Dans la préhistoire, un chaman sage ressentit l'appel de l'univers et comprit qu'il devait participer à l'éveil de l'entité pour arrêter la guerre des dieux. Grâce à ses pouvoirs chamaniques, il entra en contact avec les forces primordiales et invoqua une énergie ancienne grâce à une pierre, la Pierre des Origines, qui était censée réveiller le Gardien Primordial.

Cependant, malgré ses efforts, le chaman réalisa que l'entité avait échoué dans sa mission et qu'il devait trouver un moyen d'accomplir cette tâche à travers le temps.

Suite à un étrange rêve lui disant qu’il doit témoigner, le chaman fait des peintures rupestres témoignant de son action.

Des millénaires plus tard, en Égypte ancienne, un pharaon éclairé découvrit la Pierre des Origines. En l’étudiant il comprend qu’elle a un pouvoir unique : celle d’arrêter la guerre en invoquant un pouvoir incroyable qu’il ne sait pas être le Gardien Primordial. Le Pharaon fait incruster la Pierre des Origines dans un Sceptre pour avoir son pouvoir et affronter les dieux. Mais le Pharaon échoue. Au moment de mourir il fait un étrange rêve lui disant qu’il doit retrouver une grotte et témoigner. Le pharaon échappe de justesse à la mort et trouve la grotte : il fait recopier le contenu des peintures et et deamnde à ce que son tombeau soit rempli d’hieroglyphe reprenant ça et ajoutant son histoire en plus.

Au cœur de la Grèce antique, un héros audacieux étudia les inscriptions gravées sur le Sceptre des Éons, retrovué. En les déchiffrant, il comprend que ce sceptre est magique et qu’un homme a voulu arrêter les dieux avec ça, sans succès. Il décide de remettre ce sceptre aux dieux de l’olympe. Une oracle déclare alors que cette pierre vient des tréfond de la terre et qu’il en existe toute une mine, qu’i lfaut tout exploiter pour espérer affronter les dieux. Mais les dieux sont battus et enfermé dans une prison. Le héros est désarçonné et décide de visiter la pyramide du pharaon au sceptre. Là il fait un drôle de rêve, découvre les hieroglyphe et décide d’écrire un ouvrage qui perdurera dans le temps avec son témoignage.

Dans le Japon féodal, un samouraï honorable découvre l’existence d’un peintre dont on dit que les peintures bougent et réconforte le cœur. Le samourai découvre que cette encre est faites avec de la poudre issue de pierres d’une mine où étaient autrefois enfermé « des monstres ». Pour lutter contre un seigneur maléfique allié aux dieux, il décide de se forger une lame a partir de ce matériel curieux et découvre qu’il peut pourfendre des créatures des dieux en invoquant l’essence de l’entité.

Mais la samourai est vaincu et envoyé en prison, avec le peintre. Là il comprend que les peintures du peintre sont les interprétation d’un vieil ouvrage grecque, un témoignage. Il rêve et comprend qu’il doit en faire autant. Le samourai décide de rassembler les récits dans un morceau de parchemin pouvoir les cacher aux yeux des dieux ennemis et espère que quelqu’un les trouvera.

Lors du Moyen Âge européen, un paysan dévoué doué de vision découvrit la Lame de l'Héritage, l’arme forgée par le samouraï japonais. En demandant à un prêtre d’étudier l’épée, il comprend que le samouraï n’était pas parvenu à mettre fin à la guerre des dieux dans le Japon Féodal car l’épée n’avait pas été boostée. L’achimiste merlin qu’il est amené à rencontrer lui explique qu’il peut faire des cristaux répliques de ce métal en l’étudiant, bien que impur ce sera mieux que rien pour invoquer l’entité censé sauver le monde. Il crée pleins de cristaux. Mais la guerre des dieux les empêche de réussir. Le paysant découvre alors que dans la lame se cache un témoignage du samourai et il comprend qu’il doit en faire autant. Avec l’aide de l’alchimiste, il décide de graver son témoignage directement dans les cristaux.

Durant l’époque des vikings et pirates, des vikings mettent la main sur un package de cristaux étranges. Mais alors qu’ils essaient d’atteindre l’amérique pour la première fois, ils sont font attaquer par des pirates qui les captures et leur volent tous leur bien. Le capitaine pirate s’intéresse de très près à ses cristaux et lorsqu’il comprend qu’ils peuvent sauver le monde. Ils invoquent le grand esprit mais ne sont pas capable de le maintenir en vie car il fallait être devant sa « porte » d’entrée sur le monde. Après un rêve, ils comprennent que les cristaux comprennent des témoignages des temps passés et qu’ils doivent en faire autant. Ils insèrent leur propre témoignage dedans et décident de les enterrer un peu partout.

Renaissance, durant la renaissance, un héros décide de retrouver tous ces cristaux en organisant des expéditions un peu partout. Il les retrouve mais est trahi par un pays allié aux dieux. Le héros met ses propres souvenir dedans après avoir découvert ce qu’il devait faire dans une peinture de samourai caché derrière une peinture de la renaissance.

Durant la seconde guerre mondiale, des soldats nazis utilisent les cristaux pour faire des actes immondes. Un héros participe à la libération et récupère les cristaux. Mais trop vieux, il ne peut trouver la Porte où invoquer l’entité. Les soldats en font des cristaux instables qui peuvent se téléporter tout seul. Le soldat mets ses souvenirs dedans.

Dans le futur, un scientifique trouve la porte et active les cristaux : l’entité est libérée et s’apprête à sauver le monde, mais elle est vaincue par les dieux et endormie. Avant de s’endormir, elle dit au scientifique qu’il faut la réveiller en lui redonnant tous les fragments d’histoire, pour qu’elle se souvienne. Le scientifique trouve alors un moyen de communiquer avec les époques passées : sous la forme d’un rêve, capable de transpercer le temps. Il s’agit des rêves vécus dans les temps passés.

Grâce à ça, les fragments existent un peu partout et les joueurs peuvent les récolter pour ramener l’entité.

Il comprend alors que les cristaux sont en fait le témoignage dont il a tant besoin.