

GODSPARK commence en 2100, lorsque les humains sont au summum de leur développement et ont commencé à se modifier synthétiquement pour s'améliorer. Les Dieux, mécontents de ce qu'est devenue l'Humanité, se réunissent autour de leur leader le Dieu des Dieux : OmniThéos afin de savoir quoi faire de l'humanité. Ceux-ci décident donc de l'annihiler.

OmniThéos descend alors sur Terre afin de détruire la civilisation humaine. Il arrive à Synthétropis la ville la plus peuplée, et annonce la fin de l'humanité haut et fort, ses paroles raisonnant sur toute la Terre. Sa force incommensurable détruit la ville à une vitesse époustouflante. Cependant, dans la banlieue de Synthétropis, deux frères jumeaux Zephyr et Zenon qui venaient d'entendre l'annonce, se rejoignent pour décider d'un plan afin de fuir la ville aussi vite que possible, dans un élan d'espoir. Cependant, une lumière blanche immense descendit vers eux. A mesure qu'elle se rapprochait, la silhouette d'une femme ailée à l'allure divine se distinguait.

Elle leur annonça qu'ils étaient les élus et qu'ils allaient devoir remonter dans le temps afin de tuer les dieux, ce qui affaiblit drastiquement OmniThéos et les rendrait plus fort, équilibrant le rapport de puissance entre le dieu et les deux frères ; Laissant potentiellement une chance à l'humanité de le battre...

Au même moment, une explosion se fit entendre à une centaine de mètres et les deux frères comprirent vite qu'il s'agissait de la maison de Zephyr, où sa femme et son fils y étaient encore. Pris de rage, Zephyr accepta la mission de la Déesse dans le but de sauver sa femme et son fils Zenon bien que plus ou moins entraîné de force, demanda à la déesse pourquoi eux et pas d'autres. Celle-ci répondit qu'il fallait une alchimie parfaite pour réussir à défaire un dieu, qu'eux seuls possèdent. De plus, les capacités de Zephyr et Zenon sont parfaites pour l'exploration temporelle. Zephyr possède un œil bionique capable de décrypter n'importe quelle langue et Zenon lui est en capacité de parler n'importe quelle langue grâce à un implant. La Déesse donna donc aux deux nouveaux héros trois artefacts : une amulette capable de tuer les dieux pour Zephyr, un bracelet possédant la même capacité que Zenon, ce qui leur permettra de rivaliser avec les forces divines. Elle leur donne également un artefact capable d'ouvrir un portail temporel qui nécessite de l'énergie divine. Enfin, la déesse se transforma en boule d'énergie et entra dans l'artefact temporel sacrifiant ainsi sa vie pour envoyer les deux frères dans le passé pendant qu'OmniThéos continua de détruire la ville, puis la Terre.

ÉPOQUE ÉGYPTÉ

Ils se réveillent sous un soleil ardent, le corps plein de sable. Étourdi de son voyage dans le temps, nos personnages se rendent très vite compte d'où il est. Devant eux la grande pyramide de Khéops, il se trouvent à l'époque égyptienne en -2000 av Jc. Après avoir retrouvé leurs souvenirs flous ils regardent la montre qui s'est cassée lors du voyage. Le problème est qu'elle ne contient plus le sang de la déesse qui lui permet de voyager dans les époques. Après mûre réflexion, leur seul moyen est de retrouver un dieu de cette époque pour le tuer et récupérer une partie de son corps pour relancer la montre. Ils se mettent alors en quête de vengeance pour trouver les divinités de cette époque. Très vite ils se rendent compte que le peuple égyptien est réduit à l'esclavage. Après s'être mélangé à ces gens les hommes courageux lui raconte l'histoire du pharaon, Thoutmôsis III, un grand conquérant ayant mis sous sa domination de nombreux peuples, celui-ci était très bon avec son peuple et amenant richesse et gloire sur tout l'empire, néanmoins après l'une de ses conquêtes, Thoutmôsis III est parti pendant 1 semaine et est revenu seul, et à son retour il fit édifier le bâtiment du nom de (bâtiment en l'honneur de Ra). C'est toute la population de Gizeh qui fut obligée de s'atteler à sa construction, les rations de nourriture ne sont pas suffisantes et des ouvriers meurent tous les jours, personne ne l'avait jamais vu comme ça. Nos deux jumeaux décident donc d'enquêter sur cette étrange expédition, les esclaves l'informent d'une rumeur selon laquelle un des soldats de l'expédition serait revenu 3 jours après Thoutmôsis, celui-ci serait depuis parti en exil (insérer nom). Nos héros partent donc à la recherche de celui-ci à travers le désert égyptien. Arrivé à (insérer nom) il trouve directement le soldat en question, celui-ci est totalement défiguré et semble traumatisé, ils arrivent à obtenir les informations sur l'objectif de l'expédition qui était un temple se trouvant au milieu du désert. Dans laquelle ils seraient tombés sur Ra le roi du soleil tuant tous ses camarades d'armes et le laissant pour mort, il vit à moitié évanouie la discussion entre le dieu et le pharaon mais sous le choc ne put malheureusement rien entendre. Nos personnages décident donc de se rendre dans ce temple afin d'enquêter sur cet épisode. Arrivé au temple il rentre dans la cavité à moitié enseveli sous le sable et découvre un bain de sang avec une odeur putride de décomposition, ils reconnaissent les soldats de l'armée du pharaon et sont obligés de se couvrir le nez pour ne pas vomir, ils se rendent compte que les cadavres sont brûlés et encore brûlants malgré le fait qu'ils soient morts depuis plusieurs mois. Ils se rendent au fond du temple et à l'aide de son œil modifié (car il vient du futur) ils décryptent les énigmes du temple et comprennent que Ra veut s'emparer du pouvoir pour se réincarner et prendre le pouvoir dans toute l'Égypte. Ils rentrent de cette expédition en quête de défaire les malédictions de Râ et de récupérer de quoi réactiver leur montre pour voyager dans le temps. S'ensuit leur infiltration périlleuse jusqu'au palais du pharaon. Arrivés au temple, ils rencontrent le pharaon protégé par sa garde personnelle, nos héros se débattent facilement de ces soldats. Le pharaon rouge de colère brandit son épée pour tuer notre héros. Un combat s'ensuit et le pharaon sur le point d'être tué libère la force colossale du dieu Râ. Un conflit éclate entre les trois personnages, armés de leurs artefacts les forces s'égalisent et laissent place à un long combat sanglant. Après un acharnement intense, nos héros sortent victorieux de cette épreuve. Intéressés par le sang du dieu égyptien, ils remplissent l'énergie de la montre. Malheureusement la quantité fut insuffisante pour retourner à leur époque si lointaine, avant qu'il ne parte le pharaon jusque-là étourdi se réveilla de son long sommeil et offrit en guise de remerciement l'arme divine du dieu Râ ainsi que son plastron.

Un dialogue s'ensuit entre nos trois personnages, le pharaon lui racontant une vieille légende stipulant qu'une autre arme divine se trouvait quelque part en Égypte au fin fond des ténèbres. À la suite de cela, nos héros reprirent leur chemin vers une nouvelle époque.

ÉPOQUE VIKING

Nos héros arrivent en roulé boulé dans la neige, ils se relèvent doucement encore chambouler de tout ce qui vient de leur arrivée, ils constatent avec effroi qu'au loin, se trouve un immense monstre de glace fonçant sur un village. Ils se précipitent pour aider les villageois en train de se battre, à l'aide de la lance du soleil et du plastron de Râ, ils viennent facilement à bout du monstre, nos héros se rendent compte qu'ils sont à l'époque viking et se font inviter à un banquet pour fêter la victoire sur le monstre. Après avoir bu et mangé toute la nuit, les héros s'en vont pour dormir, malgré l'heure tardive. Zephyr se réveille quelque temps plus tard afin d'enquêter sur les dieux de l'époque avant que son frère se réveille pour sauver leur monde et pouvoir de nouveau voyager dans le temps. Cependant en sortant de l'auberge 5 personnes l'attendent et le menacent en disant qu'il vole le travail de Thor évidemment il ne manque pas de leur faire regretter leurs paroles ceux-ci repartent rapidement la queue entre les jambes en direction de Salat le village où Thor séjourne actuellement pour lui dire que quelqu'un essaye de voler son Statuts. Pendant que notre Héros ne se doute de rien et qu'ils aident les différents villageois dans les tâches du village, ils essaient de se renseigner sur les différents Dieux nordiques. Lorsqu'ils aident à rentrer les moutons en haut d'une falaise face à la mer, le ciel commence à s'assombrir, un éclair tombe dans un fracas assourdissant. Heureusement Zephyr arrive à se protéger grâce à la lance de Râ, désactivant cette dernière pendant quelque temps l'obligeant à ne pas l'utiliser pendant le début du combat et Zenon encaisse le coup sans broncher à l'aide du plastron. Après de nombreuses minutes à se battre et en essayant de comprendre les raisons de leur agression si soudaine. La lance finit enfin par se réactiver, à la seconde où celle-ci est à nouveau capable de fonctionner, Zephyr l'utilise pour envoyer un faisceau solaire dans le but d'achever Thor. Il rétorque en envoyant un éclair pour contrer ce rayon, les deux entités sont au même niveau et personne n'arrive à prendre l'avantage. Puis dans une grande explosion les deux guerriers se retrouvent au sol. Ils se relèvent doucement ébranlés et secoués par le choc, Thor demande pourquoi de si nobles guerriers tentent de lui voler sa place de dieu protecteur et combattant des vikings, ce à quoi nos héros répondent qu'il n'a et ne souhaitera jamais ça. Le malentendu est dissipé et le combat se termine. On apprend que Loki, frère de Thor et dieu de la malice, a récemment tué Odin et s'est emparé du pouvoir. Ils décident donc de faire alliance afin de le stopper. Nos héros souhaitent secrètement récupérer quelque chose à Loki pour réactiver la montre. Après un voyage vers Elbaf le capital du Royaume, notre héros y retrouve Thor, ils entrent dans le Palais Royal et y trouvent Loki dans la salle du trône. Dans un combat acharné où Loki utilise les plus viles illusions afin de déstabiliser les trois combattants en jouant sur leur émotion, dans un élan de courage Zenon se jette sur Loki et réussit à l'assommer avec son arme. Ils arrivent donc à le maîtriser et celui-ci est dépossédé de ses effets personnels puis est amené en prison par la garde royale. Thor, pour nous remercier de son aide nous offre le bâton de Loki nous permettant de nous transformer et de jouer d'illusion ainsi que son casque, puis Zephyr personnage en profite pour prendre une larme de Loki après que celui-ci a pleuré toutes les larmes de son corps car il avait perdu. On se prépare à quitter le monde lorsque Thor nous interpelle, il est étonné qu'Odin ait été vaincu par Loki et se demande quelle supercherie il aurait pu utiliser, puis plein de questions nos personnage utilise sa montre chargée de la larme de Loki pour changer d'époque.

Époque Japon

Nos personnages arrivent dans une nouvelle époque, se retrouvent dans une forêt un soir de pleine lune, ce ne sont pas des arbres mais des bambous. Éclairé par les lumières d'un chemin proche d'eux, ils n'y voient pas grand-chose. Des bruits de pas s'entendent tout autour d'eux, le bruit se rapproche de plus en plus jusqu'à être à seulement quelques mètres d'eux. Avec le peu de lumière, les héros aperçoivent des ombres tournant autour d'eux, une ombre de renard de loup, d'ours se rapprochant de plus en plus. Et d'un seul coup un oiseau s'envola près d'eux, quand ils rouvrirent les yeux, plus aucune ombre ne les entourait, ils se trouvaient là, au milieu d'une forêt, seul. Étourdi, les deux frères se relevèrent et suivirent le seul sentier qui se trouvait à quelques mètres d'eux. Arrivé au bout de celui-ci, un temple bruyant éclairait une large partie de la forêt. Intrigués, nos deux héros décidèrent d'entrer à l'intérieur pour rencontrer les gens de cette nouvelle temporalité.

Une fois ouverte, les portes laissèrent place à un banquet des plus joyeux, femme, hommes et enfant festoyaient, à la vue de nos deux frères, ceux-ci furent conviés à rester dîner. Ils burent du saké et très vite le sommeil s'empara d'eux sans même avoir pu poser la moindre question aux personnes vivant en ce lieu. Au petit matin, encore saouls de la veille, plus personne ne se trouvait autour d'eux, pas même la grande table de banquet qui était là la veille. Étonnés et confus, ils décident de sortir pour trouver les habitants, quand ils ouvrent les portes qui mènent à l'extérieur, ils arrivent dans le grenier, et font une rencontre avec un fantôme. Tous les accès sont bloqués, les héros ne peuvent pas sortir, les fantômes les hantent et peuvent les posséder, donc pour pouvoir s'échapper de ce temple, les héros doivent résoudre une série d'énigmes.

Malheureusement durant leur tentative d'échappatoire ils se retrouvent isolés et doivent se débrouiller pour sortir de l'auberge. En se retrouvant devant la sortie de l'auberge les deux héros font face à un fantôme leur bloquant le passage heureusement en utilisant leur ruse ils arrivent à se défaire de ce spectre sans armes et récupèrent un arc auprès du fantôme, mais également une carte menant au repaire de ce qui semble être un dragon. Ils finissent finalement par sortir de cette forêt, épuisés, les deux frères peuvent enfin se reposer à l'ombre d'un cerisier. En se réveillant, ils remarquent assez rapidement qu'ils sont au Japon et aperçoivent au loin une grande montagne nuageuse ressemblant étrangement à ce que la carte indique. C'est donc tout naturellement là qu'ils décident de se rendre pour aller à la rencontre de cette divinité. En chemin, ils apprennent que (insérer nom de Dragon) a pris le contrôle sur toute la région pour récupérer les récoltes des pauvres habitants. Ce qui motiva d'autant plus les deux frères à récupérer l'essence de ce dieu pour réactiver leur montre. Arriver au sommet un combat s'entame entre les frères et le dragon. Cependant le dragon prend rapidement le dessus sur ceux-ci, les obligeants à élaborer une grande attaque combinée fusionnant l'arc maudit et la lance solaire afin de tirer sur le dragon pour l'achever. Ébranlé par cette attaque, il tomba au sol. Il implora la pitié des deux frères mais Zénon qui avait une haine immense envers les dieux ne le laissa pas finir et l'acheva sans qu'il pût finir sa phrase, malgré le désaccord de Zephyr. Les deux frères récupèrent des écailles du dragon pour se constituer un bouclier, ils prennent ensuite une goutte de sang du Dragon pour passer au prochain monde.

Époque pirate :

Nos héros, Zephyr et Zenon, atterrissent dans un nouveau monde, et ils marchent sur le long d'une plage isolée. Leurs yeux se posent sur un port animé, où les voiles des navires dansent au gré du vent. Intrigués, ils pénètrent dans la ville portuaire, une ambiance à la Bilgewater les accueille.

Mais leur arrivée est rapidement assombrie par un vol. Leurs sacs dérobés, les frères se lancent dans une course-poursuite effrénée à la recherche du voleur. Leur enquête les mène finalement à un individu qui révèle l'existence de Barbe Noir, le tyran local possédant un trésor inestimable.

Avides de richesse pour réactiver leur montre temporelle, Zephyr et Zenon se lancent dans la quête de Barbe Noir. À travers les ruelles tortueuses de la ville, ils affrontent des énigmes et des défis dignes de véritables pirates.

Arrivant enfin à la cachette de Barbe Noir, nos héros déjouent les pièges et s'apprêtent à récupérer le trésor convoité. Mais leur mission est interrompue par l'arrivée soudaine de Barbe Noir et de son équipage.

Un combat s'engage, mais Zephyr et Zenon n'ont pas l'intention de verser le sang. Ils menacent Barbe Noir pour obtenir des informations sur un artefact divin. Sous la pression, Barbe Noir révèle l'emplacement de l'artefact, mais lorsqu'ils activent l'artefact pour changer de monde, ils réalisent qu'ils ont été piégés.

Une malédiction se déclenche, les plongeant dans un combat désespéré contre des forces inconnues. Après avoir triomphé de cette nouvelle épreuve, les frères peuvent enfin poursuivre leur voyage à travers les époques.

Monde cyberpunk.

Nos deux héros reviennent dans ce qui est censé être leur monde. La montre se casse, arrivant à son terme.

Cependant, plus rien n'est pareil et ils ne découvrent qu'un monde en ruine.

La nuit bat son plein, quelques lampadaires cassés émettent un peu de lumière, le ciel gronde au-dessus de leurs yeux et devant eux, une tour immense sur laquelle est posé Omnithéos le dieu des dieux.

Le combat final est arrivé.

