



Histoire des Jeunes Royaumes

« Vint un temps où de grandes transformations se produisirent sur la Terre et dans le ciel, où le destin des Hommes et des Dieux fut forgé sur l'enclume de la Fatalité, où des guerres monstrueuses furent déclenchées et des exploits fabuleux annoncés. Et en ce temps qu'on appela l'Ère des Jeunes Royaumes, des héros se dressèrent. Le plus grand de ces héros était un aventurier au destin funeste, porteur d'une lame runique chantante qu'il haïssait. »

— Stormbringer

DE L'AUBE DES TEMPS À L'ÈRE DES JEUNES ROYAUMES

Quand naquirent les Jeunes Royaumes, d'innombrables cycles avaient déjà endeuillé les différents mondes, bien que peu de traces soient restées de ces ères à la gloire oubliée. Ce que les érudits de Melniboné savent avec certitude, et apprissent aux autres peuples comme une vérité absolue, c'est que le monde et la vie furent créés par les Seigneurs du Chaos.

La première forme de vie intelligente fut le Peuple Maudit, une race disparue qui conçut pour le monde l'environnant une haine si forte qu'elle provoqua sa propre extinction.

Plus de dix millénaires s'étaient écoulés lorsque le monde changea, subissant les stigmates consécutifs à l'autodestruction du Peuple Maudit. Plusieurs races non-humaines lui succédèrent et s'imposèrent dans un monde neuf issu de ses cendres. Parmi elles figuraient les Anciens, qui vénéraient les Seigneurs de la Loi et dont le souvenir a disparu depuis bien longtemps. Cette époque vit aussi apparaître le peuple ailé des Myyrrhn, descendants civilisés des clakars simiesques, tandis que dans le Pays du Silence, de lointains cousins des Myyrrhn croissaient et se multipliaient, autre race étrange et inhumaine au funeste destin.

La terre ne devait pourtant pas encore connaître le repos. Ces conflits consumés, le monde peina à se reconstruire et ne le fit que pour être de nouveau balayé par la fureur de puissances



supérieures. Les Seigneurs Élémentaires, Grome, Straasha, Lassa et Kakatal, entrèrent en guerre, luttant pour la domination et le pouvoir sur ce plan. Par leur violence démesurée, ces affrontements remodelèrent le monde, changeant la face et l'emplacement des continents jusqu'à leur donner leurs places actuelles. Les phénomènes géographiques les plus impressionnantes des Jeunes Royaumes, comme les Piliers Déchiquetés ou les Rochers Rugissants, sont le fruit de cette lutte entre entités surnaturelles. Au terme des Guerres Élémentaires, la carte du monde ne devait plus changer pendant près de vingt mille ans, lorsque Symesh, puis Aubec de Malador, arracheraient des terres au Chaos Bouillonnant sur le continent sud pour y établir le Lormyr et ses futures provinces au tumultueux destin. La race qui devait s'illustrer en régnant sur Melniboné fit son apparition près de deux millénaires plus tard. L'origine des Mernii, ces ancêtres des Melnibonéens, devait rester un mystère, même pour les érudits de l'Île aux Dragons et pour les sages des grandes cités des Jeunes Royaumes. Certains prétendent que les Melnibonéens étaient des nomades arpentant les courants temporels ; d'autres affirment qu'il s'agissait d'un peuple terrestre qui mêla son lignage à celui des Anciens ; quelques sombres ouvrages content encore des légendes différentes dans lesquelles le peuple mernii paraît fuir la menace de sa propre extinction et se réfugie sur notre plan ; enfin, quelques sages plutôt excentriques affirment que ces êtres vinrent sur les terres des hommes dans un but précis, au service d'une puissance qu'ils finirent par trahir. Quoi qu'il en soit, l'île de Melniboné ne fut pas le berceau de leur civilisation, et les savants s'accordent à dire que leur première cité fut R'lin K'ren A'a, perdue aujourd'hui dans les jungles qui couvrent les terres au-delà de la Mer Bouillonnante. Leur ascension survint lorsque les êtres que les sages des temps passés nomment obscurément les Dieux Morts défièrent la grande race des Anciens. C'est durant cette guerre dont on ne sait presque rien que les Anciens forgèrent les épées runiques jumelles Stormbringer et Mournblade. Les deux races furent détruites et les Mernii héritèrent du monde.

À l'époque, ils étaient alliés à la Balance Cosmique. Les hommes ne connaissaient pas encore la civilisation et commençaient à peine la lente évolution qui devait les conduire à dominer le monde. Deux millénaires passèrent. De ces heures oubliées, si paisibles qu'elles n'ont, semble-t-il, laissé aucune trace à la surface des Jeunes Royaumes, aucun souvenir n'est resté. Le monde profita d'un bref répit. Puis, chassés par la venue de Puissances Supérieures représentants les deux forces majeures, la Loi et le Chaos, les Mernii furent contraints à quitter R'lin K'ren A'a. Leur exode devait séparer ce peuple en deux colonies. Sous le nom de Menastrai, les premiers s'établirent sur une île qu'ils baptisèrent Menastr et qui devait être plus tard nommée Île du Sorcier. Ceux-là restèrent fidèles à la Balance. La seconde colonie s'installa sur l'archipel appelé à devenir Melniboné, et où ils découvrirent leur plus grand

joyau et leurs plus formidables alliés : les dragons. Séduits par les sinistres pouvoirs des Seigneurs du Chaos, les Mernii, car c'est ainsi qu'ils se nommaient, se tournèrent vers la Sorcellerie. Désireux de surpasser toutes les races qui avaient dominé le monde avant eux, ils passèrent sous le patronage de ces nouveaux maîtres aux appétits insatiables et aux plaisirs cruels. Une guerre civile éclata et les Menastrai, toujours fidèles à la Balance, durent fuir la destruction de leur capitale, L'hui'shan, avant de poursuivre leur course vers l'Est lointain et de s'y fondre parmi les hommes. Les adorateurs du Chaos qui restèrent, derniers héritiers du peuple Mernii, prirent le nom de Melnibonéens. Ils apprirent à dresser les grands dragons de leur île, et bâtirent de nouvelles cités. La plus belle de toute était leur capitale, Imrryr, la Cité qui rêve. Armés de Stormbringer et de Mournblade, les Princes-Dragons entreprirent de conquérir le monde sans délai ni pitié, exultant dans leur pouvoir et leur cruauté nouvelle, et nul ne leur résista.

Le Glorieux Empire était né.

À PROPOS DES ÉLUS, DES CYCLES ET DE LA CORNE DU DESTIN

L'achèvement d'un cycle est un événement traumatisant à l'échelle d'une civilisation, d'une vie, d'un monde, mais elle n'est que poussière à l'échelle des dieux et du temps. L'avènement d'une nouvelle ère érigée sur les ruines de la précédente est considéré comme un cataclysme dans les rares écrits laissés par les érudits, mais la fin d'une époque n'est qu'un phénomène parmi d'autres, aussi inévitable que la mort, et comme elle, destiné à se répéter au fil des âges. Ce qui importe au final, c'est ce qui est accompli au cours d'une ère, et ce qui en survit dans la suivante.

Bien avant notre monde, les Jeunes Royaumes existaient déjà depuis longtemps, riches d'une histoire grandiose et mouvementée, et sur le point de connaître une ère tourmentée, une période de changement. Ces années clés, qui précèdent l'avènement d'Elric et les bouleversements décrits dans ses aventures, voient soudain les Élus se manifester partout à travers les continents. La guerre entre les puissances de la Loi et du Chaos fait rage entre leurs agents. Des nations s'élèvent, d'autres tombent, et le rythme de l'histoire s'accélère peu à peu. L'heure est au changement, à l'incertitude. Des affrontements entre Élus, qu'ils soient directs ou faits d'intrigues et manigances, doit naître un monde neuf. L'équilibre est rompu et chacun s'efforce de faire pencher la balance en sa faveur. À l'échelle des Jeunes Royaumes, la Lutte Cosmique a pris corps par le biais des Élus. De leurs combats et de leurs choix dépend l'avenir.

Des années plus tard, lorsqu'Elric souffle dans la Corne du Destin, il marque la fin de sa propre époque... et le début de la nôtre. Un nouveau cycle commence. Quelles graines vos Élus auront-ils semé pour cette ère nouvelle ? Souffleront-ils à leurs façons dans la Corne du Destin ? À vous de le décider.

...À L'ÈRE DES JEUNES ROYAUMES



13





LES NATIONS PARVENUES ET LES NOUVEAUX TYRANS

Melniboné régna sur le monde durant dix mille ans, fonda sa domination sur la peur, la Sorcellerie et sur sa puissance économique. L'Empire considérait les humains comme dénués d'intérêt, de simples barbares pathétiques et primitifs, tout juste bons à servir d'esclaves ou, dans le meilleur des cas, d'animaux de compagnie. Aucune nation ne faisait alors d'ombre à la puissance de Melniboné. Rien ne pouvait défier sa domination et celle-ci resta totale jusqu'à l'apparition des Dharzi, qui arrivèrent de l'est sept mille ans après l'établissement du Glorieux Empire sur les terres des Jeunes Royaumes. Les Dharzi pratiquaient des rites étranges, vénéraient des divinités animales et possédaient une culture différente de tout ce que les Mernii et les hommes avaient connu jusqu'alors.

Avec la ferme intention de s'affirmer aux dépens du Glorieux Empire, ils déferlèrent sur les terres frontalières soumises à Melniboné, et frappèrent avec une violence aussi soudaine que sanglante les Princes-Dragons.

La guerre qui s'ensuivit dura près de deux mille ans et fut un désastre pour le peuple d'Imrryr. L'Empire dut mobiliser toutes les ressources à sa disposition : les antiques pactes passés avec les Seigneurs du Chaos, les Éléments et les Bêtes. Il dut éveiller ses

puissants dragons endormis, armer ses énormes barge de bataille dorées et mobiliser sa population éparsée et décadente. Affaiblie par des millénaires de règne incontesté, Melniboné n'était plus en état de mener une guerre contre un ennemi avoisinant sa puissance. Le Glorieux Empire gagna pourtant ce conflit, mais à un prix démesuré. Sa puissance était épuisée, des régions entières se trouvaient ruinées, sans gouvernement — certaines n'étant même plus en état d'en posséder un. Les Melnibonéens se retirèrent à Imrryr, la capitale de l'Île aux Dragons, pour y panser leurs blessures et préparer un retour qui n'aurait jamais lieu (pour plus de détails concernant la guerre qui opposa Imrryr aux Dharzi, vous pouvez vous reporter au livret de l'écran p. 17).

Durant la grande guerre entre Dharzi et Melnibonéens, une civilisation humaine avait émergé : Quarzhasaat, le premier empire affranchi de la domination de l'Île aux Dragons. Après leur sécession, voulant faire s'abattre une gigantesque vague de sables sur leurs ennemis et empêcher une reconquête par le Glorieux Empire, les sorciers quarzhasaati commirent une tragique erreur et ensevelirent leurs propres terres, des collines luxuriantes, sous l'immense étendue dépourvue de vie aujourd'hui nommée Désert des Soupirs. Si la révolte humaine connut avec Quarzhasaat une fin pathétique, la graine de l'insurrection était plantée.

La guerre finie et le Glorieux Empire épuisé, les humains, ces barbares jugés pitoyables et incultes, s'engouffrèrent dans cette brèche. Ils profitèrent de la faiblesse de Melniboné et prirent le contrôle des territoires abandonnés, d'où ils formèrent leurs propres sociétés libérées de la domination melnibonéenne. Dès lors, les héros se succédèrent dans les nations humaines et l'indépendance fut acquise, contrée après contrée. Le premier royaume libéré fut le Lormyr, grâce au courage du chevaleresque Aubec de Malador, comte au service de la reine Eloarde. Puis d'autres nations suivirent : le Vilmir, le Dharijor, l'Île des Cités Pourpres, le Filkhar. Souvent, ce recul d'un empire dévoué au Chaos se faisait avec le soutien des forces de la Loi. La suprématie des Melnibonéens faiblissait avec chaque nouveau territoire perdu et, malgré quelques tentatives pour raffermir leur autorité, ils se trouvèrent bien-tôt impuissants. Leurs dragons étaient épuisés et ne pouvaient plus être réveillés. Alors qu'une flotte de barge de bataille pouvait autrefois écraser toute opposition, c'est à peine s'ils parvenaient désormais à rassembler une poignée de vaisseaux. Cette époque qui vit naître les Jeunes Royaumes, auxquels l'ère doit son nom. Avec son arrogance coutumière, le peuple d'Imrryr choisit d'ignorer la réalité et de fuir ses obligations. Ses cités tombèrent en ruine dans des pays comme le Shazar et l'Illmiora, d'autres les remplacèrent. Des tours moussues et brisées, des routes pavées aux bornes illisibles datant de cet âge glorieux témoignent encore de la grandeur passée de Melniboné. Les nobles melnibonéens se retirèrent de leurs terres ancestrales pour revenir aux tours d'Imrryr la rêveuse, optant pour une retraite élégante artificiellement forgée à grands

renforts de drogues et de pratiques décadentes. La flamme flamboyante du progrès et de la civilisation avait depuis longtemps changé de main.

Il est dans la nature des empires d'engendrer de nouveaux empires, et les Jeunes Royaumes ne firent pas exception. Pour lutter contre Melniboné, ou peut-être pour l'imiter, le Lormyr tenta de se tailler un territoire comparable en asservissant les nouvelles nations de l'Argimiliar et du Filkhar. Au nord, Pan Tang chercha à imiter la Sorcellerie melnibonéenne et prit le contrôle du continent occidental. À l'est, le Vilmir, fidèle aux Seigneurs de la Loi, mit en place son propre régime, rejetant fermement tous les aspects de l'héritage melnibonéen, bons comme mauvais. Il en résulta un état de guerre permanent, qui vit l'ascension et la chute d'innombrables royaumes et cités-États. Certains, comme l'empire du désert de Quarhasaat, atteignirent de tels sommets de magnificence que même Melniboné dut reconnaître leur splendeur et la menace ainsi constituée, mais ils s'effondrèrent tout aussi vite et sombrèrent dans l'oubli. D'autres, comme le Pikarayd, régressèrent et devinrent de plus en plus isolés et barbares, malgré les progrès des nations voisines.

Après quatre cents années de luttes, de guerres mesquines et de machinations magiques et politiques, les Jeunes Royaumes semblent s'être stabilisés. Melniboné reste une puissance économique et inspire encore la crainte, mais elle s'est presque entièrement repliée sur Imrryr, ne s'intéressant que rarement aux affaires humaines. Au sud, l'empire du Lormyr, trop ambitieux dans son jeune âge, s'est effondré et apaisé. Sa noblesse reste célébrée pour ses idéaux chevaleresques, mais sa puissance n'est plus celle d'antan et une partie de la cour attend que survienne un nouvel âge d'or. L'Argimiliar est à



présent la puissance ascendante du continent austral. Sur le continent septentrional, le Vilmir s'est d'une certaine manière affaibli, notamment à cause de son adhésion sans concession aux principes de la Loi, dit-on dans le nord. Corsetée par une administration omniprésente, bardée d'œillères par des prêtres volontairement obscurantistes qui réverent une certaine vision de la Loi, la grande nation est en plein recul sur bien des aspects, quand sur d'autres elle est une puissance en devenir grâce à ses surprenantes inventions mécaniques. Plus haut, les cités-États ilmioraines, farouchement indépendantes et épries tant de liberté que de commerce, dominent le nord du continent. Seule la nation intrigante et maléfique de Pan Tang s'est montrée à la hauteur de ses prétentions sur l'héritage de Melniboné. Le pays du Dharijor est son vassal et ses redoutables flottes pirates écument les routes maritimes du nord, à la recherche d'esclaves et de sacrifices à faire aux Seigneurs du Chaos.

Les Jeunes Royaumes semblent s'être stabilisés, mais ce n'est que le calme avant la tempête. Les prophéties sont unanimes, des heures sombres se profilent à l'horizon et exigent des héros. Les Puissances s'agitent et conspirent à nouveau. La Lutte Éternelle ébranlera sous peu les nations humaines. Le terrain de l'ultime bataille a déjà été fixé, il s'agit des Jeunes Royaumes. Les combattants ont été choisis. Le Destin du monde est en jeu en cette ère troublée qui touche à son terme. Quel que soit le parti que prendront vos Élus, leurs combats entreront dans la légende.

LES DHARZI, OBJETS D'UNE LUTTE UNIVERSITAIRE

On sait peu de chose des Dharzi, hormis le fait qu'il s'agit d'un peuple adorant les Seigneurs des Bêtes et qui créèrent et élevèrent des créatures terrifiantes. Et encore ne le sait-on que de la bouche des Melnibonéens. Peut-on croire absolument tout ce qui fut écrit et dit par leurs antiques ennemis, par ce peuple qui combattit férolement les Dharzi pendant plus de deux mille ans ? La question anime d'anxiels débats menés à mots couverts dans les rares universités qui parsèment les différents continents. Mettre en doute les écrits melnibonéens était encore condamnable lorsque la Cité qui Rêve se mêlait du savoir et de sa propagation. Et aucune colonie ne désirait se voir fermer l'accès au plus grand marché du monde connu. Mais l'indépendance grandissante des nations, entraîne aussi un vent de liberté parmi les érudits et les penseurs. Certains n'hésitent plus à afficher des thèses jugées farfelues par leurs pairs, brisant ainsi d'anciens tabous et remettant en cause des savoirs jugés inaltérables.

Artébran, un des érudits les plus talentueux de la très vieille et respectable université de Jagmar, fer de lance du renouveau anti-melnibonéen, reçoit régulièrement des lettres d'insultes d'un de ses confrères de l'université de Cadsandria, Hern Sang-Gris. Il est dit de ce dernier que malgré sa gibbosité, il serait d'ascendance melnibonéene. Hern ne tolère pas qu'Artébran puisse, dans ses écrits, laisser entendre que les Dharzi avaient pour projet de libérer les peuples soumis au Glorieux Empire, ce qui ferait d'eux les précurseurs de l'émancipation des Jeunes Royaumes.

L'opish, la langue des Dharzi, est toujours utilisé comme un argot par les voleurs de Quarzhasaat. La cité au cœur du Désert des Soupirs conserve encore quelques informations sur ce peuple haï et disparu. Karm Békhir, un alchimiste de Quarzhasaat, a su en faire son profit. Chose rare parmi les siens, il a fait quelques voyages vers le sud, et a lancé quelques expéditions à l'assaut des bâtiments dharzi qu'il a pu découvrir. Lui-même et quelques rares survivants sont revenus en confirmant le caractère ignoble et affreusement bestial que le Glorieux Empire prêtait aux Dharzi. Karm s'apprête à prendre la route pour convaincre les érudits des universités de plus en plus nombreux à nier cette réalité.



UNE CHRONOLOGIE DE LA LUTTE ÉTERNELLE DANS LES JEUNES ROYAUMES

Cette chronologie retrace sous forme résumée l'histoire de la Lutte Éternelle, telle qu'elle s'est déroulée dans les Jeunes Royaumes. Elle met l'accent sur l'implication des races anciennes, sur la nature des puissances supérieures qui mènent la Lutte et, naturellement, sur le rôle joué par Elric lui-même dans cette guerre sans fin. La chronologie débute avec la fin du précédent Cycle temporel et s'achève avec la destruction des Jeunes Royaumes.

ANNÉE	PRINCIPAUX ÉVÉNEMENTS
-20 000	Le Peuple Condamné provoque sa propre destruction, mettant ainsi fin au précédent Cycle temporel et amorçant le Cycle actuel.
-20 000	Les Seigneurs Élémentaires s'affrontent pour donner une nouvelle forme à la Terre. Les humains primitifs de l'époque, comme les Pukwadji, les vénèrent comme des dieux. La Terre se transforme pour prendre sa configuration actuelle.
-10 000	Les Anciens contrôlent la Terre. Les Mernii arrivent et bâtiennent leur première grande cité, R'lin K'ren A'a, loin à l'ouest. Ils suivent les principes de la Balance mais sacrifient leur cité aux Seigneurs des Puissances Supérieures afin que ceux-ci édictent les règles de la Lutte Éternelle. Dans le cadre de ce pacte, passé avec le Duc Arioch, les Mernii partent vers l'est et découvrent l'île qui sera plus tard connue sous le nom de Melniboné. Parmi les règles de la Lutte Éternelle, la Loi et le Chaos acceptent de ne pas s'impliquer directement dans les affaires des mortels. La Loi établit une barrière qui empêche toute intervention directe.
-10 000	Les Mernii créent un empire fondé sur le commerce et la Balance Cosmique. Ils forment des alliances avec les tribus humaines primitives.
-9 800	Corbeau Blanc passe son marché avec Grome : il rapportera l'Épée noire au Seigneur Élémentaire de la terre en échange des connaissances du joyau Actorios. Le premier Pacte avec les Seigneurs Élémentaires conclu.
-9 600	Une grande sécheresse frappe la Terre alors qu'Artigkern du Chaos boit les océans. Les barbares Falkryn, adorateurs d'Arioch, menacent les Mernii. Elric des Mernii passe un marché avec Arioch pour détruire Artigkern et gagne ainsi la gratitude du Seigneur Straasha. Le deuxième Pacte entre les Mernii et les Seigneurs Élémentaires est conclu.
-9 000	Le prince Peau d'Argent est capturé par le Karasim et emprisonné. Il invoque Arioch pour que celui-ci l'aide à s'évader, et devient maître de l'Épée noire. En aidant Lassa de l'Air, il conclut le troisième Pacte avec les Seigneurs Élémentaires.
-8 800	Le roi Elric cherche à nouveau l'Épée noire. Il découvre les liens entre la Loi, le Chaos, le Bâton runique et l'Épée noire, et gagne la gratitude de Kakatal. Lorsque sa sœur est tuée par l'Épée noire, le roi Elric prête allégeance au Chaos et dénonce tous les accords qu'il pouvait avoir avec l'humanité.
-8 800 à -8 500	Les Mernii se divisent entre ceux qui restent fidèles aux principes de la Balance, les Menastrai, et ceux qui rejoignent le camp du Chaos, qui gardent le nom de Mernii. Les Mernii l'emportent et les Menastrai s'enfuient. Melniboné devient ce qu'elle est aujourd'hui et le Glorieux Empire rejoint les forces du Chaos.
-8 500 à -1 000	L'apogée du pouvoir du Glorieux Empire. Le monde est soumis à sa domination et de nombreux empereurs se succèdent, tous alliés au Chaos. Melniboné redécouvre les Menastrai, loin à l'est, et les asservit. Les Mabden arrivent dans le monde et colonisent l'île qu'ils baptisent Pan Tang.
-1 000	Les Dharzi lancent leur offensive depuis l'est. Melniboné doit défendre son empire. La guerre dure plusieurs décennies et se livre sur de nombreux fronts. Les deux camps font appel à des Sorcelleresses terrifiantes, mais Melniboné l'emporte. Le Glorieux Empire entame son lent déclin.
-1 000 à -600	Les Jeunes Royaumes commencent à se former. Dans la province lormyrienne de Malador, le comte Aubec chasse les Melnibonéens et les humains commencent à se gouverner eux-mêmes. Aubec voyage vers le sud et rencontre Myshella. Elle obtient son aide pour étendre les frontières de la Loi, et de nouvelles terres sont arrachées à la matière chaotique des bords du monde. Le monde s'agrandit un peu. Les barrières établies par la Loi, affaiblies par l'alliance entre Melniboné et le Chaos, sont de nouveau renforcées. Pan Tang commence à étudier et vénérer le Chaos. C'est à cette période que les premiers Élus font leur apparition.
-600 à -300	Devant l'ascension des Jeunes Royaumes, Melniboné se replie sur l'Île aux Dragons. Le culte de la Loi se répand officiellement dans les Jeunes Royaumes. Plusieurs Champions s'élèvent et retombent. La puissance de Pan Tang va croissante, tout comme sa compréhension de la Sorcellerie et de la nature du Chaos.
-300 à -35	Le Lormyr s'effondre. Quelques autres nations prennent leur essor. Les cultes du Chaos renaissent et se diffusent dans les Jeunes Royaumes. Quelques expéditions vers l'Est lointain sont envoyées par les Cités Pourpres.

UNE CHRONOLOGIE DE LA LUTTE ÉTERNELLE DANS LES JEUNES ROYAUMES	
-35 à -15	Elric vient au monde, engendré par Sadric le 86e. On lui enseigne la Sorcellerie et l'usage des Berceaux oniriques d'Imrryr. Dans le cadre de son éducation, il entreprend quatre quêtes oniriques. Mournblade vous propose de situer votre action dans cette période.
-14	Sadric meurt. Elric monte sur le Trône de Rubis en tant que 428e Empereur de Melniboné.
-12 à -11	Le prince Yrkoon lance son plan pour usurper le Trône de Rubis, répétant ainsi les trahisons similaires remontant aux premières années du Glorieux Empire. Elric fait appel à ses antiques pactes avec Straasha et Grome pour faire échouer les machinations d'Yrkoon. Il invoque aussi Arioch ; il est le premier empereur à le faire depuis des siècles. Par ce geste, Elric renouvelle les anciennes alliances avec le Chaos. Il traverse la Porte des Ténèbres pour se rendre à Ameroon, où il récupère Stormbringer. Yrkoon est vaincu, mais Elric le nomme Régent pendant qu'il voyage dans les Jeunes Royaumes pour mieux comprendre le monde et devenir un meilleur empereur.
-11 à -10	Les voyages d'Elric l'emmènent à travers les Jeunes Royaumes et jusqu'à l'Orient Mystérieux. Il rejoint le vaisseau noir et son capitaine aveugle pour combattre Agak et Gagak au sein de la Quadruple incarnation du Champion Éternel. C'est le premier indice qu'il obtient sur sa destinée. Par la suite, il s'aventure jusqu'à R'lin K'ren A'a avec Smiorgan Tête-chauve et le duc Avan Astran. Il y découvre l'origine des Mernii et l'existence de la Lutte Éternelle entre Loi et Chaos.
-10 à -9	Yrkoon plonge sa sœur Cymoril, la maîtresse d'Elric, dans un sommeil ensorcelé et se proclame Empereur. Elric s'allie avec les Seigneurs des Mers et mène le sac d'Imrryr, causant la mort d'Yrkoon et de Cymoril.
-8	Les survivants du sac d'Imrryr s'exilent dans les Jeunes Royaumes où ils deviennent mercenaires. Elric, bouleversé, fait la rencontre de Shaarilla des Myrrhn. Tous deux se mettent en quête du Livre du Dieu Mort. Elric rencontre Tristelune. Ils trouvent le livre, protégé par Orunlu le Gardien, un serviteur des Seigneurs du Chaos qu'un pacte empêche de faire du mal à ceux qui cherchent la vérité. Elric découvre que le Chaos s'efforce de prolonger la Lutte Éternelle, mais pas de la gagner. Pour la première fois, il comprend que le monde est condamné, et qu'il l'est sans doute aussi.
-8 à -2	Elric et Tristelune parcourent le monde et combattent bien des ennemis. Le sombre destin auquel Elric est condamné en tant que pion de la Loi comme du Chaos devient de plus en plus évident, bien que l'albinos s'efforce de le nier. Elric rencontre Zarozinia Voashoon de Karlaak et l'épouse. Tristelune poursuit ses aventures dans les Jeunes Royaumes. Pan Tang commence à consolider son pouvoir et à donner libre cours à ses désirs de conquête. Jagreen Lern, Théocrate de Pan Tang, recherche et obtient l'aide des Seigneurs du Chaos.
-1	Des créatures au service de Jagreen Lern kidnappent Zarozinia. À regret, Elric a de nouveau recours à Stormbringer et part à sa recherche. Pan Tang déclare la guerre au continent occidental. Elric aide la reine Yishana de Jharkor dans la bataille contre les forces de Pan Tang. Il finit par retrouver Zarozinia, prisonnière du Seigneur Pyaray et de Jagreen Lern et déformée par le Chaos. Il est alors obligé de la tuer. Capturé et torturé par Jagreen Lern, il est attaché à la pointe de la grand-vergue d'un navire pan tangien. Elric survit en se plongeant dans un état de rêve éveillé et en revivant le Rêve des mille ans. Lorsqu'il échappe à Jagreen Lern, il rencontre Sepiriz de Nihrain, qui lui explique les derniers mouvements de la Lutte Éternelle. Après une rencontre avec les Seigneurs de la Loi qui lui expliquent que les Jeunes Royaumes devront être détruits pour vaincre le Chaos, Elric part en quête du Bouclier du Chaos et de la Corne du Destin.
0	La Bataille finale. Les Seigneurs de la Loi et du Chaos s'affrontent pour les Jeunes Royaumes et Elric tue Jagreen Lern. Trop faible pour souffler une dernière fois dans la Corne du Destin, Elric est obligé d'accepter que Tristelune se sacrifie sur la lame de Stormbringer. En soufflant dans la Corne, il provoque la destruction des Jeunes Royaumes ; notre monde est créé pour les remplacer. Elric est finalement tué par Stormbringer, et l'Épée Noire s'échappe dans ce nouveau monde – peut-être pour hanter le nouveau Cycle temporel comme elle a hanté l'ancien.