

BACKGROUND BRIEFING FOR
RIJAN MISSION.

VITAL INTELLIGENCE
UP-DATE INCLUDED.
READ CAREFULLY BEFORE
PROCEEDING.

TOP SECRET
RESTRICTED: ALPHA+ SECURITY CLEARANCE ONLY

BRIEFING NOTES FOR ALL PERSONNEL TAKING PART IN MISSION KNOWN
AS DOCTOR WHO AND THE MINES OF TERROR.

The following message has been transmitted by the Time Lords to The Doctor aboard the TARDIS.

"NEWS HAS REACHED US OF A PLAN TO DOMINATE THE UNIVERSE USING A TIME INSTANT REPLAY UNIT (TIRU) BEING BUILT ON THE 2ND MOON OF THE PLANET RIJAR. AN EVIL FORCE HAS TAKEN CONTROL OF MINING BASE AND IS REFINING RARE MINERAL 'HEATONITE' USED IN THE BUILDING OF A TIRU.

STOP THE MINING OF HEATONITE. REGAIN 'MEMORY CAPSULE' CONTAINING PLANS OF TIRU. DISABLE TIRU.

INFORMATION HAS BEEN PLACED IN LIBRARY COMPUTER MEMORY."

The Doctor is due to arrive in the mining complex at any moment now. You are instructed to aid him in every way possible. Latest information suggests he may be in serious danger. The success of this critical mission could now be entirely in your hands.

URGENT UP-DATE.

LATEST INTELLIGENCE SUGGESTS RIJAN MOON COMPLEX INTENDED TO LURE THE DOCTOR INTO THE MASTER'S CLUTCHES. MASTER THOUGHT TO BE PLANNING TO INCORPORATE DOCTOR'S BRAIN AS COMPONENT IN MODIFIED TIRU. THIS WOULD GIVE EFFECTIVE CONTROL OF FUTURE AS WELL AS PAST. PERHAPS CAPABLE OF MAKING THE MASTER ABSOLUTE TYRANT OF THE ENTIRE COSMOS FOR ALL TIME. IMMORTALITY WOULD GUARANTEE DESCENT INTO ABSOLUTE EVIL. EVIDENCE GROWING THAT MASTER IS IN GRIP OF PSYCHO-PARANOID FANTASY OF LIVING OUT EARLY SOLAR MYTH OF 'THE DEVIL' - THE ETERNAL, NON-MATERIAL EMBODIMENT OF CHAOS. CRITICAL THAT MAXIMUM VIGILANCE EXERCISED BY ALL INVOLVED. VITAL THAT TIRU PLANS REGAINED. IMPOSSIBLE TO STRESS TOO FULLY THE IMPORTANCE OF THE RIJAN MISSION.

THE FOLLOWING BRIEFING NOTES SHOULD BE STUDIED WITH CARE.

THEY SHOULD NOT BE ALLOWED TO LEAVE YOUR POSSESSION.

HEATONITE.

A radioactive/organic/metallic mineral vital to the building of the TIRU. Even in its natural state it has considerable time distorting properties. Its very existence demonstrates this. Given the mineral's large radioactive component it should have decayed utterly by now.

Heatonite is found in deep clay and shale beds beneath the lava crust on the 2nd Moon of Rijar. Appears as perfect six-sided columns 7.6 cm long. Absorbs the vast majority of radiation including light. Very dark green almost black to look at with a faint sheen just below the surface. Atoms are arranged in a continuous spiral like a Moebius strip. Acts like a cyclotron, accelerating all forms of radiation to above the speed of light, thereby bending time.

Structure highly complex but certainly containing Uranium, Zirconium, Fluorine plus a number of amino-acid like structures. Although full spectroscopic analysis has not been carried out, it is suspected that all the atoms are turned into their radioactive isotopes.

Heatonite Crystals migrate through the clay beds to aggregate into groups. These are thought to actively seek component molecules, especially the organic ones. Exercises an almost hypnotic effect on Rijans who have a primitive religion based on the worship of age. Contact with the mineral over many generations has made Rijans very long lived. But at the cost of almost complete degeneracy.

Large groups of crystals capable of emitting massive energy pulse - almost certainly fatal to most life forms. Rijans regularly sacrifice themselves to these Ruling Crystals in the belief that they become part of the deity.

In return, contact with Heatonite in such concentrations is reputed to give surviving Rijans a limited capacity to see the future. Evidence has been received telepathically that the Master has been experimenting with Rijan brains built into primitive version of TIRU to project and modify future events. It seems that a sudden energy surge in one of these experiments caused the victim to 'broadcast' with enough psychic force to break through the screening around the laboratory.

TIME INSTANT REPLY UNIT (TIRU)

Designed by the Time Lords to bring greater order to the 'Chronosphere'. The TIRU is capable of recording specific instants of time and replaying them with modifications and editing. TIRU would be used to repair 'time glitches' that occur throughout the universe. These are almost harmless when they appear in the singular. But combinations of glitches can build into a 'Time Warp'. Order would be increasingly threatened by these the further the Universe travels from Time 0 - the moment of the Big Bang.

A complex crystal lattice constructed from Heatonite rods held in a force field is essential to the functioning of the TIRU.
THE TIRU IS A VERY DANGEROUS MACHINE IN THE WRONG HANDS.

Time itself would be threatened even by an unmodified TIRU if the Master has control of it.

RIJAR. An obscure and barren planet lying far from the galactic centre of an isolated giant spiral, Y-Absolem. Rijar's sun is a Red Dwarf only a few times bigger than the planet itself. Brief interest was shown in Rijar when it was first catalogued by a deep space robot probe, due to inexplicable oddities in the orbit of the planet's second moon.

However, the All-Worlds Confederation then came under massive attack from the Ky-Al-Nargath. For no apparent reason, or so it seemed at the time, the fiercest fighting in the early stages of this titanic struggle took place in the sector of Y-Absolem. Recent intelligence reports throw considerable light on this mystery.

It now seems that the Ky-Al-Nargath were the discoverers of Heatonite, although its existence had been theoretically established several centuries earlier by Prof. Abacus Heaton who gave this most exotic of minerals its name. Indeed it was the Ky-Al-Nargath who developed the mine workings and processing plant now being operated by the Master.

Their interest in the mineral can now only be guessed at, as the Ky-Al-Nargath vanished from known space as suddenly as they appeared. Given the war-like nature of the 'Nargies', however, the idea that they were planning to equip their battlefleet with chrono-phasers so that damaged ships could jump back to their pre-impact status would seem likely. It is certainly widely believed among veterans of the Ky-Wars in particular.

RIJANS. The people of the 2nd Moon of Rijar named after the parent planet where it is thought they originated. Clearly at one time an advanced life form (Beta 0-4h classification) capable of limited space travel. Now degenerated to primitive tribal status due to long exposure to the ill-effects of Heatonite.

Rijans are small non-violent humanoids. Very long-lived. Unlikely to cause any trouble to mission personnel. But equally well should not be looked to for help. Their complete lack of aggression means they are utterly enslaved by the Master and will seek to do his will whenever possible. Can be compelled to co-operate but only for strictly limited tasks.

CONTROLLERS.

The SS of the robot world.

Lethal cyber-guards of the Ky-Al-Nargath. Programmed to control all activity in the mine. They have only one response to disobedience - death.

Armed with multi-phase probe. Can cause anything from excruciating pain to death by 'nerve burn' - the complete nervous system is instantaneously incinerated. Equipped with sensor banks capable of detecting all forms of radiation including psychic energy.

Pleasure circuits built into their computer systems reinforce their programmed viciousness. Causing suffering and death produces a micro power surge in these circuits, but only when the action is objectively needed to extract more effort or to prevent a threat to security.

Controllers run on a metal grid through which they draw power from the reactor.

Key areas are guarded by the elite SCCS (Super-Cooled Controller

Squad). These are fed with a constant supply of Cryostan coolant giving them extra-fast reactions and greater speed.

CRYOSTAN PLANTS.

A genetically engineered plant form grown for its fruit. This produces an extract that when suitably treated produces a super-coolant fluid. Production of Cryostan fruit is vital to the running of the mining and manufacturing complex as the super-coolant fluid is used to induce super-conductivity in a number of important power circuits and therefore reduces demand on the central reactor.
MADRAG.

The original dominant specie of the 2nd Moon of Rijar. Mindlessly vicious. Will defend its eggs with a ferociousness that makes distant saurian relatives like Tyrannosaurus Rex seem like kittens.

Madrags are to be found in many parts of the mine workings. The fact that they eat Rijans who stray into their territory is seen as a small price to pay by the Master for the extra security their presence brings.

Possess probably the most destructive bite of any creature in the Universe. Mutation caused by living near to Heatonite has replaced calcium in teeth and bones with titanium.

Jaws held permanently agape by massive muscles that run over the top of the skull and down the back against closing force of highly elastic sinews that connect the jaws together. When released the jaws snap shut with frightening force capable of severing 20 cm diameter Ceramival-Vanadium bar.

Young released from egg by proximity of suitable food species. Hurlled out by special spring mechanism built into the immensely tough but highly flexible shell.

Aimed at food source by infra red sensors in snout. Teeth are swung forward so that they spear into flesh a fraction of a second before the jaws spring shut.

Madrags have a passion for the fruits of the Cryostan plant which have long been fed to them on the orders of the Master. They use the super-coolant fluid to make nerve fibres super conducting. This gives them lightning responses and makes them perfect guard dogs.
MEMORY CAPSULE.

Holds plans for the TIRU. Protected by a Vablatt Berkofski security field and therefore entirely immune to snooping even by trained telepaths.

The capsule was stolen from the Time Lords by a renegade known as the Master.

It is vital that it is re-claimed to prevent further misuse.
SPLINX

As the personal emissary of the Time Lords themselves, The Doctor is utterly forbidden to carry weapons of any kind. However, he is not expected to face the many dangers of the Mines of Terror entirely empty-handed. To assist him when things get extremely tricky, and that's most of the time, he has a cunning little electronic helper called Splinx.

Although she looks like an ordinary Earthly moggie, Splinx can be programmed to carry out simple tasks. Fortunately, most of the other inhabitants of the Mines of Terror - including the mindlessly vicious Madrag - simply ignore Splinx. This means she can move about the vast alien mining and manufacturing complex, fetching and carrying for the Doctor, entirely unmolested.

A bit like the Tardis, there is rather more to the inside of Splinx than appears on the outside. Objects considerably larger than the Splinx will disappear without trace into her hyperspace load module. It must be stressed, however, that this only applies to objects. Any attempt to get Splinx to swallow a Madrag, for example, will not meet with success. Thanks to sophisticated shielding, whatever Splinx is carrying remains hidden from the full battery of sensors that are standard equipment on the Controllers.

Splinx is powered by Ulrick Neobium energiser cells. She must be taken to a power point from time to time so that the cells can be re-charged.

Here is a list of the seven instructions Splinx can be programmed to follow.

- a. SHUT DOWN. Splinx will become inactive to conserve power.
- b. FOLLOW. Splinx will follow the Doctor.
- c. PICK UP. Splinx will pick up any object within reach.
- d. DROP. Splinx will put the object down.
- e. RE-CHARGE. Splinx will connect to the terminals if close to a re-charge point.
- f. GOTO. There are several markers which can be thrown or dropped to mark points on the journey. When instructed, Splinx will go to the marker with the given number and then carry out further tasks as required.
- g. RETURN. Splinx will attempt to return to the Doctor.

Putting Splinx through her paces. An example.

The Doctor can use Splinx to collect an object and bring it back to him, even though it is guarded by a light beam - Splinx is invisible to photo-sensors, too. He throws the Marker 1 past the beam to land near the object. He then gives Splinx her instructions.

- F1 (Goto Marker 1)
- B (Pick up object there)
- G (Return with object)
- D (Drop the object)

Once Splinx has been programmed she simple needs to be activated to automatically carry out the sequence.

This is a very basic example of how Splinx can be used. It is advisable to experiment thoroughly with her, before using Splinx on an important job.

INSTRUKTIONEN FÜR ALLE TEILNEHMER AN DER MISSION "DOCTOR WHO UND DAS BERGWERK DES SCHRECKENS"

Die folgende Nachricht wurde von den Time Lords an Doctor Who an Bord der TARDIS übermittelt.

"WIR HABEN MITTEILUNG ERHALTEN ÜBER EINEN PLAN ZUR ÜBERNAHME DER HERRSCHAFT IM UNIVERSUM MIT HILFE EINES TIME INSTANT REPLAY UNIT (TIRU), DAS AUF DEM 2. MOND DES PLANETEN RIJAR GEBAUT WIRD. BÖSE MÄCHTE HABEN DIE BERGWERKSTATION IN IHRE GEWALT GEBRACHT UND SIND DABEI, DAS SELTENE MINERAL 'HEATONIT' ZU RAFFINIEREN, WELCHES FÜR DIE PRODUKTION DES TIRU ERFORDERLICH IST.

VERHINDERN SIE DEN WEITEREN ABBAU VON HEATONIT. BESCHAFFEN SIE DIE 'SPEICHERKAPSEL' MIT DEN PLÄNEN FÜR DAS TIRU.

INFORMATIONEN WURDEN IN DER COMPUTERBIBLIOTHEK GESPEICHERT."

Es kann nur noch Sekunden dauern, bis der Doctor im Bergwerk-Komplex ankommt. Deine Aufgabe ist es, ihm nach ganzen Kräften Beistand zu leisten. Den zuletzt eingetroffenen Nachrichten zufolge sieht es so aus, als sei er in ersthafter Gefahr. Der Erfolg dieser kritischen Mission hängt jetzt ganz von Dir ab.

EXPRESS-INFORMATION

LETZTEN MELDUNGEN ZUFOLGE SOLL DER DOCTOR IM RIJAN MONDKOMPLEX IN DIE KRALLEN DES MEISTERS GELOCKT WERDEN. DER MEISTER VERFOLGT ANSCHEINEND DEN PLAN, DAS GEHIRN DES DOCTORS ALS BESTANDTEIL DES MODIFIZIERTEN TIRU ZU VERWENDEN UND DAMIT DIE ZUKUNFT UND AUCH DIE VERGANGENHEIT IN SEINE KONTROLLE ZU BRINGEN. DIES KÖNNTE DEN MEISTER FÜR ALLE ZEITEN ZUM ABSOLUTISTISCHEN TYRANNEN DES GESAMTEN KOSMOS MACHEN. SEINE UNSTERBLICHKEIT WÜRDEN DEN UNWEIGERLICHEN ABSTIEG ZUM ABSOLUT BÖSEN BEWIRKEN. ES HÄUFEN SICH DIE BEWEISE, DASS DER MEISTER IN DER GEWALT EINER PSYCHO-PARANOIDEN PHANTASIE IST, UNTER DEREN EINFLUSS ER DIE INKARNATION DES 'TEUFELS' AUS EINEM ANTIKEN SONNENMYTHOS AUSLEBT - DIE EWIGE, NICHT-MATERIELLE VERKÖRPERUNG DES CHAOS. HÖCHSTE WACHSAMKEIT IST FÜR ALLE BETEILIGTEN OBERSTES GEBOT. BESCHAFFUNG DER TIRU-PLÄNE VON GRÖSSTER WICHTIGKEIT. RIJAN-MISSION VON UNSCHÄTZBARER BEDEUTUNG.

DIE FOLGENDEN INFORMATIONEN SIND SORGFÄLTIG ZU STUDIEREN. SIE DÜRFEN UNTER KEINEN UMSTÄNDEN AUS DER HAND GEGEBEN WERDEN. HEATONIT

Ein radioaktives/organisches/metallenes Mineral, unabdingbare Voraussetzung zum Bau des TIRU. Selbst im natürlichen Zustand verfügt

es über erhebliche zeitverzerrende Eigenschaften, was allein schon durch seine Existenz demonstriert wird. Im Hinblick auf seinen starken Gehalt an radioaktiven Komponenten hätte es schon längst verfallen müssen.

Gefunden wird Heatonit in tiefliegenden Lehm- und Schiefereschichten unterhalb der Lava-Kruste des 2. Mondes von Rijar. Seine Erscheinungsform ist eine perfekte, hexagonale (sechskantige) Säule von 7,6 cm Länge. Es absorbiert die meisten Strahlen, einschließlich Licht. Farbe: tiefdunkles Grün bis Schwarz, mit einem feinen Schimmer direkt unter der Oberfläche. Seine Atome sind in einer fortlaufenden Spirale von der Art eines Möbius-Streifens angeordnet. Reagiert wie ein Zyklotron und beschleunigt alle Typen von Strahlung über die Lichtgeschwindigkeit hinaus, wodurch die Zeitverzerrung zustandekommt.

Seine höchst komplexe Struktur enthält mit Sicherheit Uran, Zirkonium und Flourin sowie eine Reihe von aminosäure-ähnlichen Strukturen. Obwohl eine vollständige spektroskopische Analyse noch aussteht, liegt die Vermutung nahe, daß alle Atome sich in ihre radioaktiven Isotopen verwandeln.

Die Heatonit-Kristalle migrieren durch die Lehmschicht und bilden Agglomerationen. Diese scheinen aktiv nach Komponentenmolekülen zu suchen, ganz besonders nach organischen. Das Heatonit übt eine beinahe hypnotische Wirkung auf die Rijaner aus, deren primitiver Religion die Verehrung des Alters zugrundeliegt. Der ständige Kontakt mit dem Mineral über viele Generationen hat bei den Rijanern Langlebigkeit hervorgerufen. Allerdings auf Kosten fast vollständiger Degeneration.

Größere Verbände von Kristallen können massive Energie-Impulse ausstrahlen, die für praktische alle Lebensformen tödliche Wirkung haben. Viele Rijaner opfern sich diesen Herrscher-Kristallen, im Glauben, dann Teil der Gottheit zu werden.

Rijaner, die solche Begegnungen mit Heatonit-Konzentrationen ungeschoren überstehen, werden dafür mit einer beschränkten hellseherischen Fähigkeit belohnt. Es liegen telepathisch übermittelte Beweismaterialien vor, daß der Meister mit Gehirnen von Rijanern Experimente mit einer primitiven Version des TIRU durchgeführt hat, mit dem Ziel, in der Zukunft liegende Ereignisse vorherzusehen und zu beeinflussen. Wenn man den telepathischen Quellen Glauben schenken will, bewirkte ein plötzlicher Energiestoß anlässlich eines derartigen Experiments eine unerwartete psychische Kräfteentwicklung, welche die gesamten Abschirmeinrichtungen des Labors durchbrach.

DAS TIME INSTANT REPLAY UNIT (TIRU)

(zu deutsch etwa: SOFORT-ZEIT-REPLAY-EINHEIT)

Konzipiert von den Time Lords, mit dem Ziel einer besseren Ordnung in der Chronosphäre, ist das TIRU imstande, spezifische zeitliche Abläufe aufzuzeichnen und sie mit Modifikationen und Verbesserungen zurückzuspielen. Das TIRU dient zur Korrektur der 'Zeitrutscher', die im Universum immer wieder vorkommen. Wenn sie isoliert auftreten, sind sie praktisch harmlos. Bei gehäuftem Auftreten kann sich jedoch eine Zeitverzerrung bilden, welche eine bedenkliche Bedrohung der herrschenden Ordnung darstellt, die in dem Maße zunimmt, wie sich das Universum von der Zeit 0 - dem moment des 'Großen Knalls' - entfernt.

Für das ordnungsgemäße Funktionieren des TIRU ist ein komplexes Kristallgitter aus in einem Kräftefeld miteinander verbundenen Heatonit-Säulen erforderlich. WENN DAS TIRU IN UNBEFUGTE HÄNDE GERÄT, IST ES EIN ÜBERAUS GEFÄHRLICHES WERKZEUG

Die Zeit an sich ist gefährdet, wenn der Meister ein TIRU in seine Gewalt bekommt - selbst wenn es sich dabei um eine unmodifizierte Standardausführung handelt.

RIJAR. Ein obskurer und unfruchtbarer Planet, weit weg from galaktischen Zentrum einer isoliert gelegenen Riesenspirale, genannt Y-Absolem. Seine Sonne ist nichts als eine rote Minikugel, lediglich ein paar Mal größer als der Planet selbst. Ein einziges Mal machte Rijar kurz Schlagzeilen. Das war bei seiner Entdeckung und ersten Katalogisierung durch eine Roboter-Sonde, als eigenartige Phänomene in

der Umlaufbahn des zweiten Mondes festgestellt wurden, für die es keine Erklärung gab.

In der Folge kam jedoch die Föderation Aller Welten unter einen massiven Angriff von Seiten der Ky-Al-Nargath. Ohne erklärlichen Grund – so schien es damals – ereigneten sich die heftigsten Gemetzel dieses titanischen Kampfes im Sektor von Y-Absolem. Erst kürzliche Berichte werfen einiges Licht in das Dunkel dieser geheimnisvollen Vorfälle.

Heutigem Wissensstand zufolge scheint es, daß die Ky-Al-Nargath die Entdecker des Heatonit waren, obwohl Prof. Abacus Heaton seine Existenz bereits einige Jahrhunderte zuvor theoretisch nachgewiesen hatte. Von ihm stammt denn auch der Name dieses exotischen Minerals. Tatsächlich waren es aber die Ky-Al-Nargath, die mit dem Abbau begannen und die Raffinerien erbauten, deren Betrieb nunmehr der Meister an sich gerissen hat.

Welches das treibende Interesse der Ky-Al-Nargath an diesem Mineral gewesen sein mag, kann man nur spekulieren, da sie selbst so urplötzlich vom bekannten Universum verschwanden, wie sie aufgetaucht waren. In Anbetracht der kriegerischen Natur der "Nargies" drängt sich allerdings die Vermutung auf, daß sie beabsichtigten, ihre Flotte mit Chrono-Phasern auszurüsten, um beschädigte Schiffe in ihren intakten Zustand zurückzuverwandeln. Diese Theorie wird im besondern von den Veteranen der Ky-Kriege mit Vehemenz vertreten.

RIJANER. Die Bewohner des zweiten Mondes von Rijar leiten ihren Namen von ihrem Mutterplaneten her, von dem sie vermutlich auch ursprünglich herkommen. Offenbar waren sie in einer vergangenen Epoche eine hochentwickelte Lebensform (Beta O – Klassifikation 4h), die zumindest in beschränktem Maße Raumfahrt betrieb. Inzwischen sind sie jedoch in einen primitiven stammesherrschaftlichen Urzustand verfallen – eine tragische Folge der kontinuierlichen schädlichen Nebeneffekte des Heatonit.

Die Rijaner sind friedliebende Humanoide von extremer Langlebigkeit. Feindliche Handlungen gegenüber dem Missionspersonal sind kaum zu befürchten. Allerdings kann auch mit keinerlei Hilfestellung gezeichnet werden. Der gänzliche Mangel an Aggressivität macht die Rijaner zu Sklaven des Meisters, so daß sie nach Möglichkeit seinem Willen Folge leisten. Unter gewissen Umständen kann ihnen Kooperation aufgezwungen werden, aber lediglich für streng begrenzte Aufgaben.

KONTROLLEURE

Die SS der Robotwelt.

Tödliche Kyber-Wachen der Ky-Al-Nargath, programmiert zur Überwachung aller im Bergwerk stattfindenden Aktivitäten. Sie kennen nur eine Reaktion auf Ungehorsam: Tod.

Bewaffnet mit einer Multiphasen-Sonde. Ihr Wirkungsspektrum umfaßt die schlimmsten Qualen und kann zum Tod durch "Nervenbrand" führen, wobei das gesamte Nervensystem Feuer fängt. Die Kontrolleure sind mit Sensorbanken ausgestattet, die jegliche Form von Ausstrahlung ermitteln, einschließlich psychische Energie.

Ihr Computersystem wird von Ergötzungsschaltkreisen durchzogen, welche ihre vorprogrammierte Boshaftigkeit noch verstärken. Wenn sie quälen und morden, kommt es zu einer Mikrostrom-Aufwallung in diesen Schaltkreisen, allerdings nur dann, wenn dies zur Aufbietung von zusätzlichen Kräften notwendig ist bzw. wenn die Sicherheit bedroht ist. Die Kontrolleure laufen auf einem metallnetz, von welchem sie Energie aus dem Reaktor beziehen.

KRYOSTAN-PFLANZEN

Eine durch experimentelle Genetik gezüchtete Pflanze, aus deren Früchten ein Extrakt gewonnen wird, das bei entsprechender Behandlung ein Superkühlmittel produziert. Dieses ist für das Bergwerk und die Produktionsstätten von ausschlaggebender Bedeutung. Es bewirkt eine Super-Leitfähigkeit in vielen wichtigen Stromkreisen und verringert auf diese Weise die Beanspruchung des zentralen Reaktors.

MADRAG.

Die vorherrschende einheimische Tiergattung auf dem 2. Mond von Rijar. Durch und durch bösartig. Verteidigt seine Eier mit einer

Heftigkeit, welche seine entfernten saurierartigen Verwandten vom Typ Tyrannosaurus Rex wie Kätzchen erscheinen läßt.

Madrags leben in vielen Bereichen der Bergwerke. Die Tatsache, daß sie Rijaner verschlingen, die in ihr Territorium eindringen, nimmt der Meister als ein kleines Übel zur Kenntnis, welches durch die zusätzliche Sicherheit, die ihre Anwesenheit garantiert, allemal wettgemacht wird.

Die Madrags sind vermutlich die Kreatur mit dem verheerendsten Biß im ganzen Universum. Die Nähe zum Heatonit hat eine Mutation bewirkt, wobei das Kalzium in Zähnen und Knochen zu Titan geworden ist.

Ihre Kieferknochen sind permanent aufgerissen. Dies wird durch enorme Muskeln bewerkstelligt, die über den Schädel und den Rücken hinunter verlaufen, als Gegenkraft zu den höchstelastischen Sehnen, welche die Kiefer verbinden. Beim Loslassen schnappen die Kieferknochen mit einer unbändigen Kraft zu, die Stangen von bis zu 20 cm Durchmesser aus Keramival-Vanadium durchschneidet.

Die Jungen werden durch die Nähe von geeigneten freißbaren Tieren zum Ausschlüpfen angeregt, obwohl dies vielleicht nicht ganz die richtige Beschreibung ist, da sie durch einen speziellen, in der zähen und dennoch sehr flexiblen Eierschale eingebauten Federungsmechanismus buchstäblich hinausgeschleudert werden.

Fressalien werden durch Infrarot-Sensoren in der Schnauze lokalisiert. Die Zähne gehen mit einer rasend schnellen Bewegung nach vorn und hacken in das Fleisch, einen Sekundenbruchteil vor dem Zuschneiden der Kiefer.

Leidenschaftlich gern fressen die Madrag die Früchte der Kryostan-Pflanze, mit denen sie auf Befehl des Meisters seit langem gefüttert werden. Bei ihnen bewirkt das Super-Kühlungsmittel eine Super-Leitfähigkeit in den Nervenfasern, was sie blitzschnell in ihren Reaktion macht und ihre Eignung als Wachhunde noch verstärkt.

DIE SPEICHERKAPSEL

Enthält die Baupläne des TIRU. Geschützt durch ein Vabblatt Berkofski Sicherheitsfeld und daher immun gegen jede Art von Schnüffelei. Selbst für ausgebildete Telepathen unzugänglich.

Diese Kapsel wurde den Time Lords durch einen Abtrünnigen – genannt "Der Meister" – entwendet.

Um jeglichen weiteren Mißbrauch zu verhindern, muß die Kapsel unbedingt wiederbeschafft werden.

SPLINX

Als dem persönlichen Abgeordneten der Time Lords ist es dem Doctor streng untersagt, Waffen irgendwelcher Art zu tragen. Dennoch muß er den zahlreichen Gefahren im Bergwerk des Schreckens nicht mit leeren Händen entgegentreten. Als Helfer in ganz verzwickten Situationen, und das ist kein Ausnahmezustand, steht ihm eine gewitzte kleine elektronische Gefährtin mit dem Namen Splinx zur Seite.

Obwohl im Aussehen von einem gewöhnlichen Erden-Moggie nicht zu unterscheiden, kann Splinx zur Ausführung einfacher Aufgaben programmiert werden. Zum Glück ignorieren die meisten Bewohner der Bergwerke des Schreckens die Splinx ganz einfach. Das gilt auch für die wilden Madrags. Die Splinx kann sich deshalb unbehelligt in dem riesigen Bergwerk und dem Produktions-Komplex bewegen und für den Doctor Dinge holen und herumtragen.

Ähnlich wie bei Tardis steckt im Innern der Splinx mehr als es von außen den Anschein macht. So kann sie z.B. Objekte, die größer als sie selbst sind, spurlos in ihrem Hyperspace Lademodul unterbringen. Allerdings, und dies muß betont werden, gilt dies nur für Objekte. Jeder Versuch, die Splinx beispielsweise zum Verschlucken eines Madrag zu überreden, ist zum Scheitern verurteilt. Was die Splinx mit sich herumträgt, ist durch eine ausgeklügelte Abschirmung so verborgen, daß die gesamte Batterie an Sensoren, die zur Standardausrüstung der Kontrolleure gehören, nichts ausrichten können.

Die Energieversorgung der Splinx stammt von Ulrick Neobium Energiezellen. Von Zeit zu Zeit müssen diese an einer Stromquelle neu aufgeladen werden.

Hier die Liste der sieben Anweisungen, die Splinx nach entsprech

ender Programme rung Befolgen kann:

- a. AUS. Splinx wird inaktiv und verbraucht keinen Stron.
- b. FUSS. Splinx läuft dem Doctor hinterher.
- c. AUFLESEN. Splinx liest ein Objekt in greifbarer Nähe auf.
- d. FALLENLASSEN. Splinx legt das Objekt nieder.
- e. AUFLADEN. Splinx lädt ihre Energiezellen an einer nahe gelegenen Stromquelle auf.
- f. GEHEN ZU. Es gibt mehrere Marken, die als Wegweiser verwendet werden können. Auf Anweisung geht Splinx zu der Marke mit der entsprechenden Nummer und erledigt dort nach Bedarf weitere Aufgaben.
- g. ZURÜCK. Splinx demüht sich, an die feite def Doctors zurückzukehren.

Vorprogrammieren der Splinx: Ein Beispiel

Der Doctor kann die Splinx anweisen, ein Objekt zu holen und es ihm zu bringen, selbst wenn dieses durch einen Lichtstrahl bewacht wird (Splinx ist auch für Photosensoren unsichtbar). Er wirft die Marke 1 über den Strahl hinaus, in die Nähe des gewünschten Objekts, und gibt Splinx dann diese Serie von Anweisungen:

- F1 (GEHEN ZU Marke 1)
B (Das dort befindliche Objekt hochheben)
G (Das Objekt zurückbringen)
D (Das Objekt fallen lassen)

Die so programmierte Splinx braucht dann nur aktiviert zu werden, um die gewünschten Aktionen der Reihe nach auszuführen.

Das ist ein ganz einfaches Beispiel, wie Splinx eingesetzt werden kann. Es empfiehlt sich, vor einem Ernstfall eine Anzahl Übungen durchzuführen.

NOTES DE BRIEFING À TOUT LE PERSONNEL INTERVENANT DANS LA MISSION DESIGNÉE DOCTEUR WHO ET LES MINES DE LA TERREUR

Le message suivant a été transmis par les Seigneurs du Temps au Docteur, à bord du TARDIS.

“LA NOUVELLE VIENT DE NOUS PARVENIR QU’UN PLAN VISANT À DOMINER L’UNIVERS AU MOYEN D’UN MODULE CHRONO-REPÉTITEUR INSTANTANÉ (TIRU), EN COURS DE CONSTRUCTION SUR LA 2E LUNE DE LA PLANÈTE RIJAR. UNE FORCE MALFAISANTE CONTRÔLE LA BASE MINIÈRE ET L’AFFINAGE D’UN MINÉRAI RARE, LA “HEATONITE”, UTILISÉE DANS LA CONSTRUCTION DU TIRU.

ARRÊTER L’EXTRACTION DE LA HEATONITE. REPRENDRE POSSESSION DE LA “CAPSULE DE MÉMOIRE” CONTENANT LES PLANS DU TIRU. METTRE LE TIRU HORS D’ÉTAT DE NUIRE.

CES INFORMATIONS ONT ÉTÉ PLACÉES DANS LA BIBLIOTHÈQUE INFORMATISÉE”.

Le Docteur est attendu à tout moment dans le complexe minier. Vos instructions sont de lui prêter toute assistance possible. Les dernières informations reçues suggèrent qu’il court peut-être un grand danger. Le succès de cette mission d’importance critique est peut-être maintenant entièrement entre vos mains. MISE À JOUR URGENTE.

LES TOUTS DERNIERS RENSEIGNEMENTS RECUS SUGGÈRENT QUE LE COMPLEXE MINIER DE RIJAN EST CONÇU AFIN D’ATTIRER LE DOCTEUR DANS LES GRIFFES DU MAÎTRE. IL EST ESTIMÉ QUE CE DERNIER ENVISAGE D’INCORPORER LE CERVEAU DU DOCTEUR EN TANT QUE COMPOSANT DANS LE TIRU MODIFIÉ. CECI LUI PERMETTRAIT DE CONTRÔLER L’AVENIR AUSSI BIEN QUE LE PASSÉ. EST-PEUT-ÊTRE CAPABLE DE RENDRE LE MAÎTRE LE TYRAN ABSOLU DE TOUT L’UNIVERS À JAMAIS.

L’IMMORTALITÉ GARANTIRAIT LA DESCENTE DANS UN ENFER ABSOLU. IL EST DE PLUS EN PLUS APPARENT QUE LE MAÎTRE EST AUX PRISES D’UN FANTASME PSYCHO-PARANOÏAQUE, REVIVANT L’ANCIEN MYTHE SOLAIRE DU “DIABLE” - L’INCARNATION AMATÉRIELLE, ÉTERNELLE DU CHAOS. IL EST D’IMPORTANCE CRITIQUE QUE TOUTE LA VIGILANCE POSSIBLE SOIT EXERCÉE PAR TOUTES LES PERSONNES INTERVENANT DANS LA MISSION. IL EST VITAL QUE LES PLANS DU TIRU SOIENT REPRIS. L’IMPORTANCE DE LA MISSION RIJAN NE SAURAIT ÊTRE SUFFISAMMENT SOULIGNÉE.

LES NOTES DE BRIEFING SUIVANTES DEVRONT ÊTRE SOIGNEUSEMENT

ETUDIÉES. ELLES DOIVENT TOUJOURS ÊTRE EN VOTRE POSSESSION. HEATONITE.

L’heatonite est un minéral métallique, organique et radioactif dont l’importance est vitale pour la construction du TIRU. Elle se caractérise, même dans son état naturel, par de puissantes propriétés de distorsion du temps. Son existence même le prouve, étant donné la forte radioactivité du minéral, la heatonite devrait être complètement désintégrée à l’heure actuelle.

On trouve l’heatonite dans des couches profondes de schistes argileux et d’argile, sous la croûte de lave de la 2ème lune de Rijar. Elle se présente en tant que colonnes hexagonales parfaites de 7,6 cm de long. L’heatonite absorbe la plupart des radiations, y compris la lumière. Elle est de teinte vert foncé, presque noir à l’œil et présente un léger chatoyement juste en dessous de la surface. Les atomes sont agencés en spirale continue, comme une bande de Möbius. Son action est semblable à celle d’un cyclotron, accélérant toutes les formes de radiations à une valeur dépassant la vitesse de la lumière, fléchissant ainsi le temps.

L’heatonite a une structure ultra complexe mais contient certainement de l’uranium, du zirconium, de la fluorine, ainsi que diverses structures ressemblant à des amino-acides. Bien qu’aucune analyse spectroscopique complète n’ait été exécutée, l’on soupçonne que les atomes sont transformés en isotopes radioactifs.

Les cristaux d’heatonite se déplacent dans les couches argileuses et s’agglutinent en groupes. L’on pense que ces groupes recherchent activement les molécules composantes et en particulier les molécules organiques. Le minéral a des effets presque hypnotique sur les Rijans dont la religion primitive est fondée sur le culte de l’âge. En raison du contact avec le minéral depuis de multiples générations, les Rijans bénéficient d’une grande longévité, mais au prix d’une dégénérescence presque totale.

Les larges groupes de cristaux sont capables d’émettre d’énormes impulsions d’énergie, qui sont presque certainement fatales à la plupart des êtres vivants. Les Rijans s’auto-sacrifient régulièrement à ces cristaux souverains, convaincus de faire ainsi partie de la déité.

En échange, le contact avec l’heatonite dans de telles concentrations a la réputation de faire bénéficier aux Rijans survivants d’une aptitude restreinte à prévoir l’avenir. Des témoignages ont été reçus par voie télépathique que le Maître a effectué des expériences avec des cerveaux de Rijans incorporés dans une version primitive du TIRU, afin de prévoir et de modifier les événements futurs. Il semble qu’une impulsion soudaine d’énergie dans l’une de ces expériences ait provoqué la “diffusion” par la victime, d’une force psychique suffisante pour traverser le blindage du laboratoire.

MODULE CHRONO-REPÉTITEUR INSTANTANÉ (TIRU)

Le TIRU a été mis au point par les Seigneurs du Temps afin de mieux régulariser la “chronosphère”. Le TIRU est en mesure d’enregistrer des moments particuliers dans le temps et de les répéter, après avoir fait l’objet de modifications et d’opérations d’édition. Le TIRU serait mis en œuvre pour réparer les “chrono-transitoires” se produisant dans tout l’univers. Ces transitoires sont pratiquement anodines lorsqu’elles se produisent seules. Toutefois, leurs combinaisons peuvent provoquer un “chrono gauchissement”. L’ordre serait de plus en plus menacé par ces chrono-transitoires plus l’univers s’éloigne du temps 0-1e moment du Big Bang.

Une structure cristalline réticulaire complexe, exécutée à partir de tiges de heatonite maintenue en place dans un champ de force est indispensable au fonctionnement du TIRU.

LE TIRU EST UNE MACHINE EXTREMEMENT DANGEREUSE ENTRE DES MAINS IMPORTUNES

Le temps lui-même serait menacé, même par un TIRU non modifié si le Maître en prenait le contrôle.

RIJAR. Rijar est une planète ténébreuse et stérile, éloignée du centre galactique d’une spirale géante isolée, Y-Absolém. Le soleil de Rijar est une planète naine rouge dont la taille n’est que de quelques

fois plus grande que celle de la planète Rijar. Rijar a suscité un intérêt passager lorsqu'elle a été en premier cataloguée par une sonde spatiale non habitée, en raison des anomalies inexplicables observées dans l'orbite de la deuxième lune de la planète.

Toutefois, la Confédération Panto-Planétaire fit alors L-objet d'une attaque massive de Ky-Al-Nargath. Sans raison, ou du moins c'est qu'il fut pensé alors, les combats les plus durs des premières phases de cette lutte titanesque eurent lieu dans le secteur de Y-Absolem. Les rapports récents de renseignements éclairent considérablement le mystère.

Il semble maintenant que les Ky-Al-Nargath aient été à l'origine de la découverte de la héatonite, bien que son existence ait été établie en théorie quelques siècles plus tôt par le Professeur Abacus Heaton ayant donné son nom à ce minerai des plus curieux. Ce fut en effet les Ky-Al-Nargath qui mirent au point les exploitations minières et l'installation de traitement actuellement contrôlées par le Maître.

L'intérêt qu'ils portaient au minerai ne peut que faire l'objet de conjectures, du fait que les Ky-Al-Nargath ont disparu de l'univers connu aussi soudainement qu'ils sont apparus, étant donné la nature guerrière des "Nargies" toutefois, il semble probable qu'ils envisageaient d'équiper leur flotte de guerre de chrono-phaseurs de sorte que leurs engins puissent revenir à leur état préalable aux combats. Cette idée est certainement largement accréditée auprès des anciens combattants des guerres des Ky en particulier.

RIJANS. Les habitants de la 2ème lune de Rijar sont ainsi nommés d'après la planète mère d'où l'on pense qu'ils sont originaires. De toute évidence, les Rijans étaient autrefois des êtres vivants évolués (classification Beta O-4h), capables d'effectuer des voyages restreints dans le temps. Les Rijans ont dégénéré à leur état tribal primitif par suite de la longue exposition aux effets nuisibles de la héatonite.

Les Rijans sont des humanoïdes non violents de petite taille et d'une grande longévité. Il est peu vraisemblable qu'ils viendront contrarier les opérations du personnel de la mission mais dans la même optique, on ne pourra pas s'attendre à une assistance quelconque de leur part. Leur absence totale d'agressivité signifie qu'ils sont totalement asservis au Maître et tenteront de respecter sa volonté chaque fois que possible. On pourra les obliger à coopérer, mais uniquement pour effectuer des tâches strictement restreintes.

CONTROLEURS

Les contrôleurs sont les SS du monde des robots.

Ils sont les gardiens cybernétiques mortels des Ky-Al-Nargath. Programmés afin de réguler toutes les activités dans l'exploitation minière. Leur seule réaction à la désobéissance est la mort.

Les contrôleurs sont armés d'une sonde multi-phase. Cette arme peut infliger d'immenses douleurs allant jusqu'à la mort par "brûlure des nerfs" - tout le système nerveux est instantanément brûlé. Ils sont équipés de groupes de détecteurs capables de détecter toutes les formes de radiations, y compris l'énergie psychique.

Les circuits hédoniques incorporés dans leurs systèmes informatisés renforcent leur nature vicieuse programmée. Les souffrances et la mort provoquées produisent une micro surtension électrique dans ces circuits, mais uniquement lorsque l'action est objectivement nécessaire pour obtenir des efforts supplémentaires ou pour neutraliser une menace à la sécurité.

Les contrôleurs se déplacent sur un réseau métallique duquel ils prélèvent l'énergie en provenance du réacteur.

Les secteurs importants sont gardés par le corps d'élite des SCCS (Brigade des contrôleurs supra-réfrigérés). Ils sont en permanence alimentés au moyen de réfrigérant cryostan, leur permettant de bénéficier de réactions ultra rapides et d'une grande vitesse d'intervention.

CRYOSTANS

Il s'agit d'une plante génétiquement élaborée, cultivée pour ses fruits. Les fruits produisent un extrait lequél, après avoir fait

l'objet d'un traitement adapté, permet d'obtenir un liquide en surfusion. La production des fruits de cryostan a une importance vitale pour l'exploitation du complexe minier et de fabrication car le liquide en surfusion est utilisé pour provoquer la supraconduction dans divers importants circuits électriques et les exigences électriques auprès du réacteur central sont ainsi réduites.

MADRAGUE

La madrague est l'espèce dominante d'origine sur la 2ème lune de Rijar. La madrague a une nature vicieuse et irresponsable. Elle défend ses oeufs avec une férocité telle que ses lointains ancêtres sauriens, tels que les tyrannosaures, peuvent être comparés à des chats.

Les madragues se trouvent dans de nombreux secteurs des exploitations minières. Le fait que les madragues mangent les Rijans s'aventurant sur leur territoire est perçu comme un faible tribut à verser par le Maître en raison de la sécurité renforcée grâce à leur présence.

Les madragues se caractérisent par la morsure probablement la plus destructrice de toutes les créatures du cosmos. Du fait de leur habitat à proximité de la héatonite, une mutation est intervenue et le calcium des dents a été remplacé par la héatonite, et des os par du titane.

Les mâchoires se maintiennent ouvertes en permanence grâce à d'énormes muscles partant de la partie supérieure du crâne et descendant vers l'arrière empêchant la force de fermeture au moyen de tendons ultra élastiques joignant ensemble les mâchoires. Ces mâchoires se ferment avec une force terrifiante, et sont capables de sectionner une barre de céramival-vanadium de 20 cm de diamètre.

Les jeunes quittent l'oeuf lorsqu'ils détectent la présence d'espèces comestibles adaptées. Ils sont projetés grâce à un mécanisme spécial incorporé dans la coquille ultra résistante et d'une grande souplesse.

Des détecteurs à infra-rouges situés dans le museau permettent de pointer vers la nourriture. Les dents sont projetées en avant de sorte qu'elles s'enfoncent dans la chair en une fraction de seconde avant la fermeture des mâchoires.

Les madragues sont très friandes des fruits des cryostans, et elles en sont depuis longtemps alimentées sur ordre du Maître. Les madragues utilisent le liquide en surfusion afin de rendre les fibres nerveuses supra-conductrices. Ce liquide leur permet d'avoir des réactions ultra rapides et les madragues sont ainsi des chiens de garde parfaits.

CAPSULE DE MEMOIRE

Cette capsule contient les plans du TIRU. Sa protection est assurée par un champ de sécurité de Vablatt Berkofski et est en conséquence totalement à l'abri des espions et même des télépathes entraînés.

La capsule a été dérobée aux Seigneurs du Temps par un renégat connu sous le nom de Maître.

Il est indispensable de reprendre possession de cette capsule afin d'empêcher toute autre utilisation abusive.

SPLINX

En tant qu'émissaire personnel des Seigneurs du Temps, il est absolument interdit au Docteur de porter des armes quelconques. On ne s'attend toutefois pas à ce qu'il soit confronté aux multiples dangers des Mines de la Terreur complètement sans défense. Pour lui prêter assistance lorsque les choses sont très difficiles, et elles le sont la plupart du temps, il dispose d'un ingénieux petit assistant électronique appelé Splinx.

Bien qu'il ressemble à n'importe quel chat terrestre Splinx peut être programmé afin d'effectuer des tâches simples. Par bonheur, la majorité des autres habitants des Mines de la Terreur, y compris les épouvantables madragues, ne font aucun cas de Splinx. Ce dernier peut donc se déplacer dans l'immense complexe minier et de fabrication, aller chercher et porter des objets pour le Docteur et ce sans éveiller l'attention.

Un peu comme le Tardis, les apparences sont trompeuses: l'intérieur de Splinx est différent de l'extérieur. Des objets de taille beaucoup plus grande que le Splinx disparaîtront sans laisser de

trace dans son module d'hyper chargement. Il y a lieu de faire remarquer toutefois que cette fonction ne s'applique qu'aux objets. Toute tentative visant à faire avaler une madrague par exemple, par Splinx sera sans résultat. Grâce à des blindage sophistiqués, les objets transportés par Splinx sont cachés des groupes de détecteurs en dotation standard sur les contrôleurs.

L'alimentation de Splinx est assurée par des cellules énergétiques d'Ulrick Neobium. Ces cellules doivent être ponctuellement rechargées à une prise électrique.

Voici la liste des sept instructions pouvant être programmées afin d'être suivies par Splinx.

- a. ARRÊTER. Splinx sera inactif afin d'économiser l'énergie.
- b. SUIVRE. Splinx suivra le Docteur.
- c. PRENDRE. Splinx prendra tout objet situé à sa portée.
- d. LÂCHER. Splinx posera l'objet à terre.
- e. RECHARGER. Si Splinx est à proximité d'une prise de recharge, il se raccordera aux bornes.
- f. GOTO. Il est prévu plusieurs repères pouvant être lancés ou lâchés pour poser des jalons en cours de route. Lorsqu'il le lui est demandé, Splinx ira au repère portant le numéro donné et effectuera toutes autres tâches selon les besoins.
- g. RETOUR. Splinx tentera de revenir auprès du Docteur.

Exemple de mise à l'épreuve de Splinx.

Le Docteur peut utiliser Splinx pour prendre un objet et le lui rapporter, même si cet objet est gardé par un faisceau lumineux, Splinx est aussi invisible aux photo-détecteurs. Il lance le repère 1 au-delà du faisceau afin d'atterrir à proximité de l'objet. Il donne alors ses instructions à Splinx.

- F1 (Repère Goto 1)
- B (Prendre un objet ici)
- G (Rapporter l'objet)
- D (Lâcher l'objet)

Une fois que Splinx a été programmé, il n'est nécessaire que de la mettre en fonction pour exécuter automatiquement la séquence.

Il s'agit-là d'un exemple très simple de la manière dont Splinx peut être employé. Il est recommandé, avant de confier à Splinx une tâche importante, de parfaitement se familiariser avec lui.

INSTRUCCIONES PARA TODO EL PERSONAL PARTICIPANTE EN LA MISIÓN DENOMINADA "DOCTOR WHO Y LAS MINAS DE TERROR".

Los Lores del Tiempo han transmitido el siguiente mensaje al Doctor a bordo del TARDIS.

"HEMOS RECIBIDO NOTICIAS DE UN PLAN PARA DOMINAR EL UNIVERSO CON AYUDA DE UNA UNIDAD DE REPRODUCCION DE INSTANTES DE TIEMPO (URIT) QUE ESTA SIENDO CONSTRUIDA EN LA 2ª LUNA DEL PLANETA RIJAR. UN ENTE MALIGNO HA ASUMIDO EL CONTROL DE LA MINA Y ESTA REFINANDO EL MINERAL RARO 'HEATONITA' QUE SE EMPLEA EN EL SISTEMA URIT.

DETENGAN LA EXTRACCION DE HEATONITA. RECUPEREN LA 'CAPSULA DE MEMORIA' QUE CONTIENE LOS PLANES DEL URIT. DESARMEN EL URIT.

INFORMACION DEPOSITADA EN LA MEMORIA DEL COMPUTADOR DE LA BIBLIOTECA."

El Doctor está a punto de llegar a la mina. Usted debe hacer todo lo posible para ayudarlo. La información más reciente sugiere que podrá correr grave peligro. El éxito de esta misión crítica depende ahora totalmente de usted.

ACTUALIZACION URGENTE

LA INFORMACION MAS RECIENTE SUGIERE QUE EL COMPLEJO EN LA LUNA DE RIJAR ES EL CEBO PARA QUE EL DOCTOR CAIGA EN LAS MANOS DEL MASTER. SE CREE QUE EL MASTER ESTA PLANEANDO INCORPORAR EL CEREBRO DEL DOCTOR COMO COMPONENTE DE UN SISTEMA URIT MODIFICADO. ESTO DARIA UN CONTROL EFICAZ DEL FUTURO ADEMÁS DEL PASADO, LO QUE PERMITIRIA QUE EL MASTER SE CONVIRTIERA EN EL TIRANO ABSOLUTO DEL UNIVERSO PARA TODA LA ETERNIDAD. LA INMORTALIDAD GARANTIZARIA LA DEGRADACION A LA MALDAD ABSOLUTA. CRECIENTE EVIDENCIA DE QUE EL MASTER ESTA AFECTADO POR UNA FANTASIA PSICO-PARANOICA DE VIVIR EL ANTIGUO MITO SOLAR DEL 'DEMONIO' - LA

ENCARNACION ETERNA E INCORPORA DEL CAOS. ES CRITICO QUE SE EJERZA LA MAXIMA VIGILANCIA POR TODOS LOS PARTICIPANTES. VITAL QUE SE RECUPEREN LOS PLANES PARA EL SISTEMA URIT. IMPOSIBLE EXAGERAR LA IMPORTANCIA DE LA MISIÓN A RIJAR.

DEBEN ESTUDIARSE ATENTAMENTE LAS SIGUIENTES NOTAS.

BAJO NINGUN CONCEPTO DEBEN PERDERSE.

HEATONITA

Mineral radiactivo/orgánico/metálico de importancia vital para la construcción del URIT. Incluso en su estado natural posee notables propiedades para deformar el tiempo. Su misma existencia lo demuestra, ya que dada la gran componente radiactiva del mineral debería ya haber decaído totalmente.

La Heatonita se encuentra en capas profundas de arcilla y esquisto bajo la corteza de lava en la 2ª Luna de Rijar. Tiene la forma de columnas exagonales perfectas de 7,6 cm de largo. Absorbe la mayor parte de la radiación, incluida la luz. Es de color verde oscuro, casi negro, con un ligero resplandor justo bajo la superficie. Los átomos están dispuestos en una espiral continua como una tira de Moebius. Actúa como un ciclotrón, acelerando todas las formas de radiación hasta sobrepasar la velocidad de la luz, curvando así el tiempo.

Estructura sumamente compleja, pero se sabe con certeza que contiene Uranio, Zirconio, Fluorina y varias estructuras similares a los aminoácidos. Si bien no se ha efectuado aún un análisis espectroscópico completo, se sospecha que todos los átomos se convierten en sus isótopos radiactivos.

Los Cristales de Heatonita atraviesan las capas de arcilla para agregar y formar grupos. Se cree que éstos buscan las moléculas componentes, particularmente las orgánicas. Ejerce un poder casi hipnótico sobre los rijarianos, cuya religión primitiva está basada en el culto de la edad. El contacto con el mineral durante muchas generaciones ha hecho que los rijarianos posean gran longevidad, pero a costa de una degeneración casi total.

Los grupos grandes de cristales tienen capacidad para emitir grandes impulsos de energía - casi con certeza fatales para la mayoría de los seres. Los rijarianos se sacrifican con regularidad a estos Cristales Soberanos en la creencia de que se convierten en parte de la deidad.

A cambio, el contacto con Heatonita en tales concentraciones se cree que da a los rijarianos supervivientes una capacidad limitada para ver el futuro. Se ha recibido telepáticamente evidencia de que el Master ha estado experimentando con cerebros rijarianos incorporados en la versión primitiva del URIT, para proyectar y modificar los acontecimientos futuros. Parece ser que un alto impulso repentino de energía en uno de estos experimentos causó que la víctima "emitiera" con la fuerza psíquica suficiente para atravesar el apantallado que circunda el laboratorio.

UNIDAD DE REPRODUCCION DE INSTANTES DE TIEMPO (URIT)

Diseñada por los Lores del Tiempo para aportar mayor orden a la "Cronosfera". La URIT tiene la capacidad de registrar instantes de tiempo y reproducirlos con modificaciones. Este sistema URIT se emplearía para reparar "resbalones de tiempo" que se producen en todo el universo. Estos no son perjudiciales cuando aparecen por si solos, pero al combinarse pueden causar un "Alabeo del Tiempo". Esto presentaría una creciente amenaza en el orden al irse alejando más el Universo del Instante O-el momento de la Gran Explosión.

Para el funcionamiento del sistema URIT se precisa una rejilla compleja de cristales construida con barras de Heatonita y retenida por un campo de fuerzas.

URIT ES UNA MAQUINA MUY PELIGROSA EN MANO DEL ENEMIGO

Estaría amenazado el tiempo mismo, incluso por una URIT sin modificaciones, si el Master lograra controlarla.

RIJAR

Un planeta oscuro y árido, muy alejado del centro galáctico de una espiral gigante aislada, Y-Absolem. El sol de Rijar es un Enano Rojo tan solo unas pocas veces mayor que el planeta mismo. Se suscitó un breve

interés en Rijar la primera vez que fue catalogado por una sonda robot lanzada al espacio profundo, debido a irregularidades inexplicables en la órbita de la segunda luna del planeta.

Pero la Confederación de Todos los Mundos se vio entonces atacada por los Ky-Al-Nargath. Sin razón aparente - o parecía así en aquel momento - el combate más fiero al comienzo de esta conflagración titánica tuvo lugar en el sector de Y-Absolem. Los informes más recientes esclarecen mucho este misterio.

Parece ser ahora que los Ky-Al-Nargath fueron los descubridores de la Heatonita, si bien su existencia fue establecida en teoría varios siglos antes por el Profesor Abacus Heaton, que dio su nombre a este mineral tan exótico. En realidad, fueron los Ky-Al-Nargath los que desarrollaron el laboreo de la mina y la maquinaria procesadora que está siendo ahora explotada por el Master.

Sólo puede conjeturarse el interés que tenían estos seres en el mineral, ya que los Ky-Al-Nargath desaparecieron del espacio conocido tan repentinamente como habían aparecido. Pero dada la naturaleza belicosa de los "Narguis", parece probable la idea de que estaban planeando equipar su flota de naves espaciales con cronofasadores, para permitir que las naves dañadas pudieran regresar al estado en que se encontraban antes del impacto. Esta es, ciertamente, la opinión general entre los veteranos de las Guerras Ky.

RIJARIANOS

Los habitantes de la 2ª Luna de Rijar, a los cuales se les ha dado el nombre del planeta de donde se cree que proceden. Evidentemente, fueron en el pasado una forma de vida avanzada (clasificación Beta 0-4h) con capacidad para viajes espaciales limitados. Han degenerado ahora al estado de una tribu primitiva por su larga exposición a los efectos nocivos de la Heatonita.

Los rijarianos son humanoides pequeños y pacíficos, de gran longevidad. Improbable que causen problemas al personal de esta misión. Pero tampoco se puede obtener ayuda de ellos. Su carencia total de agresión significa que están totalmente esclavizados por el Master y en lo posible siempre tratarán de cumplir con su voluntad. Puede obligárseles a cooperar, pero sólo en tareas estrictamente limitadas.

CONTROLADORES

El equivalente de las SS en el mundo de los robots.

Guardias cibernéticos letales de los Ky-Al-Nargath. Programados para controlar todas las actividades en la mina. Su única respuesta a la desobediencia es la muerte.

Armados con sondas multifásicas. Pueden causar entre dolor agudísimo y muerte por "quemazón de los nervios" - queda instantáneamente incinerado el sistema nervioso. Equipados con sistemas sensores con capacidad para detectar todas las formas de radiación, incluida la energía psíquica.

Unos circuitos de placer incorporados en sus sistemas computadores refuerzan su malignidad programada. Al causar sufrimiento y la muerte se produce en estos circuitos un pequeño aumento de energía, pero sólo cuando se precisa un mayor esfuerzo de los Controladores o para contrarrestar las amenazas a la seguridad.

Los Controladores se desplazan sobre una rejilla metálica, a través de la cual obtienen energía del reactor.

Las áreas clave están protegidas por la flor y nata del GCS (Grupo de Controladores Superenfriados). Estos reciben un suministro constante de refrigerante Cryostan para darles reacciones más rápidas y mayor velocidad.

PLANTAS DE CRYOSTAN

Una forma de plantas genéticamente desarrolladas que se cultivan por su fruto. Este produce un extracto que, debidamente procesado, resulta en un fluido superenfriador. La producción del fruto Cryostan es vital para las operaciones del complejo minero y fabril, ya que el fluido superenfriador se utiliza para inducir superconductividad en varios circuitos de energía importantes, reduciendo así la demanda del reactor central.

MADRAG

La especie original dominante en la 2ª Luna de Rijar. Malignos y estúpidos. Defienden los huevos con una ferocidad que hace que sus parientes distantes saurianos, tales como el Tyrannosaurus Rex, parezcan gatitos.

Los Madrag se encuentran en muchas partes de la mina. El que se coman a los rijarianos extraviados que se adentran en su territorio se considera por el Master como un pequeño precio a pagar por la seguridad adicional que aporta su presencia.

Poseen probablemente la mordedura más destructora de todos los animales del Universo. La mutación causada por vivir próximos a la Heatonita ha reemplazado el calcio de los dientes y huesos por titanio.

Las mandíbulas se mantienen continuamente abiertas por unos músculos enormes entre la parte superior del cráneo y el dorso, que actúan contra la fuerza de cierre de unos tendones sumamente elásticos que conectan las mandíbulas. Al soltarse, se cierran instantáneamente las mandíbulas con fuerza aterradora capaz de cercernar una barra de Vanadio-Ceramival de 20 cm de diámetro.

La cría sale del huevo al hallarse próxima a una especie que le sirva de alimento, lanzada por un mecanismo especial de resortes incorporado en la cáscara sumamente resistente pero flexible.

Los sensores infrarrojos en el morro les guían hacia la víctima. Los dientes están desviados hacia el frente para adentrarse en la carne una fracción de segundo antes de que se cierren las mandíbulas.

Los Madrag disfrutan apasionadamente de los frutos del Cryostan, con los cuales se les ha estado alimentando desde hace mucho por órdenes del Master. Utilizan el fluido superenfriador para establecer la superconducción en las fibras de los nervios. Esto les da unas reacciones relámpago y les convierte en perros guardianes perfectos.

CAPSULA DE MEMORIA

Contiene los planes para el sistema URIT. Protegida por un campo de seguridad Vablat Berkofski y por tanto totalmente inmune a los intrusos, aun cuando sean telépatas capacitados.

La cápsula fue robada de los Lores del Tiempo por un renegado llamado el Master.

Est vital recuperarla para impedir que continúe el abuso.

SPLINX

Como emisario personal de los Lores del Tiempo, el Doctor no está autorizado para llevar armas de ninguna clase. Pero no puede esperarse que se encare por sí solo con los muchos peligros de las Minas del Terror. Para ayudarlo cuando van mal las cosas - lo que ocurre la mayor parte del tiempo - tiene a su disposición un pequeño ayudante electrónico muy astuto llamado Splinx.

Si bien Splinx tiene el aspecto de un gato terrestre ordinario, puede programarse para realizar tareas sencillas. Por fortuna, la mayoría de los otros habitantes de las Minas del Terror - incluidos los malignos Madrag - simplemente ignoran a Splinx. Esto significa que puede trasladarse libremente de un sitio a otro del enorme complejo minero y fabril para ayudar al Doctor.

Como ocurre con el Tardis, el interior de Splinx es mucho mayor de lo que parece desde el exterior. Objetos mucho mayores que Splinx desaparecen sin trazas en su módulo de carga hiperespacial. No obstante, cabe subrayar que esto es solamente aplicable a objetos. Fracasaré toda tentativa de hacer que Splinx se trague un Madrag. Gracias a su apantallado sofisticado, todo lo que lleva Splinx permanece oculto para todos los sensores de los Controladores.

Splinx está energizado por pilas Ulrick-Neobio y precisa llevarse de vez en cuando a una toma de energía para recargar las pilas.

A continuación se enumeran las siete instrucciones que pueden programarse en Splinx:

- APAGAR. Splinx queda inactivo para conservar la energía.
- SEGUIR. Splinx sigue al Doctor.
- RECOGER. Splinx recoge un objeto a su alcance.
- DEJAR. Splinx deja caer el objeto.

- e. RECARGAR. Splinx se conecta a los terminales si está cerca de una toma de energía.
- f. VETE. Hay varios marcadores que pueden arrojarse o dejarse caer para marcar puntos en el camino. Al recibir esta instrucción, Splinx irá al marcador con el número especificado y ejecutará entonces las tareas adicionales requeridas.
- g. REGRESAR. Splinx tratará de regresar al Doctor.

Ejemplo de cómo utilizar Splinx

El Doctor puede servirse de Splinx para que recoja un objeto y lo traiga, aun cuando el objeto esté protegido por un haz de luz - Splinx es invisible a los fotosensores, etc. Para esto, el Doctor arroja el Marcador 1 más allá del haz de luz para dejarlo caer cerca del objeto que le interesa, dando entonces a Splinx las siguientes instrucciones:

- F1 (Vete a Marcador 1)
- B (Recoge allí el objeto)
- G (Regresa con el objeto)
- D (deja caer el objeto)

Una vez que Splinx haya sido programado, bastará con activarlo para que siga automáticamente la serie de instrucciones.

Este es un ejemplo muy sencillo de cómo utilizar Splinx. Se aconseja experimentar para familiarizarse con Splinx antes de utilizarlo en una tarea importante.

