



Document code C

***Document top secret sur les recherches
cetyn.***

Auteur :

***Lordrens Darmir – chef des chercheur
branche cetyn.***

Chapitre 1

Les technologies cetyn.

Annexe : 1.1 Technologie des trous de ver



Nos chercheurs crurent longtemps que cette technologie resterais du domaine de la plus pure fiction car la complexité de téléporter la matière du point A au point C sans passer par B, comme le fait l'hyperespace, est phénoménale. Voici un exemple de la complexité de la chose.

La procédure de l'hyperespace, simplifié à l'extrême, est la suivante :

Phase de départ / Parcours hyperespace / Phase d'arrivée

Cependant, les trous de ver artificiel se trouve à fonctionner un peu comme ceux ouvert dans les trous noirs, ce que les pilotes des horizons connaissent bien.

Phase de départ / phase d'arrivée

Il n'y a pas de chemin entre les deux et cette omission est la raison même de la complexité de la procédure.

Contrairement au vaisseau Horizon, bâti pour résister à l'attraction brute incomparable d'un trou noir, les vaisseaux Cetyn projettent des trous de vers artificiel directement sur la coque de leur vaisseau en sacrifiant une infime quantité de matière hyper-dense. Cette matière atteint l'état d'une micro-singularité qui suffit à l'apparition du trou de vers voulu. La technologie Cetyn y pousse la singularité qui agit à l'inverse de l'espace normal et provoque le gonflement de l'espace jusqu'au point où le vaisseau peut s'y infiltrer et traverser les amas à sa guise. Le temps total du phénomène se calcule en milli-seconde.

*Cette recherche on était fait sur les basse que les rebelle nous
avons fournie*

Note rebelle cetyn

Les plus grands vaisseaux Cetyn disposent d'un module hyper- spatial d'un genre unique. Il permet de créer des "trous de vers", de petits trous noirs très stables durant un

court laps de temps. Il vaut mieux avoir des vaisseaux rapides pour s'engouffrer dans le trou. La durée de

rechargement du module reste généralement lente et varie suivant non pas la distance parcourue mais suivant la taille de la flotte. Si le module n'est utilisé que pour faire voyager le vaisseaux qui le porte, il se recharge en un temps record. Cela offre des possibilités intéressantes pour les combats, mais nous ne comprenons pas pourquoi les terreurs de Cetyn ne profitent pas de cet avantage durant les batailles. Depuis plusieurs années nous nous entraînons à utiliser ce module pour retourner à Dareyn et tenter de capturer de petits porte-nefs.

Les modules hyper-spatiaux de Cetyn sont modérément gourmands : ils se contentent de tritium et de l'énergie solaire absorbé par la coque. Lorsque ces énergies se font rares et que la flotte vient de moissonner les villes d'une planète, c'est la population capturée qui sert alors de combustible. Cela n'a été observé qu'une seule fois lors de la fouille d'une flotte interceptée à l'époque où nous avions encore notre nation originelle. Depuis ce jour nous avons compris que Cetyn avait perdu toute morale.

Les chasseurs sont incapables de programmer ou traverser seul un trou de ver à cause de leur manque de solidité. Ils doivent êtres impérativement dans des porte-nefs.

Note du chef du projet: *Les celestus ou les lumières céleste sont en réalités des trous de ver stable. Suite a la réception de documents provenant du groupe de chercheurs inter-faction, nous avons appris que nos recherches avait été utiles pour découvrir la nature des celestus.*

Annexe :1 .2 Technologie énergétique



Notre technologie peut reproduire leurs générateurs solaires et au tritium sans problème mais ils sont particulièrement gourmands. Nos chercheurs croient pouvoir adapter la technologie des photopiles afin que le coût en tritium et en énergie solaire reviennent dans des normes conventionnelles. Le vrai problème reste que la troisième sorte d'énergie utilisée pour le fonctionnement des vaisseaux lourds. L'étude de cette source de puissance à mise à rude épreuve l'objectivité de l'équipe de recherche.

Sous le nom de code "Énergie V", cette façon de générer de la puissance est cruelle et totalement immorale, peu importe votre détachement scientifique. Leurs générateurs se nourrissent de sacrifice humain, ce qui fut testé sur une base... volontaires. A notre grande surprise ce générateur crée beaucoup plus d'énergie grâce au corps humain que nous le croyons possible.

Nos chercheurs savaient déjà que le corps humain contenait de l'énergie de par nos propres expériences ainsi qu'aux nombreuses recherches du grand Docteur Eyron, le créateur d'Ophelia qui prouva que l'énergie du corps pouvait être emmagasinée. Seulement, la technologie Cetyn est beaucoup plus basique, consommant l'énergie du corps sans même la stocker rendant le coût en vie humaine grandement élevé.

Annexe 1.3

Technologie bouclier

Cette technologie est nous est incompréhensible pour le moment. Ils fonctionnent à l'énergie solaire et dégagent un champ EM autour des vaisseaux mais nous n'avons pas encore saisi le procédé de transformation. Leur stabilité reste un mystère, ainsi que la technique utilisé afin de contenir l'énergie autour du vaisseau. Notre seul indice, pour le moment, aurait un lien avec l'étrange alliage dont vaisseau est construit mais nous sommes dans l'impossibilité de le confirmer pour le moment.

Annexe 1.4

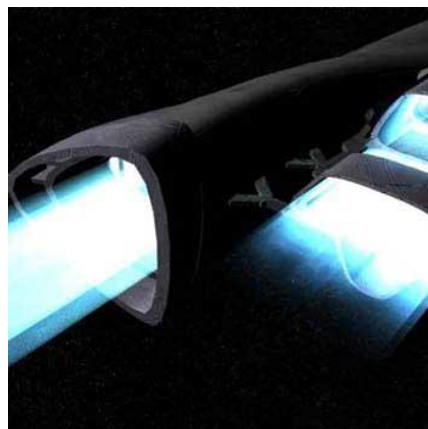
Armement



Les systèmes d'attaques et de défenses ont suivi la même évolution que notre propre armement conventionnel, ce qui est d'ailleurs surprenant. Cependant, ils utilisent le trio d'énergie tel que décrit en Annexe 1.2, aboutissant à des résultats supérieurs à ceux obtenus d'armement "purement" conventionnel.

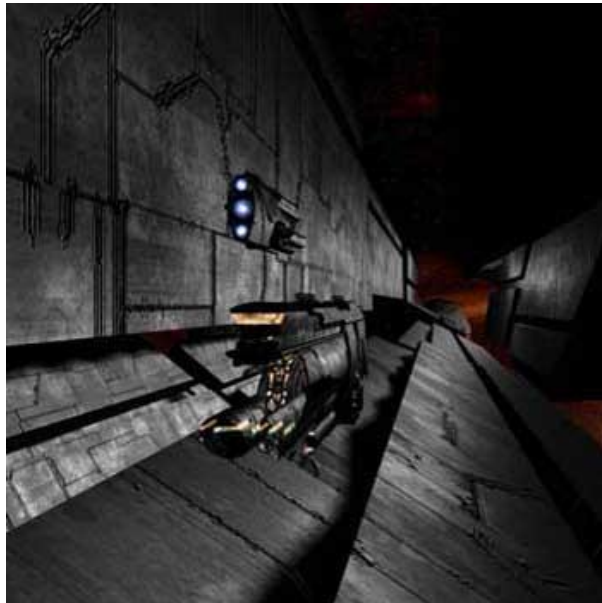
Annexe 1.5

Propulsion



La propulsion de leur vaisseau tient de la démesure technologique. Les moteurs fonctionnent purement en propulsion conventionnelle, mais atteignent la vitesse de nos vaisseaux en hyperpropulsion sans problème! Nous comprenons mieux leur consommation démesurée ainsi que le besoin d'un alliage spécial pour résister à une telle inertie.

Annexe 1.6 Structure du vaisseau



La structures extrêmes solide nous a donnée du file a retorde aussi solide même plus que la coque des vaisseaux horizon ou même les alliages des vaisseaux de la flotte de faction. Nous avons du détruire un de nos chasseur pour récupérai l'alliage pour évitait de faire un trou dans notre seul terreur. Suite au teste fait au laboratoire nous somme venus a la grand surprise des chercheur que seul une recherche sur la structure avancé aurai pus donné de telle résulta aucun super structure a été utilisais sur ses vaisseaux se qui est totalement fou. Si leur chercheur développerai se vaisseaux sous des nouveaux schéma pour qui sois moins gourment je veux même pas imaginer se qui serai capable de faire. Se qui donne la couleur bleu mauve qui reflète sur le vaisseaux sais leur bouclier combiner avec leur alliage.

Annexe 1.7
Programme de contrôle et de survie du vaisseau.



Quans les rebelles Cetyn nous ont remis leurs vaisseaux, ils nous ont donné la liste des codes de commande afin d'entièrement les contrôler.

Les ingénieurs durent développer de nouvelles puces de contrôle, sur les bases de celles des rebelles, afin de transmettent les ordres que nous lui donnions.

Désormais nous comprenons que ces puces sont originalement implantés dans les membres d'équipage, de plus leur activité radio-magnétique à haut débit tuent leur hôtes à petit feu. Quand un hôte descend sous le seuil acceptable de productivité, et de réception des signaux, il est recyclé selon les besoins décrits en Annexe 1.2 puis il se trouve remplacé comme n'importe quelle autre pièces du vaisseau. Ce stratagème devais assuré que leur vaisseaux ne puissent jamais être opéré par l'ennemis, puisqu'ils auraient normalement tué l'équipage pour s'en saisir. Il se trouve toutefois encore des zones d'habitation normales, probablement pour l'accueil de hauts dirigeants possédant encore leur libre arbitre.

Annexe 1.8

Soute a chasseur



Pour l'instant, nous classons les vaisseaux Cetyn comme porte-nef dû simplement au fait que chacun se trouve équipé de chasseurs.




À la suite de l'exploration des différents conduits et par l'examen des zones escamotable de la coque, nous pouvons maintenant

affirmer: leurs croiseurs sont tous équipé de lanceur de chasseurs d'une sophistication et d'une ingéniosité encore jamais croisé dans l'histoire de l'ingénierie spatiale. Le vaisseau de classe Terreur, par exemple, peut lancer des chasseurs le long de ses propres canon avant ou arrière et même en expulsé par le dessus et le dessous sans la moindre perte de portée ou de propulsion. L'implantation d'un tel système sur nos vaisseau est impossible vu notre utilisation d'une coque solide et immobile. Seul un nouveau modèle pourra en être équipé.

Chapitre 2

Les Information sur leurs vaisseaux.




Chasseurs :

Chasseur de Type 1	Chasseur de Type 2	Chasseur de Type 3
		
Structure : 664,700 Dégâts : 332,564 Type : Chasseur Cible : Bombardier	Structure : 664,700 Dégâts : 266,052 Type : Chasseur Cible : Chasseur	Structure : 1,329,400 Dégâts : 532,103 Type : Chasseur Cible : Croiseur
Cout de production des vaisseaux. Métal : 24K Tritume : 10K Zrc :	Cout de production des vaisseaux. Métal : 24K Tritume : 10K Zrc :	Cout de production des vaisseaux. Métal : 50K Tritume : 20K Zrc :
Consommation : Metal : 1,20 k/j Tritume : 600/j Zrc : 1/j	Consommation : Metal : 1,20 k/j Tritume : 600/j Zrc : 1/j	Consommation : Metal : 2,50 k/j Tritume : 1,25 k/j Zrc : 2/j
Vitesse 11,60 k Temps manoeuvre 80sec Fret 0 Capacité de Nefs 0	Vitesse 11,60 k Temps manoeuvre 80sec Fret 0 Capacité de Nefs 0	Vitesse 11,60 k Temps manoeuvre 80sec Fret 0 Capacité de Nefs 0

Note : On ne doit pas oublier que lors du le 1er tour de combat contre Cety, les vaisseaux équipés d'armement polyvalent ne fonctionnent pas en raison de leur conception particulière.



Note : Les chasseurs de Cetyn ont théoriquement la possibilité de rejoindre d'autres lieux par eux-même mais ils n'ont pas assez d'autonomie ou sont trop petit pour avoir un module hyper-spatial.

Porte-nefs (équivalent Croiseur) :

Porte-nefs de Type 1	Porte-nefs de Type 2	Porte-nefs de Type 3
		
Structure : 29,911,500 Dégâts : 7,482,701 Type : Porte-nefs Cible : Croiseur	Structure : 299,115,000 Dégâts : 166,282,249 Type : Porte-nefs Cible : Module	Structure : 1,661,750,000 Dégâts : 415,705,622 Type : Porte-nefs Cible : Croiseur
Coût de production des vaisseaux. Métal : Tritume : Zrc :	Coût de production des vaisseaux. Métal :84M Tritume :21M Zrc :	Coût de production des vaisseaux. Métal :472.47M Tritume :210M Zrc :
Consommation :	Consommation : Métal : 600,00 k/j Tritume : 300,00 k/j Zrc : 500/j	Consommation : Métal : 3,37 M/j Tritume : 1,68 M/j Zrc : 2,81 k/j
	Vitesse 34,80 k Temps manoeuvre 30sec Fret 5,00 k Capacité de Nefs 500	Vitesse 34,80 k Temps manoeuvre 110sec Fret 50,00 k Capacité de Nefs 5,00 k

Note : Les vaisseaux de Cetyn remplaçant les photopiles par les ressources sont 22,2 fois plus coûteux en ressources et 1,88 fois plus efficace que les nôtres. Il y a donc un décalage conséquent entre nos 2 technologies.

Méta Porte-nefs (équivalent Croiseur Amiral / Terreur) :

Méta Porte-nefs de Type 1	Méta Porte-nefs de Type 2
	
<p>Structure : 16,617,500,000 Dégâts : 498,846,746 Type : Porte-nefs Cible : Chasseurs</p>	<p>Structure : 249,262,500,000 Dégâts : 49,884,674,646 Type : Porte-nefs Cible : Croiseur</p>
<p>Cout de production des vaisseaux. Métal :12 G Tritume :7.6G Zrc :</p>	<p>Cout de production des vaisseaux. Métal :56G Tritume :28G Zrc :</p>
<p>Consommation Métal : 25,00 M/j Tritume : 12,50 M/j Zrc : 20,83 k/j</p>	<p>Consommation Métal : 400,00 M/j Tritume : 200,00 M/j Zrc : 333,33 k/j</p>
<p>Vitesse 35,40 k Temps manoeuvre 110sec Fret 500,00 k Capacité de Nefs 50,00 k</p>	<p>Vitesse 34,80 k Temps manoeuvre 110sec Fret 5,00 M Capacité de Nefs 500,00 k</p>

Méga-vaisseaux :

Vaisseau-Porte (Date document v3)-(A mètre à jour)	Vaisseaux-Zato
	
<p>Structure : 25.500.000.000.000 Dégâts : 3.661.200.000 Type : Module Cible : polyvalent</p>	<p>Structure : 531,760,000,000 Dégâts : 199,538,698,583 Type : Port-Nef Cible : Polyvalent</p>
<p>Cout de production des vaisseaux. Métal : Tritume : Zrc :</p>	<p>Cout de production des vaisseaux. Métal : Tritume : Zrc :</p>
<p>Cout de production des vaisseaux. Métal : Tritume : Zrc :</p>	<p>Cout de production des vaisseaux. Métal : Tritume : Zrc :</p>

Petit Note : Cetyn depuis ses attaque en Aelron et Varden ses flotte on gagne en structure et de dommage égale a 51.1% de puissance de feux et 38.1% de structure.

Petit note : Pour le zato cetyn, sais le seul vaisseau qui fonctionne à la photopile.

Autres informations sur les vaisseaux Cetyn : Les plus grands vaisseaux Cetyn disposent d'un module hyper- spatial d'un genre unique. Il permet de créer des "trous de vers", de petits trous noirs très stables durant un

court laps de temps. Il vaut mieux avoir des vaisseaux rapides pour s'engouffrer dans le trou. La durée de

rechargement du module reste généralement lente et varie suivant non pas la distance parcourue mais suivant la taille de la flotte. Si le module n'est utilisé que pour faire voyager le vaisseaux qui le porte, il se recharge en un temps record. Cela offre des possibilités intéressantes pour les combats, mais nous ne comprenons pas pourquoi les terreur de Cetyn ne profitent pas de cet avantage durant les batailles. Depuis plusieurs années nous nous entraînons à utiliser ce module pour retourner à Dareyn et tenter de capturer de petits porte-nefs.

Les modules hyper-spatiaux de Cetyn sont modérément gourmands : ils se contentent de tritium et de l'énergie solaire absorbé par la coque. Lorsque ces énergies se font rares et que la flotte vient de moissonner les villes d'une planète, c'est la population capturée qui sert alors de combustible. Cela n'a été observé qu'une seule fois lors de la fouille d'une flotte interceptée à l'époque où nous avions encore notre nation originelle. Depuis ce jour nous avons compris que Cetyn avait perdu toute morale.

Les chasseurs sont incapables de programmer ou traverser seul un trou de ver à cause de leur manque de solidité. Ils doivent êtres impérativement dans des porte-nefs.

Information historique

Source : Rebelle cetyn

Nous ne souhaitons pas vraiment discuter de l'histoire des Cetyns. Il y a longtemps ils ont été aimés et respectés et ont finalement finis par devenir une parodie de leur nation pourtant si proche de "l'Utopie". Nous sommes trop déçus de ce tournant de l'Histoire pour en parler vraiment, vous ne pouvez compter que sur nos prochaines générations pour que les documents concernés soient un jour traduits.

Les Cetyns, non seulement n'habitent pas uniquement Dareyn mais en plus cela ne serait pas leur amas d'origine. Pourtant nous jurions que leur amas-mère est le cadran 9, à moins que la super-puissance qui dominait autrefois

là-bas est été remplacée d'une manière ou une autre par les Cetyns...cela nous embrouille fortement. Mais qu'importe le lieu d'origine, la tête dirigeante n'est pas dans un lieu connu et d'autres cadrans ont déjà été dévorés.

Il y a quelques années, nos psychologues et quelques psychohistoriens Thelios (savants employant une science combinant l'histoire et les mathématiques), nous pensions avoir mis le doigt sur quelque chose à propos des Cetyns mais l'idée a été abandonnée à cause du manque de données et de l'intérêt d'une telle recherche dans le contexte actuel. Malgré tout les résultats pourraient être utiles pour un futur lointain.

Cetyn était autrefois un peuple respectable très en avance technologiquement et culturellement parlant sur les autres peuples de l'univers : cet empire ne se connaissait aucun rival. Avec le temps la bêtise et le retard des autres nations ont sapé peu à peu leur sagesse, ils ont donc fini par considérer leurs voisins comme des enfants, puis des animaux moyens, puis des insectes. A partir de là, ils auraient choisi d'asservir les êtres "inférieurs" pour assurer la pérennité de leur ethnie dans le temps.

Si cette théorie est vraie, il ne faut jamais laisser une super puissance seule sur son trône. Cela est comparable à votre amusant concept de "bien" et de "mal", l'un a besoin de l'autre pour être, mais si l'un des deux disparaît l'équilibre est rompu, et tout s'effondre.

clé de victoire ? : Il y a peut-être moyen de faire d'un de leur points forts, une faiblesse fatale. Leurs nuées d'esclaves sont très pratiques et serviables mais leur espérance de vie reste limitée. Nous savons que l'implant supprime la volonté mais elle supprime aussi la volonté de se reproduire. Les Cetyns ont donc impérativement besoin de moissonner une planète habitée régulièrement pour remplacer les esclaves trop vieux ou morts. Imaginez si nous parvenons à empêcher le moindre humain de partir vers les cadrans Cetyns? En 60 ans nous pourrions aller nous même dans leurs cadrans les achever à la cuillère. Même si Varden n'est sûrement pas le seul cadran en court de moisson, y faire échouer la moindre attaque des cetyn sera un coup très dur.

Chapitre 3

Objet reçu et découvert pendant la guerre contre cetyn.

Module Anti-Cetyn : (Neutralizer par cetyn)



Lors de la dernière grande bataille engagée par les Léanths contre Cetyn, la faction du Cercle Léanth a pu détecter une faille structurelle dans la technologie de blindage Cetyn et mettre au point un module exploitant cette faille. Ce module permet de multiplier par 10 les dommages infligés aux flottes de Cetyn.

Un seul vaisseau équipé de ce module permet d'élargir son champ d'action à toutes les flottes présentes en combat aux côtés du vaisseau équipé. Tant que le vaisseau équipé est intact, le bonus est valable.

Balise de passage Amaranth : (Pus d'actualité)



Lorsque l'Empire Amaranth à pris possession d'une Méta-Porte de Cetyn, il a mit au point cette balise permettant de la traverser. Mais attention, la porte d'arrivée est sous contrôle ennemi

Rapport d'exploration :



Alors que vos hommes remettent en route les machines des vaisseaux que vous avez capturés, vos explorateurs remarquent une chose : il n'y a aucun corps dans l'ancienne flotte Amaranth.

Au milieu des carcasses, vous retrouvez un vaisseau inconnu. A son bord, des humains modifiés, bardés d'implants cybernétiques enfoncés dans leur chair, le long de la colonne vertébrale jusqu'au crâne. Ils sont visiblement morts de fin, mais toujours à leur poste.

Vous prenez le contrôle du vaisseau : ses données de navigation sont presque entièrement effacées, à

l'exception de ses coordonnées de départ : quelque part dans le cadran Dareyn, frontalier d'Aelron et Varden, en bordure de la galaxie.



Chapitre 4



Information sur la faction



	Cadran d'origine : Inconnus
	ND :19
	Faction : Cetyn
	PM : 4.503.5
	Cadran positionner :Daryne
	Particularité(s) : Ses port-nef sont égaux à nos classes croiseurs et leurs chasseurs peuvent voler sans porte-nefs.

	Planait mère : Cetyn II
	Téchnocité :16K
	Méga Porte :4
	Gouvernement : Démocratie Sélectif
	Code de porte

Doctrine cetyn :

Nous sommes les descendants directs des Lanthaniens non altérés pour une évolution hasardeuse sur un monde quelconque. Les Déviants sont nos outils pour rebâtir la civilisation, la vraie civilisation.

Information stratégique : Leur civilisation utilise toujours la même technique pour prendre contrôle les cadrans. La suite sera séparée en plusieurs phases d'invasions.

1)Cetyn envoie des flottes pour tester les protections du cadran.

2)Cetyn lance de nombreuses attaques pour voir le temps de réaction des forces en présence.

3)Cetyn commence à capturer la population présente et à la convertir en arme vivante avant de renvoyer combattre leur propre peuple.

4)Cetyn fait arriver leurs bases d'invasions, les Méga-portes, pour appeler des renforts et commencer véritablement leur invasion.

5)S'il y a trop de résistances, Cetyn déploie leurs gros vaisseaux qui sont un équivalent de nos terreurs et vaisseaux amiraux.

6)La dernière phase d'invasion est l'arrivée de leurs vaisseaux de commandement qui leur permet d'asseoir leur domination sur les autres peuples ou pour venir en personne régler les problèmes que les flottes ne peuvent résoudre.

Position cetyn			
Nom de la planète	Position	TC	Porte
<i>Cetyn II</i>	4-503-5-0	16K	oui
<i>Erehyn</i>	4-503-5-1	4k	oui
?	3/142/2/10	4K	oui
<i>Deferen</i>	4-338-7-0	4K	oui
<i>Teraq</i>	4-404-11-0	4K	oui
<i>Onthithon</i>	7-125-8-1	4k	oui
<i>Ankhithio</i>	7-844-11-3	4K	oui
<i>Thaekae</i>	7-620-10	4k	oui
<i>Nymen</i>	5-755-5-0	4k	oui
<i>tinehri</i>	9.295.5.0	4k	oui
<i>lonahtah</i>	9.168.8.0	4k	oui
<i>Kaetik</i>	12.168.15.0	4k	oui
<i>Aekataet</i>	12-115-14-7	4k	oui
<i>kaetic</i>	12.168.15.0	4k	oui
<i>Lanrae-na</i>	8-187-11	4k	oui
?	8-472-4	?	?
?	10-996-5	?	?
<i>Grande porte</i>	2-151-3	?	-
<i>Grand porte</i>	4-503-3-0	256	-

Note des chercheurs sur l'histoire cetyn :

Nous avons longtemps cherché des indices afin d'identifier l'ancienne civilisation Cetyn.

Étrangement, toutes nos recherches, nous laissent penser que cetyn serait en réalité devenu comme ombre, une faction rebelle des Melhrens que les forces de Aelron ont combattus, utilisant les mêmes puces de contrôle.

Mais qui se cache derrière ces deux civilisations ? Elles ont toutes les deux évolués en peu de temps et utilisaient les mêmes puces de contrôle pour faire de leur peuple, des esclaves au service des dirigeants.

Toutes nos recherches nous laissent penser que c'est Ophelia qui serait caché dans tout ça ou quelqu'un qui a un lien direct ou indirect avec elle.

Nous avons supposé un lien avec les Lorkahnon, mais c'était trop peu probable en effet ils seraient revenus depuis longtemps afin de convertir la population.

Note fait par : *Lanarielle Dolanie Chef des Laboratoire de recherche Fédéral célesteiel*

*Se document a été crée par :
La Saint Empire de Celestia*

*Collaboration :
Académie Hiigara, Faction thelios
La coalition Daryne ,Touts les factions
Fanatiques dArnor, Melhrens*

Date de mise a jour

30 Stelahn(7) de l'an 16.205 TSU

15/05/2014

Le Saint Empire de Celestia

