

KRIGSKORRESPONDENT

Du är journalist på uppdrag i någon av världens alla väpnade konflikter och krigsinförton. Det är din plikt att rapportera om det som försiggår under ytan av det fabricerade mediehölje som de transnationella informationsföretagen delger sina klienter, allmänheten.

Du arbetar antagligen som frilansare eller åt ett särskilt företag med inriktning mot internationella krigs- och konflikthärdar. Krigskorrespondenten tillbringar väldigt lite tid på en och samma plats och är istället ständigt på resande fot. Kontakter, språkfärdigheter och förmågan att bemästra modern medieteknik är korrespondentens vapen i konflikter där de flesta spörsmål löses med brutalt våld.

Den psykiska påfrestningen upplevs ofta som oerhört svår då journalisten inte kan ingripa på någondera sidan. Rollpersonens sympatier får därmed lämnas åt hans/hennes reportage från området.

Antagningskriterium:

Rollpersonen skall tidigare ha tillbringat minst en period (lägst normalt framgångsrik) som medarbetare med allmän inriktning, alternativt kunna visa upp motsvarande journalistexamen med lämplig inriktning inom samhällskunskapen från antingen universitet eller högskola.

Rollpersonen har goda färdigheter i minst två utländska språk (Färdighetsvärde lägst 11 i bägge språken).

Framgångsslag: Cool, Media, Informationssökning.

Tidsåtgång: 1T6+3 år.

Sysselsättningsfärdigheter: (15|20|30) enheter till Agera, Datateknik, Design, Filosofi, Foto & Film, Förfalskning, Förklädning, Första hjälpen, Genomsöka, Historia, Informationssökning, Juridik, Köra bil, Maximalt tre valfria språk, Media, Navigering, Politik, Religion, Smyga, Skriva/Läsa, Socialt uppträdande, Undre världen, Övertalning.

Valfria färdigheter: (10|15|20) enheter till valfria färdigheter.

Mediastatus: (0|1|T6|PER/3+1T6-1) enheter.

Stridsvana: (0|0|2) enheter.

Startkapital: (200|1000|2000) x Ob3T6 Euro

Startutrustning:

Misslyckad: A2-A6, B2, F5, K2-K3, K7, S1, TR1

Normal: A2-A7, B2 alt B3, F5 alt F7, K2-K5, K7, S1, S7, TF2 alt TF4, TM5, TM8, TR2

Framgångsrik: A2-A8, B2, B4 alt B6, F5 alt F8, K2-K5, K7, S1, S7, TF2 alt TF4, TM5, TM8, TR5.

Övrigt:

En misslyckad sysselsättningsperiod innebär att rollpersonen efter avslutad period lämnar sitt arbete. Kanske är det på grund av frustration över krigets fasor, kanske beror det på att arbetsgivaren anser rollpersonens reportage vara politiskt obekväma.

En normal period innebär att rollpersonen får fortsatt förtroende, även om företagsledningen gärna hade sett bättre prestation från rollpersonens sida. Ledningen kommer även fortsättningsvis hålla ett vakande öga över den anställde.

En framgångsrik sysselsättningsperiod innebär att rollpersonen erbjuds stanna kvar på sin yrkespost, om inte någon sysselsättningshändelse medger annat. Rollpersonen blir ett känt ansikte och får det lätt att skaffa sig både kontakter och fiender under lång tid framöver.

Fast Journalist/korrespondent – Rollpersonen är fast anställd åt ett produktionsbolag inom mediebranschen. Anställningen kan eventuellt innebära hinder i rollpersonens reportage om kriget ifall innehållet i scoopen upplevs som obekväma för företagsledningen. Men om rollpersonen håller sig inom de givna ramarna har han/hon dock ofta inga som helst svårigheter att få sina nyheter publicerade för allmänheten.

Journalisten är ofta bevandrad i högre samhällsvetenskaplig utbildning och har kunskap bland annat i Politik, Religion och Historia.

Frilansare – Frilanskorrespondenten har sina egna vägar att nå fram till hisnande resultat ifråga om färgstarka och gärna målade reportage om allt från hittills för allmänheten okända skandaler till intervjuer med högt uppsatta militärer/krigare från olika delar av kriget eller konflikten. Frilansarens stora problem är att hans/hennes framtid aldrig är utstakad. På grund av de sensationella reportagen är det få som vågar anställa en frilansare till en fast redaktion. Därmed har han/hon ofta problem med att få sina verk publicerade.

Inbunden journalist – Den så kallade inbundne journalisten har som uppgift att rapportera från krigets absoluta brännpunkter och reser därför ofta med de krigförande för att skildra deras vardag och för att krydda upp de annars ofta mossiga och torra nyhetsskildringarna. Tyvärr skildras inte sällan enbart ett perspektiv i konflikterna, då motståndarsidan upplever den inbundne journalisten som partisk och delaktig i konflikten. Detta försvårar även för övriga korrespondenters möjligheter till att rapportera mångsidigt, då journalistkåren riskerar generaliseras ifall några missköter sig.

En inbunden korrespondent saknar i regel högre samhällsvetenskaplig utbildning, eftersom förmågan att med den moderna teknikens hjälp framställa så starka sensationsreportage som möjligt är det som värdesätts av företagsledningen och som drar till sig allmän uppmärksamhet och skapar mediastatus. Kritisk granskning räknas som mindre viktigt, då sådant istället lämnas till redaktionen och produktionsledningen. Korrespondenten avkrävs dock sin absoluta lojalitet till företagets och dess sponsorerers normer, vilket innebär att korrespondenter som genom sina reportage uppvisar avvikande ställningstaganden obönhörligt plockas bort och ersätts.

Krigsfotograf – Som krigsfotograf har rollpersonen i uppdrag att ta så många högkvalitativa fotografier, filminspelningar och bildbevis som möjligt av krisen eller konflikten. Ju större sensationsvärde desto bättre. Uppdragsgivare är antingen ett medieproduktionsbolag, en privatperson eller en organisation. Rollpersonen är antingen anställd hos ett bolag eller arbetar som frilansande.

IT100	Sysselsättningshändelser (Slå två gånger)
1-7	Politiskt obekvämt. Rollpersonen upplevs skriva politiskt obekväma skildringar och vägras därför publicering. Mediastatus sänks med ett (-1). Rollpersonen får istället kontakter inom ett politiskt undergroundnätverk. Anteckna aktivist som kontakt med 2T6+7 resurser.
8-12	Rollpersonen tilldelas ett särskilt journalistpris för sin kompetens och list inom journalistikens område. Mediastatus ökar med tre (+3). Startkapitalet ökar med motsvarande Ob3T6x10 000€.
13-15	Mediastorm. Rollpersonen är på plats i en internationell oroshärd just innan själva konflikten bryter ut och avslöjar en makaber massaker på civila. Koncernen Gas Europa med sina insatssoldater utpekade som skyldiga. Rollpersonen utsätts för flera dödshot och hamnar på Gas Europas lista över terroristkollaboratörer. Anteckna underrättelsechef vid Gas Europa som fiende med 3T6+12 resurser. Mediastatus ökar med fyra (+4).
16-17	Språkfärdigheter. Rollpersonen verkar i ett flertal länder och utvecklar dramatiskt sina språkkunskaper. Använd 2T6+1 enheter till att höja rollpersonens språkfärdigheter, av vilka maximalt tre språk får vara helt nya.
18-20	Fängelse. Rollpersonen döms i något som senare har beskrivits som "politisk våldtäkt" till fängelse i tio år. De brott som rollpersonen har gjort sig skyldig till är fel i årsdeklarationen, en fortkörning, samt snatteri. Mediastatus ökar med fem (+5). Nästa sysselsättningsperiod spenderas i fängelse.
21-24	Inför ett besök i ett krigshärjat område utbildas rollpersonen i grundläggande strids- och vapenövningar. Använd 2T6+2 enheter till att höja färdigheterna Automateld, Första hjälpen, Gevär, Gomma, Hoppa, Klättra och Spåra.
25-29	Psykisk obalans. Rollpersonen hamnar i psykisk obalans efter ett reportage i ett krigshärjat område. Anteckna IT6+3 psykoskryss, samt Psykiater som kontakt med IT6+8 resurser.
30-32	Rollpersonen ertappas med känsliga, hemligstämplade dokument, vilka betraktas som statshemligheter. Efter en lång process döms rollpersonen till fängelse och tvingas betala skadestånd till ett större företag för alla "obehag" som domstolsförhandlingarna uppger ha vållat. Nästa sysselsättningsperiod avtjänas i fängelse. Rollpersonen avskedas och måste betala motsvarande Ob3T6x10000€ i skadestånd. Anteckna chef för energiföretag som fiende med 2T6+5 resurser.
33-35	Dålig investering. Rollpersonen har satsat sina pengar på något som senare visade sig vara en dålig investering. Startkapitalet minskar med motsvarande Ob2T6x10000€.
36-38	Drogproblem. Rollpersonen dras som många andra med drogproblem. Anteckna valfri drog med IT6+4 i beroendegrad.
39-42	Bortglömd. Rollpersonens reportage publiceras inte i media och som korrespondent blir rollpersonen snart bortglömd. Mediastatus minskar med tre (-3). Rollpersonen byter därefter till annan sysselsättning.
43-44	Rollpersonen vinner tröstpris i ett populärt tävlingsprogram på TV. Priset är en splitter ny Autochef™ III.

45-47	Rollpersonen befinner sig i brinnande krig och hamnar själv mitt i en eldstrid. I självförsvar skjuter rollpersonen dessutom ihjäl en barnsoldat. Stridsvana höjs med IT6+2 enheter. Anteckna IT6+3 psykoskryss. Mediastatus ökar med två (+2).
48-50	Fångenskap. Rollpersonen hamnar i fångenskap hos en gerillagrupp. Vid ett eldöverfall mot lägret lyckas rollpersonen och en annan krigsfånge fly undan sina kidnappare. Använd IT3 enheter till att höja Stridsvana. Använd IT6+3 enheter till att höja färdigheterna Hoppa, Klättra, Navigering, Närstrid oöppnad, samt Överlevnad.
51-54	Statsmakten som fiende. Efter ett för staten politiskt obehagligt reportage får rollpersonen plötsligt alla ögon i samhället riktade mot sig. Staten kommer att göra allt som står i dess makt för att smutskasta och hindra rollpersonen i sitt arbete. Bland annat kommer rollpersonen att nekas förnya sitt pass, samt att stater med god relation till rollpersonens hemland kommer att neka rollpersonen inträde. Anteckna statsmakten som fiende.
55-58	Kidnappad. Rollpersonen kidnappas under ett reportage i det sönderfallande Ryssland. Rollpersonen släpps efter fyra månaders fångenskap och avbryter därmed sitt arbete som utrikeskorrespondent. Använd IT6+1 enheter till att höja färdigheten Överlevnad. Anteckna IT6+4 psykoskryss.
59-63	Smugglarkung. Efter ett antal år på resande fot och som grävande journalist stiftar rollpersonen bekantskap med en internationell smugglarkung, som mot betalning är villig att smuggla in rollpersonen i de flesta länder på informell väg, utan kännedom från varken myndigheter, företag eller fientligt inställda stater. Anteckna Smugglarkung som kontakt med 2T6+8 resurser.
64-68	Advokat. Rollpersonen skyddas av en erkänd och kompetent advokat. Anteckna som kontakt med IT6+10 resurser.
69-72	Helikopter. Rollpersonen erhåller av sin arbetsgivare pilotträning för helikoptrar. Använd 2T6+3 enheter för att höja färdigheterna Pilot-helikopter, Fritt fall, Elektronik, samt Navigering.
73-76	Rollpersonen arbetar vid flera tillfällen tillsammans med en mediakänd säkerhetsexpert. Anteckna som kontakt med 2T6+3 resurser.
77-82	Fotograf. Rollpersonen blir nära vän med en annan mediearbetare, en fotograf. Anteckna mediearbetare som kontakt med IT6+5 resurser.
83-87	Informatör. Rollpersonen utnyttjar en av sina många hållhakar på en informatör inom en internationell krishanteringsorganisation för att pressa honom på information. Anteckna informatör som kontakt med 2T6+2 resurser.
88-90	Rådgivare. Efter ett par obehagliga avslöjanden blir rollpersonen ovän med en sedan tidigare redan kontroversiell presidentrådgivare. Anteckna som fiende med 2T6+7 resurser.
91-100	Annan händelse. Slå ett slag i tabellen för allmänna händelser i Neotech n2 grundboken.