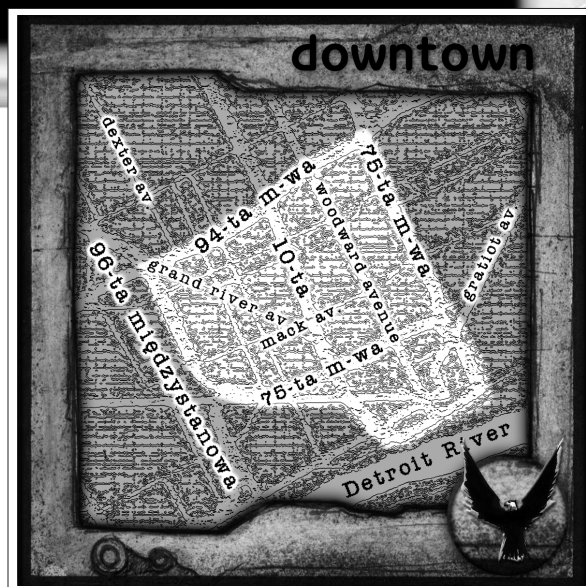
Piętnaście lat temu na scenie Detroit pojawił się Ted Schultz - niespożytkana bystrość umysłu, umiejętność wybiegania wyobraźnią o wiele dalej niż inni, nieograniczona ambicja, żelazny charakter, bezlitosne zasady rządzenia, brak sumienia, charyzma... Facet szybko stał się numerem jeden w mieście. Pomniejsze grupy gangów zwyczajnie wyróżniał, a najgłośniejszych, pojedynczych krzykaczy ubrał w betonowe buty i wysłał na spływ do rzeki. Potem skupił wokół siebie ważnych i szanowanych ludzi i organizacje - nie dając im zresztą zbyt dużego wyboru - i zaczął rządzić.

Oparli mu się jedynie żołnierze z Sand Runners, szaleni i nieobliczalni Huroni, zorganizowani przestępcy z przedwojenną tradycją Camino Real, oraz Kompania 8 Mili, która była z powyższymi mocno związana. Nie udało mu się także przejąć na własność żadnej z dwóch Rafinerii.

Część jego ludzi nosi dziś gwiazdy „Policja Miasta Detroit”, część to oddziały straży pożarnej. Schultz ma najważniejszy głos w Lidze i Rafinerii. Rządzi Detroit już 15 lat.

Schultz to eleganckie ubrania i samochody. Klasa i powaga. Surowość i odpowiedzialność. To on zorganizował Ligę i ustanowił nowe prawo Detroit i Radę.

Nie próbuj mu się stawiać. Jest poza twoim zasięgiem.



Historia

Oficjalnie gang powstał w czerwcu 2036. Ted dogadał się z pozostałościami policji: T. R. Douglasem, Mc Vincem i pozostałą grupką zdeterminowanych i zawziętych sędziów, a następnie wraz z nimi rozpieprzył w drobny mak cztery konkurencyjne gangi: Industries, Lords of Detroit, Secunda Vida oraz the Bust!. Można się dziwić, dlaczego gliny zgodziły się współpracować z bandziorem, jakim wtedy był Ted Schultz. Jakoś zdołał ich do siebie przekonać. Gdy dziś idzie się przez Downtown widać, że gliniarze się nie pomylili i postavili na właściwego konia. Schultz to skurwiel, ale porządek umiał zaprowadzić. Gliniarze nie mogą narzekać. Nikt nie posprzątał by tu lepiej niż on.

Pozostałości z gangu Bustów! wciąż działają w branży i pracują w różnych

Gangi rozbite przez Schultza w czerwcu 2036

Industries - okupowali pozostałości po zakładach przemysłowych na obrzeżach Detroit.

Lords of Detroit - grupa debili, której zabawą było rozwalanie wszelkich prób odbudowania władzy w mieście. To była silna, duża banda popieprzonych anarchistów.

Secunda Vida - silna grupa Meksykanów, którzy zleźli się do miasta w ostatnich latach.

The Bust! - wesoła i duża grupa ekip rajdowych, dla której pracowali najlepsi mechanicy w mieście.



grupach w ramach Ligi, a ci, którzy przeżyli spośród Meksykańców z Secunda Vita zasilili umacniający się w mieście Camino Real. Stąd do zwykłego rachunku nienawiści do Schultzów dochodzi jeszcze temat rasy. Takie tam prywatne porachunki z dawnych czasów. Dwa pozostałe gangi zostały wyróżnione do nogi, nie przeżył nikt z Industries, ani Lords of Detroit, choć podobno ciał trójki szefów Industries nikt nigdy nie widział. I wiesz co? Schultz to dokładny gość. Nie wierzę, by zdołali mu się wymknąć.

Do pamiętnego czerwca 2036 Schultz przygotowywał się długo. Kiedy w końcu wszystko się zaczęło, on działał jak w zegarku. W ciągu jednego dnia wyrosło wokół niego kilkanaście osób, z których każda dokładnie wiedziała co ma robić. Wyróżniło sporo ponad setkę osób, około trzystu ludzi uciekło i nigdy nie wróciło w te okolice. Schultz w ciągu tygodnia oczyścił Downtown. Nie pytał: „Czy jesteś z nami, czy przeciw nam.”, nie puścił ankiety po okolicy: „Kto zgadza się bym był szefem dzielnicy?”. Ten gość nie miał i wciąż nie ma zwyczaju pytać o zdanie. Od lat uważnie obserwował mieszkańców Downtown. Znał ich doskonale. W czerwcu miał już gotową listę ludzi, którzy mają prawo mieszkać w jego dzielnicy. Na miasto ruszyli wynajęci ludzie, z małej przybyłej tu z Hegemoni grupy. To byli Asasyni, kilkunastu wypranych z uczuć morderców. Chodzili od ruiny do ruiny i sprząтали mętów, których nie było na liście Schultz. Kiedy ktoś stawiał zbyt silny opór i ładował z broni maszynowej, czy z jakiś zdobycznych wyrzutni musiał pokonać Asasynów wspieranych przez policję Detroit i kolejne oddziały Schultz. Po akcji w dzielnicy pozostało 172 osób. Dokładnie tyle ile było na liście Schultz.

Zapanował spokój i cisza. Tak powstał Schultzowie. Są porządni, zdyscypli-

nowani, posłuszni szefowi. Od czasów czystki minęło wiele lat. W dzielnicy zamieszkali ludzie, którym odpowiada porządek i bezwzględne, surowe rządy Schultz. Żyją tu ci, którzy ponad wolność i zamykanie do zabawy cenią spokój i bezpieczeństwo. Dopóki żyją jak trybki w zegarku Teda, dopóty nic im nie grozi.

Gang Schultz

To, że Schultz lubi porządek i ma klasę wiadomo od lat. Widać to w każdym jego ruchu; spokojnym i bezwzględny. W tym, jak rozprawił się z wrogami, w tym, jak oczyścił dzielnicę i w tym, jak podkupił gliniarzy z całego miasta. Widać to także po jego ludziach. Schultz nie przyjmuje do pracy mętów. Ci, którzy pracują dla niego są ponad zwykłymi gangami, ponad całym chaosem Detroit i Stanów. Opanowani, spokojni, bez emocji. Chodzą w eleganckich - jak na nasze czasy - ubraniach. Noszą garnitury, koszule, płaszcze, krawaty, kapelusze. Wszystko w kolorze czarnym. Zabij mnie, jeśli wiem, skąd biorą na to materiał. Patrzysz na takiego i wydaje ci się, że cofnąłeś się w czasie o jakieś sto lat. To właśnie jest elegancja. Buty, z wysoką cholewą, na nich spodnie, koszula z krawatem, na to kamizelka z guzikami, marynarka, płaszcz i kapelusz borsalino. Trzeba być eleganckim, bo tego wymaga szef.

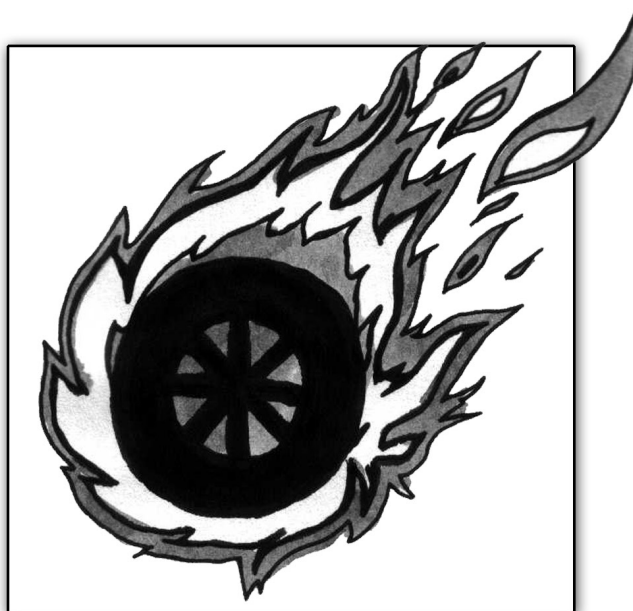
Najważniejsze postacie rodziny jeżdżą niemieckimi brykami, Mercedesami, BMW, Audi.auta są tak wypolerowane, że oczy bołą. Wyglądają jakby wyjechały właśnie z fabryki. Mechanicy gangu zawsze potrafią doprowadzić znaleziony wóz do stanu perfekcyjnego. To obsesja Schultzów. Jak zobaczysz kolumnę trzech czarnych S-klasse szczeka ci opadnie. Inżynierowie z Daimlera Chryslera w Stuttgarcie rozplakaliby się ze szczęścia na ten widok.



Wstap do policji!

Co musisz zrobić, żeby dostać się do zaszczytnej służby w Policji Miasta Detroit, dostać gwiazdę wpisaną w otok z literami „PMD”, mieć wstęp do komisariatu w wieży Regana i pracować dla Schultzza?

Po pierwsze, musisz pogadać z kapitanem Bauerem. Chętnych jest wielu, a miejsca wolne rzadko, więc musisz się czymś mocno wyróżnić. Umiejętnością strzelania się nie przechwalać, bo na to Bauer leje. Świrów też nie trawi. Potrzebni mu są twardzi goście, którzy umieją przywalić, ale i wytrzymają codzienną nudę. Czyli rozumiesz, umieją bić, ale nie lubią bić. Jeśli Bauer stwierdzi, że jesteś człowiekiem, jakiego szukał, albo jeśli tydzień wcześniej jakiś furiat lub Moloch wytlukił mu ludzi - jesteś przyjęty. Bauer pamięta czasy sprzed wojny, a czego nie pamięta, to sobie doczytał, więc czeka cię jeszcze złożenie przysięgi służenia miastu i ochrony obywateli w obecności innych gliniarzy, a wcześniej jeszcze test umiejętności walki - w razie, gdybyś wcześniej próbował wcisnąć kit.



LIGA

Liga a „Wyścig”

Wydawnictwo Portal w 2003 opublikowało dodatek do Neuroshimy „Wyścig”, który w całości poświęcony był Lidze. Z tego powodu większość przedstawionych w tym rozdziale informacji ma swe rozwinięcie w tym suplemencie. Ten rozdział skupia się na najważniejszych miejscach i osobach zamieszkujących strefę Ligi. W dodatku „Wyścig” podaliśmy natomiast wyczerpujące informacje o startowaniu w Lidze, o regułach, torach, życiu codziennym. Znajdują się tam także poszerzone reguły prowadzenia pojazdów - by lepiej i barwniej oddać wyścigi.



- I wtedy powiedziałem do Wolfganga, mojego pilota - „wóz albo przewóz, dam się wyprzedzić i wiozę cię do szpitala”. Patrzę na niego, a facet nadal krwawi. Kawał przedniej szyby wbił mu się w prawe ramię i przyszpilił go do fotela. Wolfgang spojrział na mnie i wycharczał: „Wygraj dla siebie ten wyścig”. Powiedziałem mu, co myślę o tej propozycji i zjechałem z trasy. Właśnie tak, dziewczyny, wolałem uratować życie kumpla i tylko przez to nie zostałem mistrzem. Macie ochotę na następnego drinka?





Liga to najważniejsza organizacja w mieście i cokolwiek na ten temat mówi Policja, Gildia Archeologów, czy nawet Kompania Ósmej Mili - gdyby nie było Ligi, mieszkańcy Detroit popelniliby zbiorowe seppuku. Te kilkanaście kwartałów miasta jest sercem zrujnowanego Detroit i jego wizytówką. Tak jak Huroni to najgłośniejsza grupa debili i właśnie tak postrzegani są wszyscy mieszkańcy miasta, tak Liga i wyścigi to nasze najsłynniejsze zajęcie. Wszyscy kojarzą Detroit z Huronami i nadmierną prędkością.

Krótką Historia Ligi

Na pomysł zorganizowania Ligi wpadł wiele lat temu Ted Schultz. A jakże. Cwany gość. Dam ludziom igrzyska, debile zajmą się pierdołami, a ja zajmę się rządzeniem - tak to sobie wykombinował, a następnie wprowadził w życie. Pierwszym szefem Ligi był Peter Ackroyd, legenda miasta, facet, który w trzydziestym ósmym swoim podkreconym Morrisem wjechał w głąb Molocha, wyrzucił worek granatów i wrócił do miasta.

Nieźla akcja, nie? Roboty Molocha dosłownie osłupiały. Rozpędzony czerwony Mini Morris to było coś, na co nie były przygotowane. Od tamtego czasu, żaden czerwony, rozpędzony wóz, a już na pewno żaden Mini Morris nie przetrwa, jeśli zbliży się w zasięg czujników Molocha. Żelazny skurczybyk nabawił się fobii.

No więc Ackroyd został mianowany dyrektorem Ligi, przy praktycznie stuprocentowym poparciu zainteresowanych stron i zaczął się pierwszy sezon. Wystartował wtedy zespół sponsorowany przez Schultza, ekipa Camino Reals, Huronów oraz kilka niezależnych zespołów. Huroni rozbili się bodajże na piątym etapie i mieliśmy pierwszy pogrzeb w historii Ligi. Pierwszy sezon

wygrał Stanley Brick, niezależny gość, który jeździł Audi A6. Drugi był Ackroyd ze swoim Mini Morrisem, trzeci był ktoś z Camino Reals.

Schultz dostał po dupie. Uśmiechał się gratulując zwycięzcom i podobno był to uśmiech śmiertelnie poważny.

Rok później jego zespół wygrał Ligę na sześć wyścigów przed końcem sezonu. Tym razem krzywo uśmiechali się szefowie Camino Reals, gdy gratulowali zwycięzcom.

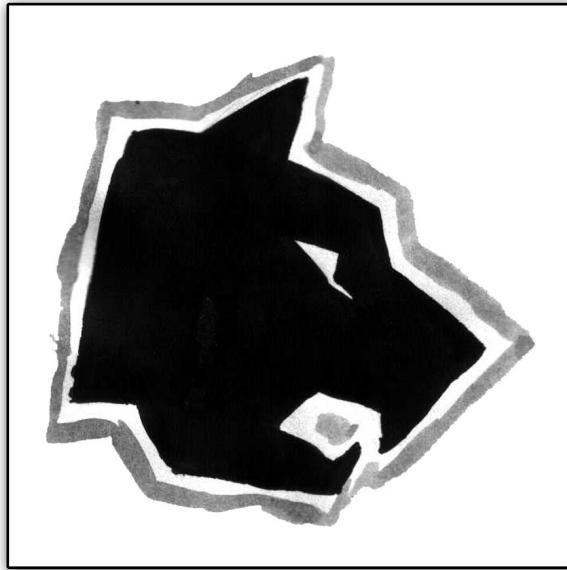
Rok później wygrał niezależny typ, z okolic Stadionu Tygrysów. Natychmiast kupili go Camino Reals i rok później jeździł już dla nich, ale wtedy Puchar Ligi ponownie wygrał Brick, tym razem jeżdżąc w barwach Schultza.

Liga zaczęła się naprawdę. To była wojna. Wojna bez strzałów, ale zacięta i niezwykle emocjonująca.

Liga dziś

Dziś Liga to - jak już wspomniałem - najpotężniejsza organizacja w mieście, jedna z największych sił w całych w Stanach. I nie chodzi o militarną siłę samej Ligi - jest ona bowiem węzłem, wiążącym najsilniejsze organizacje Detroit, a co za tym idzie, korzysta z ich siły. Zadrzeć z Ligą to ściągnąć sobie na głowę wszystkie gangi Detroit.

Liga jest pełna biurokracji i przepisów, do tego otoczona masą reguł i zwyczajów nigdzie nie opisanych, lecz respektowanych przez wszystkich. Można powiedzieć, że Liga to w dziedzinie organizacji odpowiednik tego, czym jest Nowy Jork w dziedzinie odbudowy świata - jest spory przegięciem. Ludziom na górze, których Schultz zebrał, by pilnowali „igrzysk”, odbiło i z sezonu na sezon jest z nimi coraz więcej kłopotów. Goście stworzyli Zarząd, mają swoją siedzibę, a nawet sekretarkę. To jest po prostu kabaret.



HURONI



- Flaszka pusta...
- Ja piernicę, już się skończyła?!
- Mała jakaś była. Wkurzają mnie takie małe butelki. Jeden obieg i już pusta! Nie no, serio się wkurzyłem.
- Ciekawe kto wymyśla takie małe flaszki. Mam ochotę mu przywalić.
- To pewnie Schultz i te jego mądrale! Ale mnie ten facet wkurza! W zeszłym tygodniu czarne auto prawie potrafiło moją siostrę. Idziemy bić Schultzów!
- Spoko. Skoczę po tomy i zwołam jeszcze chłopaków.





Ludzie, którzy przebywali w Detroit zbyt krótko, by zrozumieć na jakich zasadach funkcjonuje miasto, opowiadają o gangach szpanerów, anarchistach, ścigających się samochodami dzikusach. Chodzi o Huronów. Ten gang to widokówka. Opowiada się o nim na całym kontynencie. Jest w tym trochę prawdy - to Huroni przyczynili się do odrodzenia miasta po wojnie. Żaden gang nie wpłynął tak bardzo na wizerunek miasta swoim światopoglądem i zachowaniem. Naprawdę rzadko trafia się osoba, która słyszała o Detroit i jednocześnie nie słyszała o Huronach oraz ich wyczynach. Ci faceci uosabiają „zbiorowe wariactwo Detroit”, czyli legendę przenoszoną z knajpy do knajpy i powtarzaną jak kontynent długi i szeroki. Huroni są nieokrzesani, odważni, pełni dumy i pasji. Są bijącym sercem Detroit. Wśród mieszkańców miasta i obcych słyną z barwnych strojów i z zamiłowania do wyścigów. W głębi serca nadal pozostają wędrowcami - nomadami, którzy żyją chwilą. Noszą się kolorowo i krzykliwie. Dominują skórzane kurtki - obowiązkowo nabijane ćwiekami, ozdobione łańcuchami, plakietkami i naszywkami. Indiańska część społeczności Huronów dodaje do ubrań elementy „etniczne” - frędzle, rzemienie, ptasie pióra. Podobnie rzecz się ma z ich samochodami i motocyklami - samochody z kłami, kratami na oknach i przedziwnymi ozdobami na masce, jak na przykład chromowane metalowe czaszki, pazury, maskownice wyrzeźbione w zębate paszcze. Mają tam również motory - wielkie, ciężkie, ryczące hogi, z obowiązkowo pionowymi wydechami, crossy najeżone kolcami, choppersy z kaemami. Bardzo często Huroni malują na pojazdach płomienie, czasami dawne indiańskie symbole, znaczenia których nie pamięta już chyba nikt.

Od początku swojego istnienia Huroni kochali swobodę i walczyli z każdym, kto próbował im odebrać wolność. Po części dzięki nim, w okolicy Wielkich Jezior nigdy nie rozwinęło się niewolnictwo. Cała grupa skupiła się wokół grupy sześciu charyzmatycznych liderów. Owi przywódcy Huronów nie nigdy ustalili jakichś stałych praw czy zakazów, każdy problem załatwiali z osobna, twarzą w twarz z tym, kogo dotyczył. Indiańska część gangu nazywała liderów Magiczną Szóstką, ponieważ zdołali uczynić z bandy anarchistów zwartą i rozwijającą się społeczność, bez uciekania się do drakońskich metod. Szefowie gangu nie starają się wyróżniać spośród szeregowych członków i na tym polega ich wyjątkowość. Są pierwszymi wśród równych, tyle, że biorą na siebie obowiązek decydowania o ważnych sprawach. Magiczna Szóstka to ojcowie założyciele, sędziowie, dowódcy wojskowi i kumple do piwa. Jeśli plemię nie ma problemów, władza nie jest potrzebna. Jeśli problemy pojawiają się, ludzie, którym można zaufać biorą się za ich rozwiązywanie.

Schultz powiedział kiedyś o Huronach - „to nie gang, to plemienna rozpierducha” - i miał dużo racji. To nie jest jakaś organizacja ludzi pod bronią, która sterroryzowała czy uzależniła od siebie kilka tysięcy mieszkańców strefy, jak ma to miejsce w innych strefach Detroit. Wszyscy Huroni stanowią jednolitą społeczność - krzyżówkę indiańskiego plemienia i anarchistycznej utopii. Każdy może robić na co ma ochotę, dopóki nie szkodzi innym. Zamiast praw Huroni mają zwyczaje i niepisany kodeks postępowania. Dopóki ktoś okrada inny gang, jest git. Jeśli okradł kogoś z plemienia, musi stanąć przed Magiczną Szóstką. Big Mo Kowalski przygląda się wówczas takiemu przez dobre pięć minut i pyta na przykład: „dlaczego to zrobiłeś Danny?”. Danny drapie się

