Intro:

De veerman verteld Devin wat zijn lot is. Devin gaat erop uit om alle nachtmerries in Varrock te verdrijven.

**Level 1, De Jager:**

Voor:

Terwijl Devin naar Varrock gaat komt hij het huis van een jager tegen. Hij heeft een nachtmerrie, Devin besluit om deze te gaan verdrijven.

Na:

De jager word wakker en bedankt Devin. Hij geeft hem een stukje van een kaart, Devin weet niet goed wat hij hiermee moet doen maar besluit het stukje van de kaart goed te bewaren.

**Level 2, De Boer:**

Voor:

Devin loopt door en komt een boerderij tegen. De boer heeft ook een nachtmerrie. Devin besluit weer om deze te verdrijven.

Na:

De boer word wakker en zegt: "Phew dat was even schrikken zeg. Bedankt!". En geeft Devin een ander stuk van de kaart.

**Level 3, De Wachter:**

Voor:

Devin komt aan bij de poort van de stad en ziet een slapende wachter voor de poort staan. Hij heeft ook een nachtmerrie! Devin aarzelt niet en gaat gelijk proberen om deze te verdrijven.

Na:

De wachter schrikt wakker en grijpt gelijk naar zijn zwaard. Devin stelt hem snel gerust. De wachter kalmeert en bedankt Devin. Hij krijgt weer een stukje van de kaart en de wachter laat hem de stad binnen gaan.

**level 4, De Zwerver**

Voor:

Eenmaal in de stad aangekomen ziet Devin een slapende zwerver in het hoekje van een steegje liggen. De zwerver mompelt iets maar Devin kan hem niet verstaan. Devin merkt op dat de zwerver een nachtmerrie heeft en besluit hem te helpen.

Na:

De zwerver word mompelend wakker en kijk raar om zich heen. Hij ziet Devin staan en bedankt hem voor het verdrijven van zijn nachtmerrie. De zwerver geeft Devin een stukje van de kaart en een rare steen "Dit is mijn kostbaarste bezit." zegt hij "Hou het goed bij je.". Devin bedankt de man en loopt weer door.

**Level 5, De Smid:**

Voor:

Devin bekijkt de steen die hij van de zwerver heeft gekregen nog eens goed. In zijn concentratie loopt hij bijna tegen het gereedschap van de smid aan. Gelukkig kijkt hij net op tijd op. Hij merkt dat de smid ligt te slapen vlakbij de oven. Hij heeft een nachtmerrie! Devin aarzelt weer geen moment en begint de nachtmerrie te verdrijven.

Na:

De smid word wakker en merkt dat Devin een rare steen in zijn hand heeft. "Dat is een meteoriet" zegt de smid "Geef maar hier dan zal ik er iets speciaals van maken voor jou.". Devin geeft de steen aan de smid. Na een tijdje komt de smid terug met kleine metalen kogels "Deze zijn perfect voor jouw katapult" zegt de smid. Bij de kogels zit ook nog een stukje van de kaart . Devin bedankt de man en loopt verder.

**Level 6, De Omroepsman:**

Voor:

Devin loopt het marktplein op en ziet een man staan. Hij is staand aan het slapen. "Hoe krijgt hij dat nou voor elkaar" denkt Devin. De man brabbelt een beetje. Het gaat over doem en de ondergang van de wereld. Devin merkt dat hij een nachtmerrie heeft en schiet te hulp.

Na:

De man schrikt wakker en valt bijna om. Hij geeft weinig aandacht aan Devin en loopt met wapperende handen weg. Hij begint ook mensen te waarschuwen voor het einden der tijden. Uit zijn zak valt een stukje van de kaart, Devin pakt hem op en loopt verder.

**Level 7, De Priester :**

Voor:

Als Devin het marktplein afloopt staat hij ineens voor een grote kerk. Hij gaat naar binnen en vind een man voor het altaar. De man ligt te slapen, hij heeft een nachtmerrie. Devin aarzelt niet en schiet gelijk te hulp.

Na:

De man schiet wakker. Hij kijkt Devin aan en vertelt hem dat hij de priester van deze kerk is. Hij is erg dankbaar en geeft Devin een flesje heilig water en een stukje van de kaart. Devin loopt de kerk weer uit.

**Level 8, De Joker:**

Voor:

Hij loopt een stukje verder en komt het kasteel van de koning tegen. Hij besluit om naar binnen te gaan. In de hal komt hij een slapende joker tegen. De joker heeft ook een nachtmerrie.

Na:

De joker word langzaam wakker en kijkt Devin aan "Bedankt" zegt hij en geeft Devin toegang to de kamer van de koning. Ook geeft hij hem nog een stukje van de kaart.

**level 9, De tovenaar:**

Voor:

Devin is opzoek naar de kamer van de koning. Hij zoek het hele kasteel door, Na het openen van een aantal deuren komt hij in de kamer van een tovenaar. De tovenaar ligt ook te slapen. In zijn ketel brouwt een groen brouwsel. "Hij moet in slaap gevallen zijn tijdens het brouwen" denkt Devin. Hij merkt dat de tovenaar een nachtmerrie heeft en helpt hem gelijk.

Na:

De tovenaar schrikt wakker en kijkt gelijk of alles nog goed gaat met zijn brouwsel. Hij vertelt Devin daarna wat er is gebeurt. "Ik werd aangevallen door kleine zwarte wezens en viel toen in een diepe slaap" zegt de tovenaar "Daarna werd ik geteisterd door diezelfde wezens in mijn droom, Bedankt dat je mij eruit hebt gehaald!" Hij merkt op dat Devin ijzeren kogels en heilig water bij zich draagt"Geef die maar hier" zegt de tovenaar "Ik zal je kogels betoveren voor je." Devin geeft zijn spullen af en krijgt die daarna weer terug. De tovenaar vertelt ook dat de koning in groot gevaar is en dat Devin hem moet proberen te redden. De tovenaar geeft je een stukje van de kaart. Dit is het laatste stukje. Op de kaart staat nu waar je de koning kan vinden. Devin trekt erop uit!

**Level 10, De Koning:**

Voor:

Eenmaal op de locatie aangekomen ziet hij buiten de poort 2 wachters slapen. Als hij ze wil gaan helpen hoort hij een luide schreeuw om hulp komen van achter de deuren. Devin aarzelt geen moment en trapt de deuren in. Op de grond ligt de koning hij lijkt te slapen. Achterhem staat een grote zwarte schim. De schim merkt op dat Devin hem ziet en vlucht de droom van de koning in. Devin reageert gelijk en gaat achter hem aan.

Na:

Devin neemt de zwarte schim gevangen. De koning word langzaam wakker en weet niet goed wat er is gebeurt. Devin legt alles uit en de koning is hem eeuwig dankbaar. Hij keert terug naar Varrock en er word een groot feest gehouden.