[ROBO/DESAPARICIÓN POR SIRENAS]

Una aldea mantenida en el bosque de agua luminiscente, cuya agua es alimentada por un cristal.

Este acaba siendo robado y, ante el apagón/sequía, los aldeanos comienzan una guerra civil culpándose entre ellos por su desaparición.

El rey, viendo cómo su aldea se descontrola por el suceso, recuerda que tiene en su prisión al que se conoce como el mejor ladrón de la región.

Opta por negociar con él: que investigue su desaparición y encuentre el cristal para limpiar su historial y librarse de todos los cargos contra él.

Atravesando la aldea para investigar los alrededores, uno de los puzzles te hace liberar a otro preso, el cual abre paso al siguiente mientras intenta escapar.

Sin embargo, un poco más adelante se da cuenta de que necesita tu ayuda y se tienen que sincronizar para poder seguir adelante (comienza la cooperación).

Ya en las afueras y conociendo las cualidades de cada personaje, unas marcas de ruedas saliéndose del camino conducen a un bosque cercano. Adentrándose en él y siguiendo la pista, se encuentran a unas criaturas que os ayudan a llegar al lago central, donde encuentran los cadáveres de los bandidos y el cristal entre ellos.

Al recuperar el cristal, las criaturas se vuelven hostiles y los puzzles de vuelta se vuelven más complejos al tener que evitarlas.

[ASALTAN A MI GUARDIA Y PASA ESTO]

Un aprendiz de ninja termina su entrenamiento (tutorial) y decide abandonar su campamento para explorar los alrededores.

Entonces encuentra a un guardia malherido y llorando la muerte de sus compañeros.

Tras una serie de puzzles buscando plantas medicinales (?) para sanarlo y su escudo en un campamento abandonado,

pide tu ayuda para encontrar y detener a los bandidos que lo emboscaron y acabaron con sus compañeros.