Système Sykel

- Iodranis

Iodranis



1. Résumé

Iodranis est l’un des mondes majeurs habités du **Sykel**, le système solaire d’origine des Mortels. Planète glacée, dense et profondément travaillée par l’Éther, elle occupe une place essentielle dans l’histoire savante du système. C’est sur ses terres que furent formulées les **Cinq Lois de l’Éther**, que naquit la première **Solvoris**, et que se développèrent plusieurs des plus anciennes traditions d’étude, d’exploration et de transmission du savoir.
Son unique continent, **Kaldrë**, s’étire autour du pôle sud avant de remonter vers l’équateur en une spirale fractale bordée par l’**Océan de Varn**. Les marées de cet océan ne répondent à aucune lune, puisque Iodranis n’en possède pas. Elles suivent les pulsations d’Éther souterrain qui traversent la croûte et donnent au monde une activité profonde, régulière, parfois inquiétante.
Trois peuples natifs façonnent l’identité d’Iodranis : les **Valren**, installés dans les fjords du nord ; les **Oskarn**, bâtisseurs souterrains du **Massif de Norvask** ; et les **Nyssari**, gardiens des vallées chantantes d’**Heryss**. Leurs relations demeurent globalement paisibles, même si leurs visions du monde divergent. Iodranis est souvent citée comme l’un des exemples les plus stables de coexistence entre peuples du Sykel, sans que cette stabilité efface les tensions philosophiques, politiques ou savantes qui traversent ses sociétés.
Au-dessus de ses glaces, les **Voiles d’Aem** forment un réseau d’anneaux de poussière glacée. Ils reflètent la lumière blanche de l’étoile **Aem** en produisant des aurores géométriques, parfois interprétées comme des messages anciens. Entre ses ports minéraux, ses forges enfouies, ses

plaines de silice et ses archives éthériques, Iodranis demeure un monde de rigueur, de silence et de connaissance.

2. Fiche synthétique

Élément	Information
Nom	Iodranis
Système	Sykel
Étoile centrale	Aem
Type	Planète tellurique glacée à forte activité éthérique souterraine
Lunes	Aucune
Anneaux	Voiles d'Aem
Continent principal	Kaldrë
Océan majeur	Océan de Varn
Peuples natifs	Valren, Oskarn, Nyssari
Régions majeures	Fjords de Thalgrin, Monts de Serh, Massif de Norvask, Plaines d'Heryss
Cité historique majeure	Solvoris-la-Première
Lieu associé à Midas et Magus	Niemründ
Statut actuel	Monde majeur habité du Sykel, berceau savant du système Sykel
Épisode notable de Dra'Voïna	Les Années Sans Routes

3. Géographie générale

Iodranis est une planète de glace, de roche dense et de structures naturelles étonnamment régulières. Sa géographie donne souvent l'impression d'avoir été sculptée selon une logique froide, presque volontaire. Les chaînes, les fractures et les masses continentales présentent des symétries partielles que les savants ont longtemps rapprochées des phénomènes d'Éther souterrain.
Le continent unique de la planète, **Kaldrë**, s'enroule autour du pôle sud puis remonte vers l'équateur selon une forme de spirale fractale. Cette disposition rend les cartes d'Iodranis immédiatement reconnaissables. Les voies terrestres y sont rarement simples : les reliefs, les glaces mouvantes, les fractures profondes et les marées éthériques imposent des itinéraires contrôlés.
L'**Océan de Varn** borde une grande partie de Kaldrë. Sa moitié nord demeure prise dans les banquises, tandis que ses zones australes alternent entre eaux libres, plaques mouvantes et

détroits instables. Ses marées ne suivent pas un cycle lunaire. Elles montent, reculent ou se brisent selon les pulsations profondes de la croûte, parfois avec une précision qui laisse supposer des mécanismes encore incompris.
Le sol d'Iodranis paraît rarement tout à fait immobile. Les habitants parlent de grondements lointains, de lignes de chaleur sous la glace, de crevasses qui se rouvrent après plusieurs siècles et de bancs de givre capables de modifier lentement leur forme. Cette activité n'empêche pas la vie quotidienne, mais elle impose une culture de l'observation, de la prudence et de l'adaptation.

4. Climat et phénomènes éthériques

Le climat d'Iodranis est rude, avec de fortes variations selon les régions. Les côtes du nord subissent des **tempêtes de sel et de glace**, capables de déchirer les coques mal préparées et d'aveugler les voyageurs pendant plusieurs heures. Les **Monts de Serh** connaissent des neiges lourdes, presque minérales, qui peuvent ensevelir des stations avancées en une seule nuit. Les **plaines d'Heryss** présentent un froid plus sec, traversé par des vents sonores qui sculptent la silice en arches naturelles.
La planète ne possède aucune lune. Son ciel reste pourtant l'un des plus célèbres du Sykel grâce aux **Voiles d'Aem**, anneaux de poussière glacée et de fragments cristallins. Ces voiles captent la lumière blanche d'**Aem** et la renvoient sous forme d'aurores codées. Les motifs les plus réguliers sont observés depuis des siècles par les astronomes, les éthériciens et les traditions locales.
Les explications varient. Certains savants y voient des reflets provoqués par des charges éthériques variables. D'autres évoquent un système naturel d'inscription lumineuse, sans parvenir à en démontrer l'origine. Les traditions populaires parlent parfois de messages ancestraux, de fragments de mémoire ou d'avertissements adressés aux peuples d'Iodranis.
Les **pulsations souterraines** constituent l'autre grand phénomène de la planète. Elles influencent les marées de Varn, certaines fractures de Kaldrë, plusieurs ressources minérales et des régions entières de résonance. Elles sont mesurées, exploitées et intégrées aux infrastructures locales, sans que leur origine profonde fasse l'objet d'un consensus total.

5. Kaldrë et l'Océan de Varn

Kaldrë concentre presque toute la vie terrestre connue d'Iodranis. Les grandes régions habitées y forment un ensemble discontinu de ports, de dômes enfouis, de vallées chantantes, de stations savantes, de routes thermiques et de passages surveillés. Les distances y sont trompeuses : deux lieux proches sur une carte peuvent demander des jours de trajet si les glaces, les marées ou les fractures rendent les chemins instables.
Les routes ordinaires existent surtout autour des cités anciennes et des zones de passage entretenues. Ailleurs, les voyageurs utilisent des **routes thermiques**, des tunnels stabilisés, des convois spécialisés ou des portails d'Éther rotatif. Les autorités locales surveillent ces axes avec attention, car une mauvaise lecture des pulsations peut transformer un trajet banal en expédition mortelle.
L'**Océan de Varn** occupe une place centrale dans l'imaginaire iodranien. Il nourrit les ports, sépare les régions, produit des ressources et impose une forme particulière de respect. Les tempêtes projettent parfois du sel cristallin sur plusieurs kilomètres à l'intérieur des terres. Ce **sel**

de Varn, chargé par les flux souterrains, sert à la conservation, aux encres minérales, aux sceaux de protection et à certains procédés de stabilisation.
Les navigateurs locaux apprennent très tôt à reconnaître les silences précédant les grandes marées. Sur Iodranis, le danger arrive souvent avant le bruit.

6. Les fjords de Thalgrin et les Monts de Serh

Au nord de Kaldrë, les **fjords de Thalgrin** percent les banquises de lumière. Ils forment l'un des grands territoires valren, composé de baies minérales, de détroits stables, de ports anciens et de cités sobres bâties dans le givre. Les architectures locales mêlent pierre noire, glace renforcée, céramique runique et inscriptions éthériques.
Les embarcations de **céramique runique** restent l'un des symboles les plus connus de Thalgrin. Elles permettent d'affronter les tempêtes de sel et de glace, tout en conservant une stabilité remarquable face aux variations de l'Océan de Varn. Leur fabrication relève autant de l'artisanat que de la science éthérique.
Les **Monts de Serh** s'élèvent plus loin, chaîne de pics noirs noyés dans des neiges lourdes. Ils abritent des **herbes éthériques** rares, des créatures solitaires et des stations avancées installées près de fractures profondes. Les expéditions dans les Serh attirent chasseurs, botanistes, éthériciens, cartographes et voyageurs en quête d'épreuves.
Les Valren accordent une grande importance à cette région. Les Serh rappellent que le savoir iodranien n'est jamais né dans le confort. Comprendre la planète exigeait d'abord d'apprendre à ne pas mourir sur ses routes.

7. Le Massif de Norvask

À l'est de Kaldrë se dresse le **Massif de Norvask**, formation géologique en anneau inversé traversée de crevasses verticales appelées **voies-puits**. Les **Oskarn** y ont bâti d'immenses dômes enterrés, reliés à la surface par des tours actives, des conduits de ventilation, des plateformes d'observation et des infrastructures de transit.
Norvask est souvent décrit comme un monde sous le monde. La surface demeure froide, sombre et coupée par les vents, tandis que les profondeurs vibrent d'une chaleur permanente. Les cités oskarn résonnent du grondement des **forges d'inertium**, alimentées par la pression du manteau et les conduits d'Éther souterrain.
L'air y est dense, métallique, chargé de vapeurs synthétiques et d'odeurs de roche chauffée. Les visiteurs peu habitués parlent d'une impression d'étouffement, non par manque d'air, mais par excès de structure. Chaque paroi, chaque plateforme, chaque pont de maintenance semble répondre à une fonction précise.
L'**inertium** extrait ou travaillé dans la région compte parmi les ressources les plus importantes d'Iodranis. Il sert aux structures soumises à de fortes contraintes, aux ouvrages capables d'encaisser des perturbations éthériques, aux machines de pression et à plusieurs technologies oskarn de grande ampleur.

8. Les plaines d’Heryss

Plus au sud s’étendent les **plaines d’Heryss**, vastes étendues de silice parcourues par des arches naturelles. Le vent y a creusé des formes musicales, capables d’amplifier, de déformer ou de conserver certains sons. Les voyageurs y avancent souvent avec prudence, car une parole trop forte peut se répercuter plus longtemps que prévu.
Les **Nyssari** vivent dans les vallées chantantes d’Heryss, près des **Cercles de Résonance**. Ces constructions cristallines filtrent l’Éther et guident les courants sonores de la région. Certaines vallées sont ouvertes aux visiteurs, sous réserve de respecter les règles locales. D’autres demeurent protégées, car leur équilibre vibratoire peut être perturbé par des émotions collectives trop violentes.
Les **coraux gélifiés** ponctuent plusieurs secteurs d’Heryss. Ils sécrètent des substances aux propriétés curatives et émotionnelles remarquables. Leur exploitation est strictement encadrée par les Nyssari, qui privilégient la récolte lente et les prélèvements réversibles.
La **silice chantante** et les **cristaux de résonance** d’Heryss sont utilisés dans les instruments sonores, les architectures de communication naturelle, les filtres éthériques et certains dispositifs de soin. Leur valeur dépend moins de leur rareté brute que de leur justesse vibratoire.

9. Peuples natifs

Iodranis repose sur trois peuples natifs majeurs : les **Valren**, les **Oskarn** et les **Nyssari**. Tous sont profondément enracinés sur la planète, même si leurs descendants se sont depuis longtemps étendus vers d’autres mondes.
Les **Valren** dominent la mémoire historique d’Iodranis par leur rôle dans les premières explorations, la fondation de **Solvoris** et la formalisation du savoir éthérique. Leur culture associe survie, débat, transmission et protection collective. Les cités valren des fjords restent réputées pour leurs forums publics, leurs archives ouvertes et leurs institutions de justice.
Les **Oskarn** incarnent la maîtrise technique de la planète. Installés dans le **Massif de Norvask**, ils ont joué un rôle déterminant dans l’essor des moyens de locomotion, la cartographie stellaire et les grandes infrastructures de transit. Leur société valorise l’intellect, la structure, l’efficience et la résolution méthodique des problèmes.
Les **Nyssari** occupent les vallées chantantes d’**Heryss**. Leur civilisation repose sur l’écoute, la résonance, le soin et l’équilibre entre les êtres et le monde. Leurs connaissances médicales, diplomatiques et vibratoires sont respectées, même par ceux qui suivent rarement tous leurs avertissements.
Les relations entre ces peuples demeurent stables. Les désaccords existent, surtout entre l’optimisation oskarn, la prudence harmonique nyssari et l’ambition savante valren. Ces tensions prennent rarement la forme de conflits ouverts. Elles s’expriment plutôt dans les conseils, les projets de recherche, les usages des ressources et les débats autour des limites à ne pas franchir.

10. Ressources connues

Iodranis possède de nombreuses ressources liées à sa géologie, à ses glaces, à son activité éthérique et aux traditions techniques de ses peuples.
L'**inertium** est associé au **Massif de Norvask** et aux forges oskarn. Dense, stable et difficile à travailler, il sert aux structures soumises à de fortes contraintes, aux machines de pression, aux infrastructures profondes et à certains ouvrages résistants aux perturbations éthériques.
La **céramique runique** est surtout liée aux traditions valren des fjords. On l'utilise pour les embarcations, les plaques d'inscription, les supports d'archives, les outils de navigation et certains éléments d'architecture exposés aux tempêtes de sel.
La **glace éthérique** se forme lorsque l'eau, la pression et les flux souterrains se stabilisent sur de longues périodes. Elle sert à conserver, sceller, inscrire ou transmettre certaines mémoires. Les **Trônes de Glace** des Kalan'Teyr valren en constituent l'usage symbolique le plus connu.
Les **herbes éthériques des Monts de Serh** sont recherchées pour la médecine, l'alchimie, la survie en milieu extrême et la stabilisation de flux instables. Leur récolte exige une bonne connaissance du terrain et des créatures qui occupent les hauteurs.
Les **coraux gélifiés d'Heryss** possèdent des propriétés curatives et émotionnelles. Ils sont protégés par les Nyssari, qui considèrent leur exploitation excessive comme une atteinte directe à l'équilibre des vallées.
La **silice chantante** et les **cristaux de résonance** servent aux instruments de communication, aux architectures sonores, aux filtres éthériques et à certains soins vibratoires.
Le **sel de Varn**, déposé ou projeté par les tempêtes de l'océan, est utilisé dans la conservation, les encres minérales, les sceaux de stabilisation et plusieurs pratiques artisanales.
Les **poussières des Voiles d'Aem** sont plus rares. Ces fragments glacés tombés des anneaux possèdent des propriétés encore discutées. Les usages avérés restent limités, mais leur valeur symbolique et savante demeure élevée.

11. Midas, Magus et les Cinq Lois

Midas et **Magus** naquirent à **Niemründ**, dans le nord valren d'Iodranis. Leurs premiers travaux furent menés sur la planète, avant la fondation de la Haute Académie de Solvoris. Leur importance dépasse très largement l'histoire locale, mais Iodranis conserve leur mémoire comme l'un des fondements de son identité savante.
C'est sur Iodranis que furent formulées les **Cinq Lois de l'Éther**. Cet événement transforma la manipulation de l'Éther en discipline transmissible, capable d'être étudiée, enseignée, comparée et encadrée. Avant cette formalisation, les pratiques éthériques existaient déjà, mais demeuraient plus dispersées, intuitives ou instables.
La planète porte encore de nombreux symboles associés aux deux jumelles. On en trouve dans les lieux d'étude, les anciens ports valren, les quartiers savants de Solvoris-la-Première et plusieurs institutions liées à l'histoire de l'Éther. Ces marques relèvent davantage de la mémoire historique que d'un culte planétaire.

12. Solvoris-la-Première

La Haute Académie de **Solvoris** fut fondée en 253 sur Iodranis. Le site originel, désormais appelé **Solvoris-la-Première**, se développa dans un environnement glacial, minéral et fortement marqué

par l’Éther. Les premiers cercles d’étude, les premières archives majeures et les premiers dispositifs de passage y furent établis.
Avec le temps, Solvoris dépassa son site initial pour devenir une institution beaucoup plus vaste. Pourtant, **Solvoris-la-Première** conserva son importance. La ville actuelle s’est développée autour de la tour historique, avec des quartiers savants, des archives publiques, des mémoriaux, des institutions locales et des infrastructures d’accueil.
Les visiteurs viennent y chercher l’origine visible d’une institution devenue presque impossible à résumer par un seul lieu. L’accès aux espaces ordinaires reste possible, mais les zones sensibles, les archives profondes et certains passages liés à l’Académie demeurent contrôlés par des protocoles stricts.

13. Les Années Sans Routes

Entre 2375 et 2399, durant **Dra’Voïna**, Iodranis fut frappée par une crise de rupture éthérique attribuée à l’**Exarque VI**, surnommé le **Dévoreur de Routes** ou le **Fléau des Convois**. Cette période est connue sous le nom des **Années Sans Routes**.
Les témoignages décrivent une planète brutalement privée d’une partie de ses liens internes. Les routes thermiques devenaient inutilisables, les portails d’Éther rotatif dysfonctionnaient, les communications se brouillaient et les convois disparaissaient dans des zones pourtant cartographiées. Certaines défenses perdaient leur fiabilité sans subir d’attaque directe.
L’effet le plus troublant concernait l’Éther lui-même. Dans plusieurs régions, il semblait ramené à une matière froide, incapable d’assurer ses fonctions de passage, de modulation ou de liaison. Pour les Valren, cette crise attaqua la transmission et la protection collective. Pour les Oskarn, elle révéla qu’une infrastructure parfaite pouvait devenir impuissante si les principes qui la soutiennent cessent de répondre. Pour les Nyssari, elle laissa le souvenir d’une planète désaccordée.
Les Années Sans Routes restent l’une des grandes blessures historiques d’Iodranis. Certaines anomalies isolées persistent encore dans les régions les plus touchées.

14. Iodranis aujourd’hui

En 4170, **Iodranis** demeure un monde très habité, stable et prospère. Les **Valren**, les **Oskarn** et les **Nyssari** restent majoritaires dans leurs régions historiques, même si leurs peuples se sont largement étendus au-delà de la planète. Des communautés venues d’autres mondes vivent également sur Iodranis, surtout dans les ports, les quartiers savants, les zones marchandes et les environs de Solvoris-la-Première.
L’accès à la planète est ouvert, avec des contrôles aux **astroports**. Les douanes vérifient cargaisons, autorisations, risques biologiques, objets éthériques sensibles et motifs de séjour. Les contrôles varient selon les régions : les ports valren insistent sur la clarté des intentions, les installations oskarn sur la conformité technique, et les zones nyssari sur le respect des équilibres locaux.
Le tourisme existe, surtout autour des **Voiles d’Aem**, des fjords de Thalgrin, de Solvoris-la-Première et de certaines vallées d’Heryss. Les pèlerinages savants sont fréquents. Iodranis attire ceux qui veulent comprendre l’origine de la pensée éthérique structurée, contempler les grands phénomènes du Sykel ou marcher dans les lieux où les Mortels commencèrent à ordonner leur

rapport à l’univers.

15. Lieux notables

Solvoris-la-Première est le site historique le plus célèbre d’Iodranis. Ville prospère, mémoire de la première Académie et centre d’accueil savant, elle s’est développée autour de l’ancienne tour et du premier noyau académique.
Niemründ est connue comme le lieu de naissance de Midas et Magus. La cité occupe une place particulière dans la mémoire valren, même si son rayonnement demeure plus discret que celui de Solvoris-la-Première.
Les **fjords de Thalgrin** forment l’un des grands paysages identitaires de la planète. On y trouve ports minéraux, détroits glacés, embarcations de céramique runique, archives valren et forums publics.
Les **Monts de Serh** attirent chasseurs, herboristes, chercheurs et voyageurs en quête de silence. Les expéditions y demandent préparation, équipement et connaissance des marées éthériques locales.
Le **Massif de Norvask** abrite les plus grandes cités souterraines oskarn d’Iodranis. Ses forges d’inertium, ses voies-puits et ses dômes enterrés comptent parmi les œuvres techniques majeures de la planète.
Les **plaines d’Heryss** sont célèbres pour leurs arches sonores, leurs Cercles de Résonance et leurs coraux gélifiés. Les vallées les plus sensibles restent protégées par les Nyssari.
L’**Océan de Varn** demeure un lieu de navigation difficile, d’exploitation précieuse et de mystère éthérique. Ses marées sont étudiées depuis des millénaires.

16. Points contestés et zones d’ombre

Nature des Voiles d’Aem
Les Voiles d’Aem sont officiellement décrits comme des anneaux de poussière glacée et de fragments cristallins. Les motifs lumineux qu’ils produisent restent discutés. Reflets complexes, phénomènes éthériques, mémoire cosmique ou messages anciens : les interprétations varient selon les traditions.
Origine des pulsations souterraines
Les pulsations qui agitent la croûte d’Iodranis sont mesurées et utilisées, mais leur source exacte reste débattue. Les théories géologiques dominent les travaux savants, tandis que plusieurs traditions locales évoquent une mémoire profonde de la planète.
Glace éthérique ancienne
Les usages mémoriels de la glace éthérique sont attestés. Certaines traditions affirment cependant que des glaces très anciennes conserveraient des traces antérieures aux peuples natifs. Les académies restent prudentes sur ce point.
Anomalies des Années Sans Routes
Les sources contemporaines considèrent l’influence de l’Exarque VI comme révolue. Quelques régions marquées par les Années Sans Routes présentent encore des comportements instables : chemins qui refusent d’être cartographiés, relais silencieux, zones où l’Éther perd temporairement ses propriétés de passage.

Rôle exact de certaines vallées d’Heryss

Les Nyssari conservent plusieurs espaces interdits ou difficiles d’accès dans les plaines d’Heryss. Les raisons officielles parlent de protection vibratoire et d’équilibre local. Les rumeurs évoquent parfois des archives sonores, des avertissements anciens ou des phénomènes trop sensibles pour être exposés aux voyageurs.

