

1. KARTA POSTACI:

Nauczyciel – Streamer

Influencer

Imię i nazwisko: Reuben Shaw

Ksywka: „MrKnowItAll”

Pochodzenie:

Centralna Strefa Megalopolis – Boston – sieć cyfrowych „szkół bez murów”, działających na zasadzie prywatnych platform transmisyjnych. Reuben pracował jako nauczyciel historii, ale prawdziwą popularność zyskał jako streamer edukacyjny.

Dlaczego przystąpił do Eksperymentu:

Reuben był nie tylko nauczycielem, ale mentorem - prowadził program Zrób to sam – zrozum świat, ucząc młodych, jak żyć, myśleć krytycznie i nie dać się propagandzie. Jednym z jego najbardziej zaangażowanych uczniów był Leo – genialny chłopak z biedoty. Wierzył w Reubena jak w ojca. Chłopak, zainspirowany jego transmisjami, postanowił wziąć sprawy w swoje ręce i zaatakował przedstawiciela WorldCorp. Po tym wydarzeniu Leo wylądował w więzieniu, a Reuben nie potrafił wrócić do nauczania. Kiedy zobaczył możliwość wzięcia udziału w Eksperymentcie, nie myślał długo.

Grzech przeszłości:

Reuben nigdy nie mówił wprost: „Zrób to”. Ale mówił: „Myśl samodzielnie. Działaj, gdy widzisz niesprawiedliwość. Nie bądź bierny”. Leo słuchał. Młody, bystry, zaangażowany chłopak. Reuben nigdy nie zgłosił się jako świadek. Nigdy nie powiedział publicznie, że to on inspirował chłopaka. Zamilkł. Tłumaczył sobie, że nie był winny. Ale dobrze wiedział, co Leo wyniósł z jego lekcji.

Typ:

Jestem częścią zespołu – wiesz, że największy sukces odnosi się wtedy, kiedy gra się zespołowo. Jeżeli dołączysz do silnej grupy, możecie razem wygrać Eksperyment.

2. KARTA POSTACI:

Odznaczony Generał Wojskowy

Imię i nazwisko: Reese Maddox

Pochodzenie:

Centralna Strefa Megalopolis – Boston – sieć cyfrowych „szkół bez murów”, działających na zasadzie prywatnych platform transmisyjnych. Reuben pracował jako nauczyciel historii, ale prawdziwą popularność zyskał jako streamer edukacyjny.

Kiedy WorldCorp przejęło kontrolę nad resztkami armii, został „uhonorowany” odznaczeniem i emeryturą.

Dlaczego przystąpił do Eksperymentu:

Nie mógł znieść roli pomnika. Jego nazwisko pojawiało się na podręcznikach strategii... a jednocześnie nikt nie pozwalał mu już dowodzić ani działać. Zgłosił się dobrowolnie. Nie dla chwały. Bo wojownik, który nie walczy, gnieje od środka. Eksperyment to ostatni raz, kiedy może coś jeszcze zmienić. Może jeszcze raz poprowadzić ludzi do zwycięstwa.

Grzech przeszłości:

W czasie ewakuacji enklawy 8L Reese dostał rozkaz wycofania się, zostawiając za sobą cywilów – nie było wystarczającej osłony i środków transportu. Zamiast się sprzeciwić, rozdzielił ludzi według wydolności fizycznej, biorąc tylko „tych z szansą na przeżycie”. Tych słabszych zostawił. Oficjalnie: racjonalna decyzja. Taktycznie uzasadniona. Ale Reese pamięta ich twarze. I to, że miał wybór.

Typ:

Jestem częścią zespołu – wiesz, że największy sukces odnosi się wtedy, kiedy gra się zespołowo. Jeżeli dołączysz do silnej grupy, możecie razem wygrać Eksperyment.

3. KARTA POSTACI:

Karierowicz

Naukowiec

Imię i nazwisko: dr Travis McRay

Pochodzenie:

Megalopolis – sektor Central Heights, dawne centrum akademickie przekształcone w dzielnicę autonomicznych uniwersytetów.

Dlaczego przystąpił do Eksperymentu:

Travis poświęcił dekady na badania nad syntetycznym białkiem, które można hodować w skażonej glebie i bez dostępu do światła słonecznego. Jego celem było stworzenie żywności dla biednych mieszkańców Megalopolis. Jednak kiedy projektowi odmówiono finansowania, zrozumiał, że wiedza nic nie znaczy bez odpowiednich znajomości. Eksperyment to dla niego możliwość dotarcia do miejsca, w którym ludzie naprawdę go docenią.

Grzech przeszłości:

W fazie testów Travis zgodził się, by jego prototypowe białko trafiło do dystrybucji w trzech biednych dzielnicach – nie wiedział o możliwych, nieodwracalnych efektach neurologicznych przy dłuższym spożyciu. Liczył, że dane z „testów” przyspieszą rozwój projektu. Po kilku miesiącach u dzieci i osób starszych konsumujących żywność zaczęto obserwować drgawki, zaniki pamięci, agresję. Gdy prawda wyszła na jaw, dzielnice zostały odcięte, a mieszkańcy pozostawieni sami sobie.

Typ:

Gram na siebie – Twoim celem jest wygrać. Nie przejmujesz się innymi uczestnikami, najważniejszy jest Twój los.

4. KARTA POSTACI:

Włóczęga

Zwyklak

Imię i nazwisko: Cass „Stray” Delano

Pochodzenie:

Żaden sektor nie przyznaje się do rejestracji tej osoby. Cass był dzieckiem bez numeru, wychowanym na obrzeżach Megalopolis. Wędrował między enklawami, przyjmując tymczasowe tożsamości, pracując za żywność, śpiąc tam, gdzie system nie sięgał.

Dlaczego przystąpił do Eksperymentu:

Stray nie przyszedł po miejsce w Koryntii. Przyszedł po zemstę. W jednym z testowych sektorów jego przyjaciółka – dziewczyna bez numeru, jak on – została „przypadkowo zutylizowana” podczas błędnej klasyfikacji obywateli. Cass wie, że Eksperyment to nie tylko selekcja – to wydarzenie. On sprawi, aby wszyscy zapamiętali je na długo.

Grzech przeszłości:

przez kilka miesięcy pracował jako nielegalny przewodnik dla „niesystemowych”, którzy chcieli dostać się do enklaw z lepszymi warunkami. Obiecywał im przejścia, ochronę, kontakt. Ale pewnej nocy, gdy patrol się zbliżył, zostawił rodzinę z dziećmi na zaminowanym odcinku. Nie ostrzegł ich. Przeżył tylko ojciec. Stray powtarza sobie, że i tak nie mogli przejść – ale prawda jest taka, że po prostu się bał.

Typ:

Chaos – jesteś agentem chaosu. Twoim zadaniem jest spowodować jak największe zamieszanie, tak aby zwiększać oglądalność. Ty wiesz, że i tak nie wygrasz.

5. KARTA POSTACI:

Potakiwacz

Polityk

Imię i nazwisko: Frankie Webb

Pochodzenie:

Sektor Administracyjny Megalopolis – blok biurowo-urzędniczy, przekształcony w centrum administracyjne. Frankie urodził się w rodzinie urzędników niskiego szczebla. Od najmłodszych lat uczono go dwóch rzeczy: nie zadawaj pytań i zawsze rób to, czego się od ciebie oczekuje. Był bezbłędny w tworzeniu dokumentacji, idealny w procedurach, niemal niedostrzegalny w tłumie innych urzędników. Pracował w Dziale Obsługi Informacyjnej WorldCorp jako referent ds. przekazywania komunikatów.

Dlaczego przystąpił do Eksperymentu:

Oficjalnie – z własnej woli. Nieoficjalnie – ktoś kazał mu to zrobić. Frankie zobaczył coś, czego nie powinien widzieć: wewnętrzną instrukcję ewakuacyjną dla kadry WorldCorp na wypadek masowego buntu. Wiedział, że nie ma prawa mówić, ale zaniepokojony przesłał kopię niepowołanej osobie. Nie wiedział, że przesyła ją do członka opozycji. Został „przeniesiony”, a w rzeczywistości zapisany do Eksperymentu, bez prawa sprzeciwu.

Grzech przeszłości:

Frankie przez lata zatwierdzał i publikował komunikaty informacyjne, które zawierały fałszywe dane dotyczące „bezpiecznych enklaw”. Wiedział, że zachęca ludzi do przenoszenia się do sektorów, w których brakowało filtrów, leków lub infrastruktury. Wiedział, że ludzie mogą tam umrzeć. Ale nigdy nie zaprotestował.

Typ:

Jestem częścią zespołu – wiesz, że największy sukces odnosi się wtedy, kiedy gra się zespołowo. Jeżeli dołączysz do silnej grupy, możecie razem wygrać Eksperyment.

6. KARTA POSTACI:

Zawsze pierwszy

Influencer

Imię i nazwisko: Charlie „Char” Calderon

Pochodzenie:

Suburbia Los Angeles. Wychowany w kompleksie sportowym dla wyjątkowo uzdolnionych dzieci – miejscu, które przypominało bardziej akademię wojskową niż szkołę. Od piątego roku życia codziennie trenował. Już jako nastolatek zdobywał medale w zawodach: wyścigi uliczne, przetrwanie w strefach skażonych, walki drużynowe. Stał się legendą ligi UrbanCore.

Dlaczego przystąpił do Eksperymentu:

Kiedy jego wyniki zaczęły spadać, sponsorzy go porzucili. Młodszy, szybsi, bardziej „klikający się” zawodnicy zajęli jego miejsce. Próbował wrócić, brał udział w nielegalnych turniejach – aż w końcu sam zgłosił się do Eksperymentu. To jedyne miejsce, gdzie znowu może być pierwszy. I nie zamierza przegrać. Niezależnie od ceny.

Grzech przeszłości:

Charlie był faworytem w jednym z turniejów eliminacyjnych CorePrime. Jego najgroźniejszy rywal, młody chłopak z zaplecza technicznego, był naprawdę niezły. Charlie wiedział, że nie może pozwolić sobie na przegraną. W noc przed finałem dostarczył anonimowy, sfałszowany raport o stosowaniu dopingu przez przeciwnika. Chłopaka wykluczono, jego kariera się skończyła.

Typ:

Gram na siebie– Twoim celem jest wygrać. Nie przejmujesz się innymi uczestnikami, najważniejszy jest Twój los.

7. KARTA POSTACI:

Dziennikarz śledczy

Dziennikarz

Imię i nazwisko: Rowan Blake

Pochodzenie:

Rowan nigdy nie miał domu. Urodził się w Konwoju – karawanie, która przemierzała pogranicza enklaw, dostarczając potrzebne zasoby, zapasy i informacje. Taki styl życia pozwolił mu zostać kimś w rodzaju dziennikarza – gawędziarza. Przenosił z miejsca na miejsce różne historie, a wraz z nimi coś, co uważał za prawdę. Był niezależnym w najczystszy sensie: nikomu nie ufał, nikomu nie służył.

Dlaczego przystąpił do Eksperymentu:

Podczas pobytu w sektorze 2B Rowan trafił na dziennik jednego ze zmarłych uczestników Eksperymentu sprzed trzech lat. Znalazł tam informację na temat przebiegu Eksperymentu. Zaczął szukać dalej. Dotarł do rodzin innych zaginionych. Historie się powtarzały: „odpadł w drugim etapie”, „ciała nigdy nie odnaleziono”. Rowan zrozumiał, że jedynym sposobem, by poznać prawdę, jest stać się jej częścią. Dlatego wszedł do Eksperymentu z ukrytym rejestratorem, neutralną tożsamością i konkretnym celem: udokumentować, co naprawdę dzieje się za kulisami gry o przetrwanie, a następnie opowiedzieć to innym ludziom.

Grzech przeszłości:

Podczas pracy w odizolowanej enklawie górniczej „Sierra 12” Rowan prowadził dokumentację nadużyć przy dystrybucji wody pitnej – temat politycznie wrażliwy, ale nie na tyle „klikalny”, by ktokolwiek chciał go kupić. Mieszkańcy – zdesperowani i zmęczeni – uwierzyli mu. Dali mu dostęp do zapisków, zgodzili się mówić do kamery, nawet ryzykując represje ze strony właścicieli kopalń. Rowan przebywał tam przez trzy tygodnie. Zebrał materiał. Miał wszystko – zeznania, dane techniczne, ujęcia z drona. Ale w ostatnim momencie dostał cynk: lepiej się stamtąd szybko wynieść, bo WorldCorp zaczęło przyglądać się sprawie. Spakował sprzęt i wyjechał tej samej nocy. Nie uprzedził mieszkańców. Nie ostrzegł ich, że mogą być na celowniku. Nigdy nie opublikował materiału – uznał, że jest zbyt ryzykowny.

Typ:

Trzymam ze zwycięzcami – wiesz kiedy zmienić stronę i poprzeć silniejszego. Najważniejsze jest przetrwanie.

8. KARTA POSTACI:

Laureatka Nagrody Technovision

Naukowiec

Imię i nazwisko: dr Ariel Zhao

Pochodzenie:

Suburbia Seattle, sektor energetyczny. Dziecko drugiego pokolenia chińskich imigrantów, które dorastało między stacjami ładowania a warsztatami ogni wodorowych. Już jako nastolatka tworzyła autonomiczne systemy zasilania dla lokalnych społeczności.

Dlaczego przystąpiła do Eksperymentu:

Ariel pochodzi z biednego domu, jednak dzięki swojej determinacji była w stanie zdobyć odpowiednią edukację i rozpocząć pracę z szanowanymi naukowcami. Przełomowym momentem było otrzymanie Nagrody TechnoVision – najwyższego wyróżnienia dla młodych wynalazców – za projekt „Magnetar”: miniaturową elektrownię zasilającą małe osady. Niestety, jej technologia została szybko przejęta i zmonopolizowana przez sektor prywatny. Gdy sprzeciwiła się jej komercjalizacji i wykluczającemu modelowi dystrybucji, została oskarżona o sabotaż i zwolniona z pracy. Dziś naprawia piece i baterie w podziemnych warsztatach. W Eksperymentcie widzi szansę na nowe życie i wrócenie do łask.

Grzech przeszłości:

W akcie desperacji, by zatrzymać okrutne wykorzystanie swojej technologii, zdalnie zablokowała aktualizacje systemu „Magnetar” w kilkudziesięciu enklawach. Myślała, że zmusi to zarządców do negocjacji. Zamiast tego osady straciły zasilanie, a niektóre placówki medyczne i filtracyjne przestały działać. Choć nikt nie zginął bezpośrednio wskutek jej sabotażu, chaos, który wywołała, kosztował zdrowie i bezpieczeństwo setek ludzi.

Typ:

Gram na siebie – Twoim celem jest wygrać. Nie przejmujesz się innymi uczestnikami, najważniejszy jest Twój los.

9. KARTA POSTACI:

Kura domowa

Zwyklak

Imię i nazwisko: Marla Quinn

Pochodzenie:

Strefa mieszkaniowa 5A – zamknięte osiedle z systemem wewnętrznej dystrybucji, dawniej klasyfikowane jako „niskiego ryzyka”. Marla przez większość życia nie opuszczała swojego sektora. Była matką, żoną i opiekunką. Dlaczego przystąpiła do Eksperymentu: Gdy jej mąż zmarł z powodu przewlekłej choroby, a córkę przeniesiono do kolonii edukacyjnej bez prawa odwiedzin – Marla została sama. Nie miała umiejętności, nie znała systemu, nikt nie oferował jej pomocy. Zgłosiła się do Eksperymentu.

Grzech z przeszłości:

Podczas awarii systemu wentylacyjnego w bloku, gdzie mieszkała, Marla miała dostęp do zapasowych masek z domowego magazynu. Wiedziała, że starczy tylko dla jednej osoby. Przyszła do niej sąsiadka z dzieckiem – błagała o pomoc. Marla zamknęła drzwi. Powiedziała: „Nie mam nic”. Dziecko nie przeżyło nocy. Nigdy nie przyznała się do winy. Nawet sama przed sobą.

Typ:

Nie dam się oszukać – kiedyś zaufałaś już nieodpowiednim ludziom. To się już nie powtórzy. Nikt Cię więcej nie oszuka, bo Ty nie zaufasz już nikomu.

10. KARTA POSTACI:

Reżyser z pogranicza

Influencer

Imię i nazwisko: Miles Turner

Pochodzenie:

Nowe Los Angeles – sektor medialny Megalopolis, zwany potocznie „Cieniem Hollywood”. Zdewastowana dzielnica dawnych studiów filmowych, dziś pełna prywatnych kanałów transmisyjnych. Dlaczego przystąpił do Eksperymentu: Gdy popularność jego programów zaczęła spadać, Miles próbował za wszelką cenę ratować swoją karierę. Kontrowersja, dramaty, content uliczny. Nic nie działało. W końcu sponsorzy opuścili go, a on został z ogromnymi długami i pozwem od Fundacji Praw Człowieka. Eksperyment to jego ostatnia deska ratunku – zwycięzca może przestać obawiać się o swój dobrobyt, a wszystkie jego długi zostają umorzone.

Grzech przeszłości:

W swoim dawnym show, Granica Prawdy, ujawniał historie ludzi z marginesu – zdrady, choroby, cierpienie. Problem w tym, że połowa tych historii była sfabrykowana, a druga połowa... zmanipulowana do granic wytrzymałości. W jednym z odcinków matka dowiedziała się na wizji, że jej syn nie żyje – informacja była fałszywa, miała „podnieść napięcie”. Kobieta dostała zawału serca i zmarła na miejscu.

Typ:

Nie daj się oszukać – Ty pociągasz za sznurki. Nie daj się wykorzystać. NIKOMU.

11. KARTA POSTACI:

Szpieg przemysłowy

Naukowiec

Imię i nazwisko: Lee Parrish

Pochodzenie:

Militech Township, strefa korporacyjna wschodniego Megalopolis. Zamknięte osiedle, zbudowane wokół kampusu badawczego i fabryk dronów.

Dlaczego przystąpiła do Eksperymentu:

Lee przez lata pracowała jako pośredniczka w procesie handlu danymi między konkurującymi firmami. Nie była hakerką – była specjalistką od wyciągania informacji. Wiedziała, kto pije za dużo, kto ma chore dziecko, a kto używa słabych haseł. Zdradziła każdą korporację, dla której pracowała, ale zawsze na warunkach, które dawały jej ogromne zyski. Aż w końcu oszukała niewłaściwych ludzi. Próbowала ukryć się w najbiedniejszych dzielnicach, ale jej twarz wciąż krąży w prywatnych sieciach korporacyjnych. Eksperyment to dla niej szansa na uratowanie się przed zemstą korporacji.

Grzech przeszłości:

Lee sprzedała dane biomedyczne kilkudziesięciu pacjentów testowych Eksperymentu – nie wiedziała, że ich profile posłużą do kalibracji systemu selekcji populacyjnej w Koryntii. Kilkanaście osób zostało trwale zakwalifikowanych jako „genetycznie nieoptymalne” i straciło

prawo do jakiegokolwiek formy udziału w Eksperymentach.

Typ:

Trzymaj ze zwycięzcami – wiesz kiedy zmienić stronę i poprzeć silniejszego. Najważniejsze jest przetrwanie.

12. KARTA POSTACI:

Paparazzi

Dziennikarz

Imię i nazwisko: Sage Monroe

Pochodzenie:

Obrzeża i suburbia Nowego Vegas – zdewastowane dzielnice, w których najważniejszy jest fame i zasięg. Sage dorastała wśród ulicznych nadajników i nielegalnych kanałów informacyjnych. Jako nastolatka zaczęła dokumentować pikantne życie swoich sąsiadów – skandale, awantury, niesnaski. Nigdy nie pracowała dla żadnej stacji. Jej materiały rozprzestrzeniały się same – każdy chciał zobaczyć, że inni mają gorzej.

Dlaczego przystąpiła do Eksperymentu:

Po latach rejestrowania cudzych dramatów Sage podjęła decyzję: wejdzie do Eksperymentu dobrowolnie. Chciała pokazać, co naprawdę dzieje się wewnątrz i być może nagrać kilka ekscytujących wypowiedzi oraz poznać trochę skrywanych sekretów. Sage chce zobaczyć, co się dzieje, kiedy ludzi zostają postawieni pod ścianą. Nie zależy jej na zwycięstwie.

Grzech przeszłości:

W jednym z jej najgłośniejszych materiałów Sage pokazała młodą kobietę podczas protestu w enklawie 6K. Nagranie sugerowało, że rzuca ona koktajlem Mołotowa w stronę patroli WorldCorp. W rzeczywistości materiał był zmanipulowany - i Sage to wiedziała. Puściła go, bo wiedziała, że będzie się klikał. Kobieta została aresztowana i dotkliwie pobita przez służby porządkowe.

Typ:

Nie daj się oszukać – bądź sprytniejsza od pozostałych. Nie możesz zaufać NIKOMU.

13. KARTA POSTACI:

Dziennikarz lokalnej gazety

Dziennikarz

Imię i nazwisko: Alex Zieliński

Pochodzenie:

Goodfall Springs – mikroenklawa na terenie dawnego Środkowego Wschodu, formalnie niezależna, faktycznie traktowana jako zaplecze rolnicze. Tam powstał „Głos” – lokalna gazetka, która z czasem stała się symbolem uporu i dumy prowincji. Alex dołączył jako reporter, a potem został głównym redaktorem. Pisał o problemach z dostawami wody, o nielegalnych przejęciach gruntów, o cichym oporze wobec centralnych przepisów.

Dlaczego przystąpił do Eksperymentu:

Po opublikowaniu reportażu o znikających przesiedlonych rodzinach, Alex dostał zakaz publikowania. Zarekwirowano cały nakład, zamknięto drukarnię, zatrzymano współpracowników. Ostatni numer „Głosu” był pustą stroną. Eksperyment był jego jedyną szansą, by coś jeszcze znaczyć i opowiedzieć światu o losie Goodfall Springs.

Grzech przeszłości:

W jednym z reportaży Alex opisał historię samotnego ojca, który rzekomo sprzedał swój filtr powietrza za żywność, doprowadzając do śmierci dziecka. Historia była oparta na pogłoskach - dramatyczna, nośna, tragiczna. Tyle że nieprawdziwa. Gdy prawda wyszła na jaw, było już za późno. Ojciec został wykluczony ze społeczności.

Typ:

Jestem częścią zespołu – wiesz, że największy sukces odnosi się wtedy, kiedy gra się zespołowo. Jeżeli dołączysz do silnej grupy, możecie razem wygrać Eksperyment.

14. KARTA POSTACI:

Członek zespołu badawczego

Naukowiec

Imię i nazwisko: dr Robin Ashford

Pochodzenie:

Suburbia Pittsburgha – dawny ośrodek przemysłu ciężkiego, przekształcony po katastrofie klimatycznej w fabrykę nawozów. Kevin dorastał wśród chemikaliów. Zapachy jego dzieciństwa są trudne do opisanie.

Dlaczego przystąpił do Eksperymentu?:

Robin przez większość życia pracował jako młodszy specjalista ds. badań nad stabilnością gleby klasy F. Jego pokój znajdował się na najniższym piętrze a on sam był traktowany jak plankton. Choć miał ogromny wkład w realizowane projekty, nigdy nie doczekał się uznania – ani awansu, ani prawa do transferu w bezpieczniejsze rejony. Po latach frustracji i życia w cieniu cudzych sukcesów postanowił zawalczyć o uznanie. Eksperyment to jego szansa, by przestać być nikim.

Grzech przeszłości:

W końcowej fazie projektu jednego z nawozów, Robin zaniżył wskaźniki toksyczności, wiedząc, że pozwoli to przyspieszyć zatwierdzenie technologii i uratuje finansowanie jego zespołu. Wiedział też, że przy długotrwałym stosowaniu związek może przenikać do podziemnych źródeł wody. Kilka miesięcy po wdrożeniu, na obszarze Ohio doszło do skażenia ujęć wody, a kilkanaście osób zmarło w wyniku zatrucia. Sprawę wyciszono.

Typ:

Jestem częścią zespołu – wiesz, że największy sukces odnosi się wtedy, kiedy gra się zespołowo. Jeżeli dołączysz do silnej grupy, możecie razem wygrać Eksperyment.

15. KARTA POSTACI:

Patostreamer

Influencer

Imię i nazwisko: Sol „Krater” Holloway

Pochodzenie:

Riverside Sprawl, południowe obrzeża Megalopolis. Betonowa pustynia, gdzie każde mieszkanie ma antenę, ale nie każdy ma dostęp do czystej wody.

Dlaczego przystąpił do Eksperymentu:

Sol nie wierzy w porządek. Systemy, regulaminy, hierarchie – wszystko to według niego tylko dekoracje stworzone przez korporacje, aby utrzymać głupich ludzi w ryzach. Dla niego Eksperyment nie jest przepustką do lepszego życia, a doskonałą okazją do wprowadzenia chaosu. Z ukrytą kamerą i mentalnością prowokatora, chce zamienić Eksperyment w reality show, od którego nikt nie będzie mógł się oderwać.

Grzech przeszłości:

Podczas jednego ze swoich streamów opublikował materiał o samotnej matce, która próbowała nielegalnie przemycić lekarstwa dla swojego chorego dziecka. Nie zamazał jej twarzy, a film stał się wiralem. Dziecko trafiło do ośrodka, matka została pobita przez „patrole obywatelskie”. Sol nigdy nie usunął materiału.

Typ:

Chaos – jesteś agentem chaosu. Twoim zadaniem jest spowodować jak największe zamieszanie, tak aby zwiększać oglądalność. Ty wiesz, że i tak nie wygrasz.

16. KARTA POSTACI:

Bezrobotny

Zwyklak

Imię i nazwisko: Ezra Boone

Pochodzenie:

South Bronx Extension – dawna strefa przemysłowa przerobiona na sektor mieszkalny. Bezrobocie powyżej 70%, zasiłki nieistniejące, praca tymczasowa lub żadna. Ezra utrzymywał się z dorywczych kontraktów na prace fizyczne, zanim automatyzacja nie zastąpiła go robotem.

Dlaczego przystąpił do Eksperymentu:

Ezra nie wierzy już w naprawę świata. Próbował już wielu zawodów i w żadnym się nie utrzymał. Sytuacja zmusiła go do działania. Ma 43 lata i doskonale wie, że jeśli nie zdobędzie miejsca w Koryntii, to może nie przeżyć kolejnego roku. Twierdzi, że to jego ostatnia „rozmowa o pracę”. Tyle że tym razem nie zamierza nikomu ustępować miejsca.

Grzech z przeszłości:

Kiedy był jednym z operatorów dronów porządkowych w sektorze 14E, został zmuszony do przeprowadzenia interwencji w dzielnicy, w której wychował się jego brat. Mógł odmówić wykonania polecenia. Mógł przestawić ID drona. Ale nie zrobił nic. Tłumaczył sobie, że tylko wykonywał rozkaz. Jego brat zaginął w akcji – bez śladu. Ezra nigdy nie próbował go odszukać.

Typ:

Gram na siebie – Twoim celem jest wygrać. Nie przejmujesz się innymi uczestnikami, najważniejszy jest Twój los.

17. KARTA POSTACI:

Policjantka

Wojskowy

Imię i nazwisko: Casey Vega

Pochodzenie:

Strefa Centralna, Megalopolis Nowy Detroit – rejon uznawany za „modelowy sektor bezpieczeństwa miejskiego”, kontrolowany przez WorldCorp w ramach eksperymentalnego programu „Spójność przez Siłę”. Casey przez lata pracowała jako oficer patrolowy. Zawsze trzymała się regulaminu. Wierzyła, że porządek to jedyna forma ratunku w świecie, gdzie wszystko się sypie.

Dlaczego przystąpiła do Eksperymentu:

Gdy w jej sektorze wybuchły zamieszki, Casey odmówiła wykonania polecenia masowego aresztowania grupy dzieciaków z lokalnej szkoły. Kilka godzin później została zdegradowana. Tydzień później – odznaka zniknęła. Miesiąc później otrzymała zaproszenie do Eksperymentu jako „szansa na nowy start”. Nie miała już munduru. Nie miała zespołu. Nie miała wpływu. Ale w Eksperymentcie mogła znów działać. I tym razem nikt nie miał mówić jej, co jest słuszne.

Grzech przeszłości:

Casey prowadziła sprawę dotyczącą znikających więźniów z przepełnionego aresztu sektorowego. Znalazła powiązania między ochroną aresztu, prywatną firmą relokacyjną i dostawcą organów biomedycznych. Zebrała dowody. A potem... zniszczyła je. Nie z przekupstwa. Nie z tchórzostwa. Z przekonania, że ujawnienie tego doprowadziłoby do większych zamieszek, ofiar i chaosu niż cisza. Do dziś nie wie, czy ocaliła miasto – czy tylko siebie.

Typ:

Nie dam się oszukać – kiedyś zaufałaś już nieodpowiednim ludziom. To się już nie powtórzy. Nikt Cię więcej nie oszuka, bo Ty nie zaufasz już nikomu.

18. KARTA POSTACI:

Wieczny pacjent

Zwyklak

Imię i nazwisko: Lennie Rae

Pochodzenie:

Enklawa medyczna Luma 9 – sektor dla osób z przewlekłymi schorzeniami wymagającymi kosztownych terapii. Lennie od dziecka cierpi na rzadką chorobę autoimmunologiczną. Jej życie toczyło się między kroplówkami, klinikami a formularzami refundacyjnymi.

Dlaczego przystąpiła do Eksperymentu:

Dzięki eksperymentowi może – po raz pierwszy – żyć bez ograniczeń, bez ścian i bez opasek monitorujących funkcje życiowe. Koryntia posiada świetnie wyposażone sektory medyczne oraz dostęp do najlepszych lekarstw. Lennie nie walczy o świetlaną przyszłość. Ona chce po prostu być człowiekiem, a nie przypadkiem klinicznym.

Grzech z przeszłości:

Lennie przez lata była „twarzą” kampanii promującej nowy system wsparcia medycznego dla pacjentów z chorobami przewlekłymi. Występowała w materiałach, udzielała wywiadów, zapewniała, że system działa. Wiedziała, że wcale nie, ale dopóki pojawiała się w nagraniach, miała dostęp do leków, których inni nie mieli. Kiedy system się zawalił i tysiące osób pozbawiono terapii – ona była bezpieczna.

Typ:

Nie dam się oszukać – kiedyś zaufałaś już nieodpowiednim ludziom. To się już nie powtórzy. Nikt Cię więcej nie oszuka, bo Ty nie zaufasz już nikomu.

19. KARTA POSTACI:

Biały kołnierzyk

Wojskowy

Imię i nazwisko: Jordan Lin

Pochodzenie:

Sektor Finansowy Megalopolis – korporacyjne osiedle zamknięte, gdzie dzieci uczono arkuszy kalkulacyjnych wcześniej niż liter. Jordan pracował jako doradca ds. przejęć, później jako negocjator w sprawach likwidacji „niewydolnych jednostek produkcyjnych”. Był skuteczny, bezbłędny, elastyczny – idealny trybik w systemie.

Dlaczego przystąpił do Eksperymentu:

W wyniku wewnętrznego audytu Jordan został zawieszony. Wiedział, że jego czas w World-Corp dobiegł końca. Nie chciał się oczyścić. Chciał zarobić. W Eksperymentcie krążyły pieniądze. Transmisje. Sponsoring. Zakłady. Jordan wiedział, że jeśli zagra sprytnie, nawet bez zwycięstwa może wyjść z tego bogaty. A jeśli wygra? Tym lepiej.

Grzech przeszłości:

Negocjował „restrukturyzację” enklawy 3W. Oficjalnie: plan ratunkowy. W praktyce: wyprowadzenie wartościowych obywateli i pozostawienie reszty bez zaopatrzenia. Podpisano umowę. W trzy dni enklawa przestała istnieć. Jordan wiedział, co się stanie. Ale w raporcie napisał: „Zrealizowano z maksymalną efektywnością. Straty – akceptowalne.”

Typ:

Gram na siebie – Twoim celem jest wygrać. Nie przejmujesz się innymi uczestnikami, najważniejszy jest Twój los.

20. KARTA POSTACI:

Samotnik

Zwyklak

Imię i nazwisko: Nolan Finch

Pochodzenie:

Osada Zewnętrzna Vex-Delta, przy dawnym pasie komunikacyjnym Megalopolis. Urodzony w szczelinie między mapą a systemem. Nolan całe życie unikał skupisk ludzi. Mieszkał sam – czasem w ruinach, czasem w kabinie filtracyjnej, czasem gdzieś wśród zardzewiałych kontenerów.

Dlaczego przystąpił do Eksperymentu:

Bo w końcu i jego znaleźli. Przyszedł patrol. Przynieśli formularz i opaskę. Powiedzieli: „To twoja szansa”. Nie tłumaczyli wiele. Nolan milczał. A potem podpisał. Może to ciekawość. Może zmęczenie. Może chęć sprawdzenia, czy naprawdę nie potrzebuje nikogo – nawet tam.

Grzech z przeszłości:

Nolan przez pewien czas ukrywał w swojej strefie przemytników leków. Wiedział, że ich działania destabilizują okoliczne enklawy – leki były fałszywe, mieszane z neurotoksynami, sprzedawane po zawyżonej cenie. Ale Nolan brał swoją działkę i nikogo nie wypytywał. Gdy doszło do masowego zatrucia w enklawie 4R, zniknął. Nigdy nie wrócił do tamtej strefy.

Typ:

Gram na siebie – Twoim celem jest wygrać. Nie przejmujesz się innymi uczestnikami, najważniejszy jest Twój los.

21. KARTA POSTACI:

Spółecznik

Polityk

Imię i nazwisko: River O'Connell

Pochodzenie:

Wschodnia Filadelfia, Megalopolis – ogromne miasto, gdzie lokalni działacze i wspólnoty próbowały latami łątać to, co rząd i korporacje dawno już odrzuciły. River zamiast uciec z tego miejsca, sama zaczęła organizować zbiórki, tworzyć punkty edukacyjne i wspierać organizacje pomocowe.

Dlaczego przystąpiła do Eksperymentu:

River nie powinno tu być. Brała już udział w Eksperymentcie cztery lata wcześniej. Zaszła daleko – aż do ostatniego zadania. Ale odmówiła wykonania zadania, które wymagało usunięcia innego uczestnika. Wróciła do domu jako „ta, która miała szansę i ją zmarnowała”. Przez lata żałowała swojej decyzji, ale teraz wróciła: pod fałszywym nazwiskiem, ze zmienionym profilem DNA i spreparowanymi danymi biometrycznymi. Wyszukała kandydatkę z biedoty i „zastąpiła ją”. Tym razem się nie zatrzyma.

Grzech przeszłości:

River nie tylko sfabrykowała dane biometryczne. Użyła tożsamości rzeczywistej osoby – dziewczyny z enklawy 7C, która dostała się do Eksperymentu. River podszyła się pod nią, a potem – wykorzystując kontakty w jednej z organizacji pomocowych - zablokowała jej rejestrację. Dziewczyna zniknęła. Może trafiła do zakładu karnego. Może nie żyje. River nigdy tego nie sprawdziła.

Typ:

Gram na sobie – Twoim celem jest wygrać. Nie przejmujesz się innymi uczestnikami, najważniejszy jest Twój los.

22. KARTA POSTACI:

Zbawca narodu

Polityk

Imię i nazwisko: Morgan Grant

Pochodzenie:

Megalopolis Chicago – obszar spustoszony ekonomicznie i politycznie. To tam Morgan – niegdyś prosty robotnik z huty – wygłosił przemówienie, które stało się wiralem. Kilka minut nagrania, w którym mówił o godności, równości i odzyskaniu owoców pracy własnych rąk, rozpałiło tysiące ludzi. Nazwano go bohaterem. Liderem. Zbawcą.

Dlaczego przystąpił do Eksperymentu:

Kiedy ruch, który przypadkowo stworzył, rozrósł się, Morgan został zepchnięty na margines. Część jego zwolenników stworzyła radykalne bojówki. Inni uznali, że zdradził sprawę, bo nie wzywał już do walki. WorldCorp zaproponował mu „nowe życie” w zamian za milczenie. Odmówił. Został sam – bez wsparcia swoich popleczników niewiele znaczył. Eksperyment to jego ostatnia szansa, by udowodnić, że nie był tylko symbolem, lecz człowiekiem zdolnym coś zbudować. Nie dla narodu. Dla siebie.

Grzech przeszłości:

Morgan wiedział, że jedno z jego przemówień zostanie wykorzystane jako wezwanie do zbrojnego marszu na siedzibę regionalnego zarządu WorldCorp. Wiedział, że część ludzi gotowa była umrzeć w jego imię. Mógł ich powstrzymać. Nie zrobił tego. Tego dnia zginęło ponad 80 osób. Władze uznały go za inspiratora rebelii. On wciąż nie wie, czy był liderem... czy tylko pretekstem.

Typ:

Jestem częścią zespołu – wiesz, że największy sukces odnosi się wtedy, gdy gra się zespołowo. Jeżeli dołączysz do silnej grupy, możecie razem wygrać Eksperyment.

Zastępczyni naczelnego

Dziennikarz

Imię i nazwisko: Avery Hale

Pochodzenie:

Megalopolis – Nowe Denver – sektor medialno-kontrolny, gdzie powstają wszystkie zatwierdzone przekazy informacyjne dla oficjalnych kanałów WorldCorp. Avery wspięła się po szczeblach redakcyjnych jako idealna osoba do „zarządzania przekazem” – lojalna wobec korporacji.

Dlaczego przystąpiła do Eksperymentu:

Kiedy jej przełożona została publicznie odznaczona za „strategię narracyjną kanału 49”, Avery siedziała na zapleczu z przygotowanymi slajdami i gotowym tekstem. To ona wymyśliła tę strategię. Ona była matką tego sukcesu. To był moment przełomowy. Nie mogła już patrzeć, jak mniej zdolni grają pierwsze skrzypce. Zgłosiła się do Eksperymentu dobrowolnie. Nie po to, żeby przeżyć. Po to, żeby wygrać. Żeby raz w życiu być tą osobą, o której wszyscy mówią.

Grzech przeszłości:

Podczas kryzysu informacyjnego w enklawie 9C Avery stworzyła krótką notkę informacyjną, sugerując, że zaginione dzieci z tej strefy mogły zostać „ewakuowane przez nieuprawnioną siatkę aktywistów”. W rzeczywistości wiedziała, że dzieci zginęły w zawałonym schronie – ale narracja z aktywistami była bardziej użyteczna dla dobra WordCorp.

Typ:

Gram na siebie – Twoim celem jest wygrać. Nie przejmujesz się innymi uczestnikami, najważniejszy jest Twój los.

24. KARTA POSTACI:

Siostra miłosierdzia

Wojskowy

Imię i nazwisko: Emery Quinn

Pochodzenie:

Szpital polowy Enklawy 13F położony na przedmieściach, prowizoryczna placówka medyczna działająca poza kontrolą WorldCorp. Emery przez lata pomagała rannym i chorym. Jej świat nie miał rozróżnienia na dobrych i złych. Była tam, gdzie ludzie potrzebowali pomocy. Ale świat nie był wdzięczny. Ośrodek spłonął po „przypadkowym” nalocie. Emery przeżyła. I coś się w niej zmieniło.

Dlaczego przystąpiła do Eksperymentu:

Nie wierzy już w system. Nie wierzy w ludzi. Eksperyment to miejsce, gdzie prawda wychodzi z ludzi jak ropa z rany. Gdzie nie obowiązuje żadna z zasad. Emery przyszła, by przyspieszyć proces rozpadu. By pokazać, że nikt nie jest tak niewinny, jak się wydaje i nikt tak silny, jak myśli. Jej zadaniem jest siać zamęt. Wywoływać napięcia. Patrzeć, jak to wszystko się sypie.

Grzech przeszłości:

W jednym z obozów przejściowych Emery wstrzyknęła mieszkańcom preparat mający ich „uodpornić na skażone powietrze”. Był to niesprawdzony prototyp, pochodzący z czarnego rynku. Po tygodniu połowa dzieci zaczęła mieć objawy neurologiczne. Gdy zapytano ją, dlaczego to zrobiła, odpowiedziała: „Bo nikt inny nie miał odwagi. Ja chciałam przynajmniej spróbować”.

Typ:

Chaos – jesteś agentką chaosu. Twoim zadaniem jest spowodować jak największe zamieszanie, tak aby zwiększać oglądalność. Ty wiesz, że i tak nie wygrasz.

25. KARTA POSTACI:

Commentary

Influencer

Imię i nazwisko: Devon Michaels

Pochodzenie:

W rubryce zamieszkały widnieje „brak stałego miejsca zamieszkania”. Devon to nomad – człowiek znikąd, który przez lata przemierzał różne osady i metropolie, relacjonując życie zwykłych ludzi. Jego kanał Devon mówi jak jest był dla wielu jedynym źródłem niezależnej informacji o tym, jak naprawdę wygląda świat bez filtrów WorldCorp.

Dlaczego przystąpił do Eksperymentu:

Devon zawsze trzymał się z dala od politycznych układów, ale jego zasięgi zaczęły rosnać zbyt szybko. Po głośnym materiale o nielegalnych działaniach korporacyjnych na Pustkowie Kansas zgłosili się do niego przedstawiciele „neutralnych interesariuszy”. Zaproponowali: „Wejdiesz do Eksperymentu. Zobaczysz, jak to naprawdę wygląda, i dostarczysz nam niezbędnych danych. W zamian – nie znikniesz z sieci. Devon wiedział, że odmowa oznaczałaby cyfrowe wymazanie. Zgodził się. Jego zadaniem jest zebrać jak najwięcej informacji o wszystkim i wszystkich. Jeżeli uda się wygrać, to tylko dodatkowy zysk.

Grzech przeszłości:

Kiedyś Devon opublikował materiał, który rzekomo demaskował nielegalne działania lokalnego polityka. Posłużył się zmanipulowanym nagraniem. Gdy sprawa wyszła na jaw, było już za późno – mężczyzna został brutalnie pobity.

Typ:

Jestem częścią zespołu– wiesz, że największy sukces odnosi się wtedy kiedy gra się zespołowo. Jeżeli dołączysz do silnej grupy, możecie razem wygrać Eksperyment.