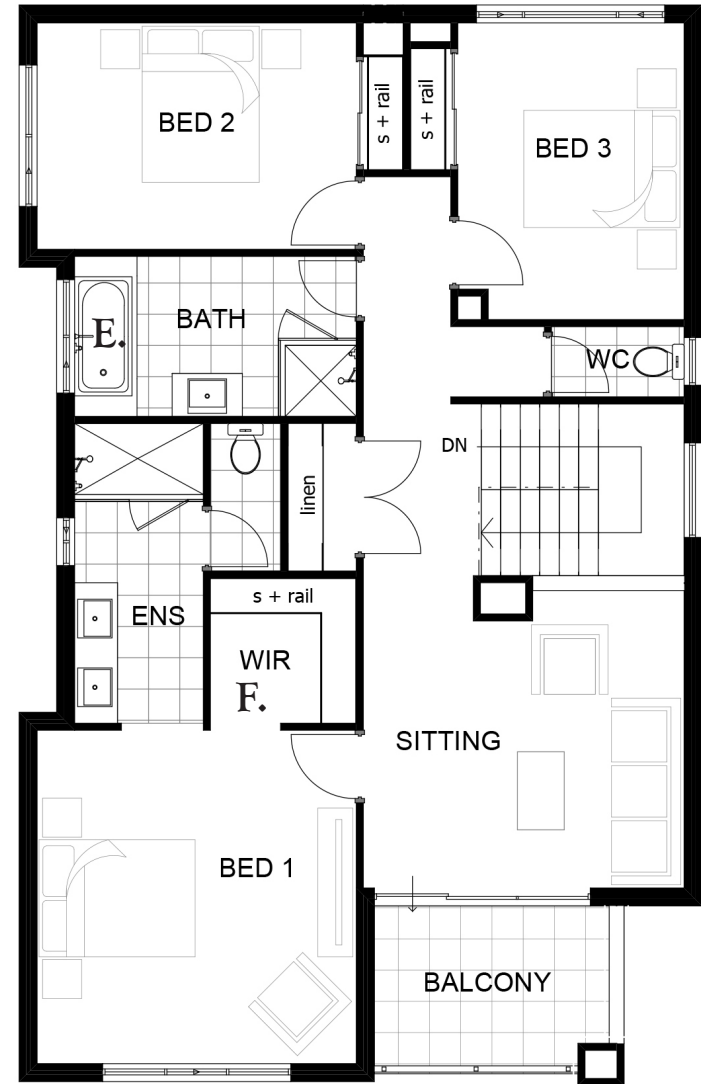


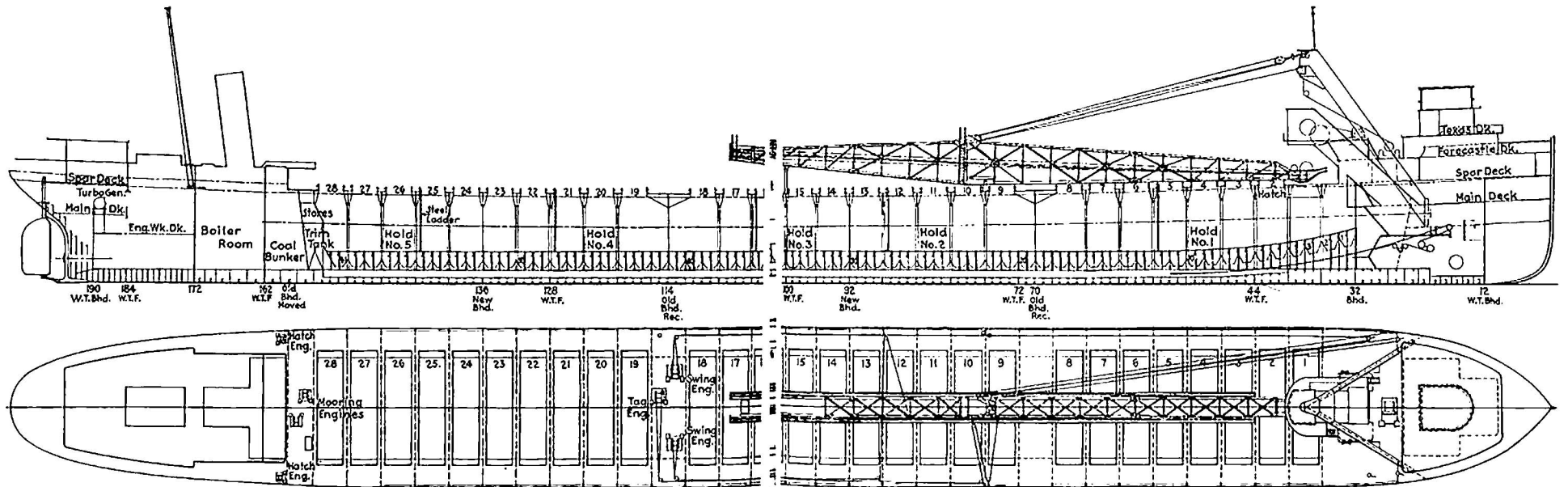
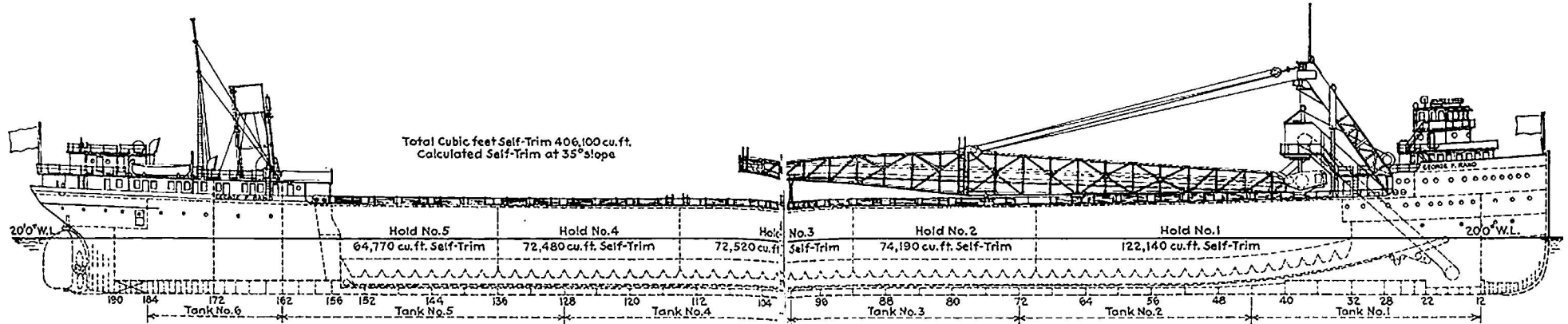
First floor



Second floor

GREAT LAKES SELF-UNLOADING BULK CARGO VESSELS

GREAT LAKES SELF-UNLOADING BULK CARGO VESSELS



PRINCIPAL DIMENSIONS

Length overall.....	552 feet
Length between perpendiculars.....	532 feet
Breadth, molded.....	68 feet
Depth, molded.....	31 feet

UNLOADING CAPACITY

Designed rate per hour
1800 long tons stone at 90 pounds per cubic foot
1120 short tons coal at 60 pounds per cubic foot
Capable of 20 per cent overload

MACHINERY

Triple-expansion engine with cylinders 23 1/2 inches, 38 inches and 63 inches diameter by 42 inches stroke.
Three Scotch boilers, 12 feet 0 inches by 11 feet 0 inches, 180 pounds pressure.
One 600-kilowatt turbo generator.
42-inch hold conveyor, 365 feet per minute; 96-inch pan conveyor, 84 feet per minute.
48-inch boom conveyor, 604 feet per minute, 200-foot boom.
Minimum belt clearance, 24 inches.
Booms swing maximum, 220 degrees.
Boom lift maximum, 20 degrees.
Conveying equipment by Robins Conveying Belt Company.

TANK CAPACITIES
Long Tons Fresh Water

Fore peak.....	183 tons, port and starboard
Aft peak.....	60 tons, port and starboard
Tank No. 1.....	359 tons, port or starboard
Tank No. 2.....	445 tons, port or starboard
Tank No. 3.....	441 tons, port or starboard
Tank No. 4.....	441 tons, port or starboard
Tank No. 5.....	632 tons, port or starboard
Tank No. 6.....	117 tons, port or starboard

4988 total tons of water ballast at 2240 pounds per ton.

TANK CAPACITIES
Short Tons Fresh Water

Fore peak.....	211 tons, port and starboard
Aft peak.....	60 tons, port and starboard
Tank No. 1.....	402 tons, port or starboard
Tank No. 2.....	498 tons, port or starboard
Tank No. 3.....	493 tons, port or starboard
Tank No. 4.....	493 tons, port or starboard
Tank No. 5.....	708 tons, port or starboard
Tank No. 6.....	131 tons, port or starboard

8587 total tons of water ballast at 2000 pounds per ton.

Appendix B - Händelseförloppet

Lördag den 22 augusti 2015

10.10- (?) – 17 Powell Street

Franklin Mills attackerar och misshandlar *Colin Thomas*, en före detta arbetskamrat, i dennes hem. Han är ute efter hans vapen men Colin Thomas har sålt dem. Franklin binder Colin. Kommer över strax över 100 USD i kontanter samt stjälar Colin Thomas bil. En mörkgrön 1998 Ford Contour med registreringsplåt CHK-4PL8

11.01 - 11.17 - 414 Oakwood Street.

Franklin Mills fångas på övervakningskamera då han köper silvertejp, rep, spikar, knivar, hammare och en kofot på Acme Bold & Nut.

12.00 - 15.30 (?) - 514 South Waring Street

Franklin Mills tar sig in i familjen Bedfords hem på 514 South Waring Street via altandörren på baksidan.

William Bedford, 9, och grannen *Lynne Jaskolski*, 55, är hemma. Lynne har blivit anlitad av familjen Bedford till att vara barnvakt.

Franklin Mills dödar *Lynne Jaskolski* och håller *William* fången.

Under eftermiddagen möblerar Franklin Mills om i huset. River ned tapeter. Eldar upp leksaker och andra tillhörigheter till *William Bedford* på golvet i vardagsrummet. Därefter hugger Franklin Mills av benen på familjens hund Zappy.

13.16 - 13.18

Colin Thomas som tagit sig fri rapporterar misshandeln och bilstölden till polisen och det sätts ut en efterlysning på Franklin Mills och den stulna bilen lyses.

15.30 (?) - 514 South Waring Street

Ryan Bedford 43, beräknas att ha kommit hem från jobbet på lågprisvaruhuset Target. Franklin Mills väntar på honom. Ryan Bedford avrättas under tortyrliknande former.

16.42 - 514 South Waring Street

Franklin Mills tvingar *William Bedford* att ringa sin skolkamrat *Soraya Nadell* och fråga om hon vill leka.

17.00 (?) - 514 South Waring Street

Soraya Nadell anländer till huset på sin cykel. Franklin Mills kväver henne i en garderob på husets övervåning.

17.52 - 514 South Waring Street

Franklin Mills lämnar *William Bedford* bunden i garderoben på husets övervåning, tillsammans med kroppen av *Soraya Nadell*, och lämnar huset med bilen. Han ses lämna av en granne, *Jerome Allen*, som fattar misstankar. Denne går och knackar på men får inget svar. Han ringer efter det polisen och ger en beskrivning av Franklin Mills samt fordonet.

18.15 - 18-30 (?) 58 Parsons St.

Franklin Mills stannar bilen utanför 58 Parsons St och St. Patrick Senior Centre där modern i familjen, Janice Bedford arbetar, han lurar ut henne till bilen, slår ned henne och kidnappar henne.

18.43 - 514 South Waring Street

Polis *Aidan Kostroff* anländer till 514 South Waring Street för att undersöka händelserna som inrapporterats. Han ser spår av våld i huset och kallar på förstärkning och tar sig sedan in i huset för att leta efter överlevande och förövare.

18.50 - 514 South Waring Street

Franklin Mills återvänder till 514 South Waring St och övermannar Aidan Kostroff. Han tar denne som gisslan och beger sig sydväst i bilen tillsammans med William Bedford och Janice Bedford. De kör längs med St. Ford Street och där tappar man spåren av dem.

19.01 - 514 South Waring Street

Kriminalare *Felicia Jenner* och *Clark Glover* kommer till brottsplatsen på South Waringst 14. Bilen och Franklin Mills lysas i hela delstaten. Det skickas ut patruller till hans hem, hans arbetsplats.

20.13 - Zug Island

Kriminalare Felicia Jenner får via Colin Thomas, före detta arbetskamrat, till Franklin Mills veta att de arbetade med att montera ned ett fartyg vid Zug Island.

20.32 - Zug Island

Felicia Jenner och Clark Glover far till Zug Island och stöter på Franklin Mills fordon. Felicia Jenner kallar på förstärkning och de tar sig ombord på fartyget längst ut på invid vilket bilen är parkerad.

20.43(?) - Zug Island

Clark Glover dräps i skottlossning ombord på fartyget med Franklin Mills som stänger in sig i maskinrummet. Felicia Jenner tar sig in och påträffar där Franklin Mills i ett katatoniskt tillstånd. Så även den medvetlöse Aidan Kostroff och kroppen av Janice Bedford. William Bedford återfinns inte.

20.49 - Zug Island

Polisförstärkning, ambulans och teknisk personal anländer till fartyget vid Zug Island.

Avslut

Trots teknisk genomgång, Aidan Kostroffs vittnesmål och genomsökning med spårhundar hittades aldrig William Bedfords kropp. Denne misstänks vara död. Antingen dränkt i floden, i skeppets lägre nivåer eller undangömd någonstans i det rostiga skrovet där kolet och spilloljan kan dölja doften för hundarna.

Appendix D - Brottsprofil Franklin Mills

Name: Franklin Oscar Mills

Race: Caucasian

Sex: Male

DOB: 3/13/1970 **Age:** 45

Height: 6'1 **Weight:** 165

Hair: Brown/Gray **Eyes:** Brown

Home adress: 1563 Waterman St. Detroit, MI 48209

State: Michigan

Prior occupation: Svetsare, Diversearbetare, Byggarbetare.

Summary:

Franklin Mills växte upp i Oakwoods Heights i Detroit. Hans far, Richard, lämnade familjen tidigt och Franklin växte upp med sin mor, Martha, och den yngre systemen Lisa. Franklin kan ha lidit av en utåtagerande beteendestörning och hade inte många vänner och var känd som ett bråkigt barn och tvingades vid två tillfällen byta skola.

Franklin rymde hemifrån 1985. Tog sig an diversejobb i de nordliga delstaterna. Hamnade vid olika tillfällen i problem med lagen, främst för mindre förseelser. Greps bland annat för misshandel, stöld, bilstöld, innehav av droger och olaga hot.

Hösten 1991 blev Franklins mor, Martha Mills, arresterad för mordet av sin dotter Lisa Mills, Franklins Syster. Martha hade stängt in henne i en garderob på husets övervåning (South Waring Street 514) och där hade Lisa dött av uttorkning då hon varken getts mat eller vatten. Martha genomgick en rättspsykiatrisk undersökning och spärrades in på mentalsjukhuset Long Hill. Franklin besökte sin mor på Long Hill vid ett tillfälle. Sex månader senare tog Martha Mills sitt liv.

Franklin Mills har under åren som gått haft diverse arbeten inom byggnad, industri, svetsning och nedmontering. Han har främst hållit sig i Michigan. Då och då har han åkt fast för mindre brott och spenderat kortare tider i fängelse.

Lördagen 22 augusti 2015 återvände Franklin Mills till sitt barndomshem på 514 South Waring Street. Där begick han ett flertal mord med sadistiska inslag riktat mot familjen som bodde i huset. Han greps på ett rostigt fartyg vid Zug Island i ett katatoniskt tillstånd. När

han kom till sina sinnens fulla bruk i häktet hävdade han sakna alla minnen av händelsen samt stora delar av sitt liv. Han har genomgått en psykisk utvärdering men tycks oförmögen att förstå att han skulle begått brotten samt motiv för detta.

De tekniska bevisen (DNA, fingeravtryck, blodspår, textilier, krutstänk, fotavtryck) talar alla för att Franklin Mills är skyldig.

Brottsregister

5/12/1988 Stöld och försäljning av kopparkabel

10/10/1989 Misshandel

8/23/1990 Bilstöld

12/18/1994 Innehav av droger

2/14/1995 Skadegörelse

8/07/1995 Misshandel

6/04/1999 Förargelseväckande beteende

2/12/2003 Olaga hot

9/14/2009 Stöld

8/22/2015 Mord, kidnappning, stöld, misshandel.

Appendix C - Offer

Familjen Bedford

Ryan Bedford 43 **(Död)**

Janice Bedford 37 **(Död)**

William Bedford 9 **(Försvunnen)**

Övriga offer

Soraya Nadell 9 **(Död)**

Lynne Jaskolski 55 **(Död)**

Clark Glover 43 **(Död)**

Familjen Bedford

Ryan Bedford 43, Arbetar på Target (lågprisvaruhus).

Janice Bedford 37, Arbetar som undersköterska på St. Colonial Senior Centre (ålderdomshem).

William Bedford 9, Son till Ryan och Janice

Övriga offer

Soraya Nadell 9, Lekkamrat till William Bedford.

Lynne Jaskolski 55, Granne och barnvakt till William Bedford.

Clark Glover 43, Kriminalpolis.

Appendix F - Kartor

Mordplatsen: Huset på South Waring Street

A. [Altandörren] Franklin Mills bryter upp altandörren med hjälp av sin kofot. Det är även denna väg han lämnar huset.

B. [Vardagsrummet] Blodspår från Lynn Jaskolski tyder på att hon blivit nedslagen här. Släppspåren efter hennes kropp leder sedan ut i hallen och upp för trappen mot övervåningen. I mitten av vardagsrumsgolvet har Franklin eldat upp leksaker och kläder som tillhör William Bedford. Heltäckningsmattan är svartbränd. Här finner man även kadavret av familjens hund som även den blivit ihjälslagen.

C. [Köket]: Ryan Bedford påträffades naken fastbunden vid en stol. Fötterna fastspikade i golvet med grova spikar. Lårartären uppskuren med ett rent snitt och lämnad att förblöda. Den välslipade kniven som användes till detta hittades diskad och pryddligt liggande på en duk på diskbänken. På heltäckningsmatta invid kroppen hittades ett blodigt handavtryck av en okänd person - mest troligt en kvinna.

D. [Hallen]: Platsen där Aidan Kostroff blev attackerad och slagen medvetlös då han bar ned pojken William för trappen.

E. [Badrummet på övervåningen]: Lynne Jaskolski, Williams barnvakt. Brutalt misshandlad med kofot. Misshandeln skedde på nedervåningen men hon blev uppdragen i badrummet och dränkt i badkaret där kroppen sedan påträffades.

F. [Soraya Nadell]: Soraya Nadell, bakbunden och förtejpädd mun och näsa och lämnad att bli kvävd i en garderob på övervåningen. William Bedfords hölls bunden i garderoben när Aidan Kostroff fann honom.

Mordplatsen: Skeppet på Zug Island

A. [Trapphuset]: Clark Glover blev ihjälskjuten i trapphuset på väg ned till skeppets maskinrum.

B. [Maskinrummet]: Janice Bedford hittades styckmördad fastsatt i handklovar. Aidan Kostroff hölls fängslad och misshandlad i maskinrummets södra del. Franklin Mills hittades katatonisk mot en av väggarna indränkt i blod.

Appendix E - Aidan Kostroffs Rapport

Aidan Kostroffs rapport om ingripandet lördagen 22 augusti 2015

Anländer med patrullbil till 514 South Waring Street klockan 18.43. Utskickad då granne sett en otillbörlig person röra sig vid familjen Bedfords hus samt gett beskrivningen på en mörkgrön 1998 Ford Contour som anmäls stulen tidigare under dagen.

Ser ingen rörelse på tomten eller uppfarten. Går först och knackar på och kontrollerar ytterdörren. Får inget svar. Går runt huset på höger sida, tittar in genom fönstret i vardagsrummet och ser tecken på inbrott, förstörelse och en person som kan vara allvarligt skadad (senare identifierad som Ryan Bedford) fastbunden naken vid stol och täckt av blod.

Kallade på förstärkning och gick därför in i huset på egen hand för att se om förövaren var kvar och se om den skadade var vid livet. Kontrollerade puls på offret som visade sig dött av sina skador. Säkrar övervåningen men ser blodspår som leder upp till övervåningen och hör även ljud av gråt som låter som att det kommer från ett barn.

Skickar ytterligare ett meddelande till larmcentralen och ber dem skynda på med förstärkningen.

Upp på övervåningen. Blodspår i trappen visar tecken på mer våld. Säkrar övervåningen och påträffar en kropp i badkaret i badrummet på övervåningen (senare identifierad som Lynn Jaskolski). Från garderoben i huvudsovrummet hörs gråt. Öppnar garderoben. Påträffar kroppen av vad som senare identifieras som Soraya Nadell samt pojken William Bedford som är vid liv och bakbunden. William Bedford är i ett stadium av panik. Tar William Bedford för att bära ut honom från brottsplatsen och bort från kroppen.

Går ned för trappan och blir där attackerad av Franklin Mills och slagen till medvetslöshet med en kofot.

Vaknar upp i ett mörkt maskinrum efter okänt förlupen tid. Hålls handfängslad till rostig maskin och saknar tjänstevapnet. Ser Franklin Mills döda en kvinna (senare identifierad som Janice Bedford). På grund av skador och bristen på belysning i maskinrummet går det inte att bekräfta om någon annan var där. Glider in och ut i medvetslöshet.

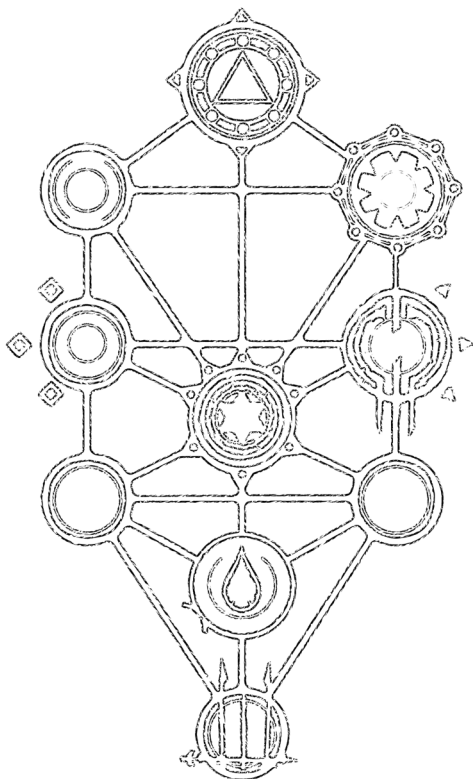
Vaknar därefter upp på sjukhuset.

Undvika

[-9-] Undvika

När du undviker, blockerar eller parerar skada slå +Reaktion. (15+) Du klarar dig helt oskadd. (10-14) Du klarar dig undan det värsta av skadan men spelledaren väljer om du hamnar i ett dåligt läge, förlorar något eller om du inte helt undviker skada.

(-9) Du reagerar för långsamt eller gör en felbedömning: kanske undviker du inte alls eller så hamnar du i ett värre läge än du började i. SL gör ett drag.



KULT

Skada

[-10-] Ta skada

När du utsätts för skada slå +Tålighet -skada. Har du skydd lägger du till värdet till slaget.

(15+) Du biter ihop och kan fortsätta som vanligt.

(10-14) Du står fortfarande på benen men spelledaren väljer:

- Skadan får dig att hamna ur balans
- Du tappar något
- Du får ett allvarligt sår.

(-9) Skadan är överväldigande. Du väljer om du:

- Är utslagen (SL avgör om du även får ett allvarligt sår).
- Får ett kritiskt sår men är vid medvetande (har du redan ett kritiskt sår kan du inte välja detta alternativ igen).
- Dör.

Allvarligt sår

Såret behöver någon typ av vård eller tid för att läka men blir inte värre av sig självt. Alkohol och smärtstillande droger kan ta bort avdraget som såret ger om så bara tillfälligt.

Kritiskt sår

Såret kommer inte läka av sig själv utan förvärras. Den som är kritiskt sårad måste ha vård inom kort för att inte dö.

Avdrag från sår

Om du har icke-stabiliserade allvarliga och/eller kritiska sår drabbas du av avdrag, enligt nedan.

Om du har...

...minst ett allvarligt sår -1 pågående

...ett kritiskt sår -1 pågående

...både minst ett allvarligt sår och ett kritiskt sår -2 pågående

Om du dricker alkohol, tar smärtstillande, eller bedövar din smärta på liknande sätt, neutraliserar du avdraget från dina allvarliga sår under en kortare tidsperiod, vanligen under en scen. Detta gäller inte kritiska sår.

Psykisk påfrestning

[-11-] Självkontroll

När du använder din självkontroll för att stå emot psykisk påverkan eller påfrestning som stress, traumatiska upplevelser och övernaturliga krafter slå +Viljestyrka. (15+) Du biter ihop och kan fortsätta opåverkad. (10-14) Du står emot men ansträngningen ger dig ett tillstånd som varar tills du fått tillfälle att återhämta dig. Välj en:

- Du blir arg, ledsen, rädd eller skuldtyngd. (-1 Välmående).
- Du blir hänförd (+1 Relation till det som orsakar tillståndet).
- Du blir distraherad (-2 i situationer där tillståndet begränsar dig).
- Du hemsöks av upplevelsen senare (SL får en hållhake).

(-9) Du förlorar kontrollen och SL väljer mellan att du är maktlös inför hotet, panikslagen utan kontroll över dina handlingar eller mår dåligt av traumat (sänk Välmående enligt traumats styrka).

- Allvarligt trauma (-2 Välmående)
- Livsavgörande trauma (-4 Välmående)

Välmående

Välmående är ett mått på hur pass balanserat rollpersonens psyke är. En rollperson är till en början kontrollerad men kan sjunka i Välmående när hon är med om traumatiska upplevelser.

<input type="radio"/>	Kontrollerad	
<input type="radio"/>	Olustig	Lindrig stress:
<input type="radio"/>	Ofokuserad	-1 nackdelar
<input type="radio"/>	Skakad	Allvarlig stress:
<input type="radio"/>	Stressad	-1 Självkontroll, -2 nackdelar
<input type="radio"/>	Neurotisk	
<input type="radio"/>	Ångestdrabbad	Kritisk stress:
<input type="radio"/>	Irrationell	-2 Självkontroll, -3 nackdelar
<input type="radio"/>	Okontrollerad	
<input type="radio"/>	Nedbruten	Spelledaren gör ett drag

SPELARENS DRAG

[-1-] Agera under hot

När du gör något riskabelt, är under tidspress eller försöker undkomma fara, berättar SL vad hotet är, **slå +Kyla. (15+)** Du gör det. **(10-14)** Du gör det, men tvekar, blir fördröjd, eller måste reagera på en komplikation – SL ger dig ett oväntat resultat, ett högt pris eller ett svårt val.

(-9) Det blir konsekvenser, du gör misstag eller så utsätts du för fara. SL gör ett mjukt eller hårt drag.

[-2-] Attackerar

När du attackerar någon som kämpar tillbaka välj hur och **slå +Hårdhet. (15+)** Du lyckas och undviker motståndarens attack.

(10-14) Du attackerar motståndaren men till ett pris. Spelledaren väljer 1:

- Du träffas av ett motanfall.
- Du gör mindre **skada**.
- Du förlorar något.
- Du gör av med all **ammo**.
- Du utsätts för ett nytt hot.
- Du får senare problem.

(-9) SL gör ett mjukt eller hårt drag.

[-3-] Överblicka

När du överblickar situationen **slå +Sinnen**. Vid lyckat kan du ställa frågor till spelledaren. När du agerar på spelledarens råd ta +1 på ditt slag. **(15+)** Ställ 2 frågor. **(10-14)** Ställ 1 fråga.

- Vad är min bästa väg förbi hindret?
- Vad är det största hotet mot mig?
- Vad kan jag använda till min fördel?
- Vad behöver jag vara vaksam på?
- Finns det något gömt här?
- Är det något som är underligt?

(-9) Du får ställa en fråga ändå men du drar till dig önskad uppmärksamhet eller utsätter dig för fara.

[-4-] Övertala

När du övertalar en spelardperson genom förhandling, argumentation eller utifrån en maktposition **slå +Utstrålning. (15+)** Hon ger vika. **(10-14)** Hon gör som du vill men (SL väljer):

- Hon är inte nöjd och ber om mer i gengäld.
- Övertalningen skapar problem vid ett senare tillfälle.
- Hon ger med sig men är osäker (övertalningens effekt är bara tillfällig).

(-9) Övertalningsförsöket har oavsiktliga konsekvenser. SL gör ett drag.

När du försöker övertala en rollperson **slå +Utstrålning. (15+)** Båda. **(10-14)** Välj en:

- Hon motiveras att göra som du vill (hon får +1 på nästa slag).
- Hon drabbas av tvivel om hon inte gör som du vill (hon får -1 **Välmående**).

Rollpersonen väljer själv om hon ger med sig eller inte.

(-9) Rollpersonen är fri att göra som hon vill och har +1 på nästa slag mot dig.

[-5-] Läsa av person

När du läser av en person **slå +Intuition. (15+)** Håll 2. **(10-14)** Håll 1. Medan du talar med personen du läser av kan du spendera dina hållhakar 1 för 1 för att ställa deras spelare/spelledaren frågor:

- Ljuger du?
- Vad känner du just nu?
- Vad tänker du göra?
- Vad önskar du att jag gör?
- Hur kan jag få dig att____?

(-9) I dina försök att blottlägga personen avslöjar du dina egna intentioner. Avslöja dem för personen du läser av.

[-6-] Undersöka

När du undersöker någonting **slå +Intellekt**. Vid lyckat får du alla direkta ledtrådar. **(15+)** Ställ 2 frågor för att få extra information. **(10-14)** Ställ 1 fråga och undersökningen kostar dig något som spelledaren bestämmer: du kan behöva någon eller något för att få alla svar, utsätta dig för fara eller offra tid eller resurser. Frågor:

- Hur kan jag hitta mer information om det jag undersöker?
- Vad säger min magkänsla om det jag undersöker?
- Är det något underligt med det jag undersöker?

(-9) Ställ 1 fråga ändå men du utsätter dig för oväntade faror eller kostnader. Spelledaren gör ett mjukt eller hårt drag.

[-7-] Se igenom Illusionen

När du chockas, skadas eller förvrider dina sinnesintryck med droger eller ritualer **slå +Insikt** för att se igenom Illusionen. **(15+)** Du ser igenom Illusionen. **(10-14)** Du ser igenom Illusionen men SL väljer en:

- Något känner av dig.
- Det uppstår en reva i Illusionen.

(-9) SL berättar vad du ser och gör ett drag.

[-8-] Hjälpa eller motarbeta

När du hjälper eller motarbetar en annan rollperson, **slå** och lägg till ditt attribut för samma drag som den andra rollperson slår för. **(15+)** Ge rollpersonen +2 eller -2 på slaget. **(10-14)** Ge rollpersonen +1 eller -1 på slaget.

(-9) Något går fel för dig. SL gör ett drag.

